

ASTRONAUTA

Aplicações de Engenharia de Software a Jogos de Conteúdo Educativo e Social

ORIENTADOR

Professor Ricardo Nakamura

ALUNAS

Damaris Andréia Cardona

Letícia Alves Chijo

Paula Ueda

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

OBJETIVO

Jogo digital

Aborda temas relacionados ao machismo e pode ser expandido para outros tipos de preconceitos presentes na sociedade

Multidisciplinaridade

Tem como pilar a Engenharia de Software, além de utilizar conhecimentos de design e sociologia

Empatia

A intenção é atingir jovens de 12 a 16 anos atraindo com métodos lúdicos que ajudem a desenvolver o sentimento de empatia

45.460

é o número de estupros registrados no Brasil em
2015

89%

das vítimas são mulheres

4,8/100 mil

É a taxa de feminicídio no Brasil, a quinta maior
do mundo

ANDROID

72% das crianças de 10 a 12 anos possuem smartphone próprio, 21% não possuem, mas utilizam o dos pais e **apenas 7% não utilizam** este aparelho.

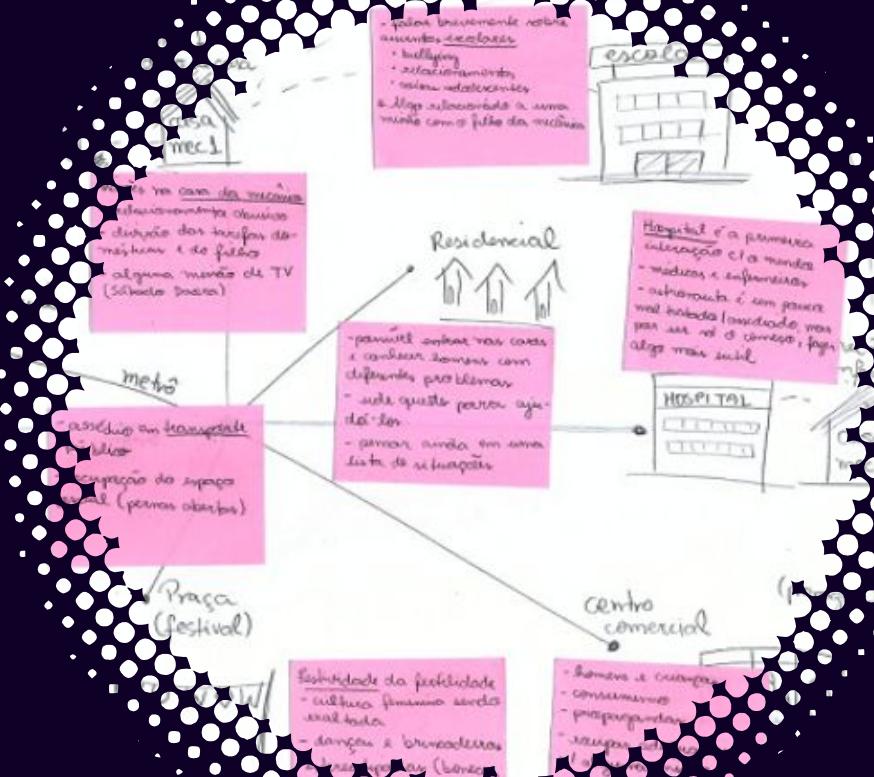
Além disso, adolescentes passam em média **19 horas por semana jogando** e que o segundo dispositivo mais utilizado para tal finalidade são dispositivos com o sistema Android (38%), perdendo apenas para o PC (47%).



2. METODOLOGIA

Etapas do projeto

CONCEPÇÃO



Protótipo em papel

PESQUISA

ENTREVISTAS

- ⊗ Prof^a Eva Blay, USP
Mulheres
- ⊗ Prof^a Marília Pinto
de Carvalho, FEUSP

OUTRAS REFERÊNCIAS

- ⊗ Artigos
- ⊗ Jogos existentes

DESENVOLVIMENTO TESTES



3. PROJETO

HISTÓRIA

Um astronauta parte para uma missão de reconhecimento, mas tem seu veículo danificado e é forçado a fazer uma parada em um planeta próximo.

Neste planeta, o protagonista encontra uma mecânica, mas como ele não possui o dinheiro utilizado no planeta, ela lhe dá uma lista de tarefas a ser realizadas em troca do conserto da nave.

Neste planeta, o jogador será exposto a situações que o levem a refletir sobre situações de desigualdade de gênero presentes na Terra.



GAMEPLAY

EXPLORAÇÃO

O jogador pode explorar o mundo livremente, andando pelo mapa principal, entrando em edifícios ou conversando com NPCs

MISSÕES

São mini-jogos definidos na lista de afazeres que devem ser realizados em troca do conserto da nave

Fazer com que o usuário perceba as diferenças culturais entre os planetas e como elas afetam as realidades

Astronauta

Continuar

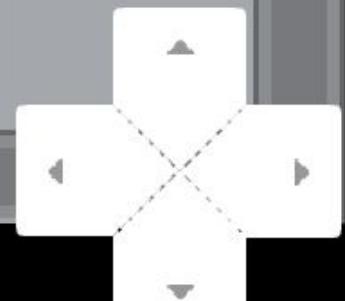
Novo Jogo

MENU INICIAL

TUTORIAL



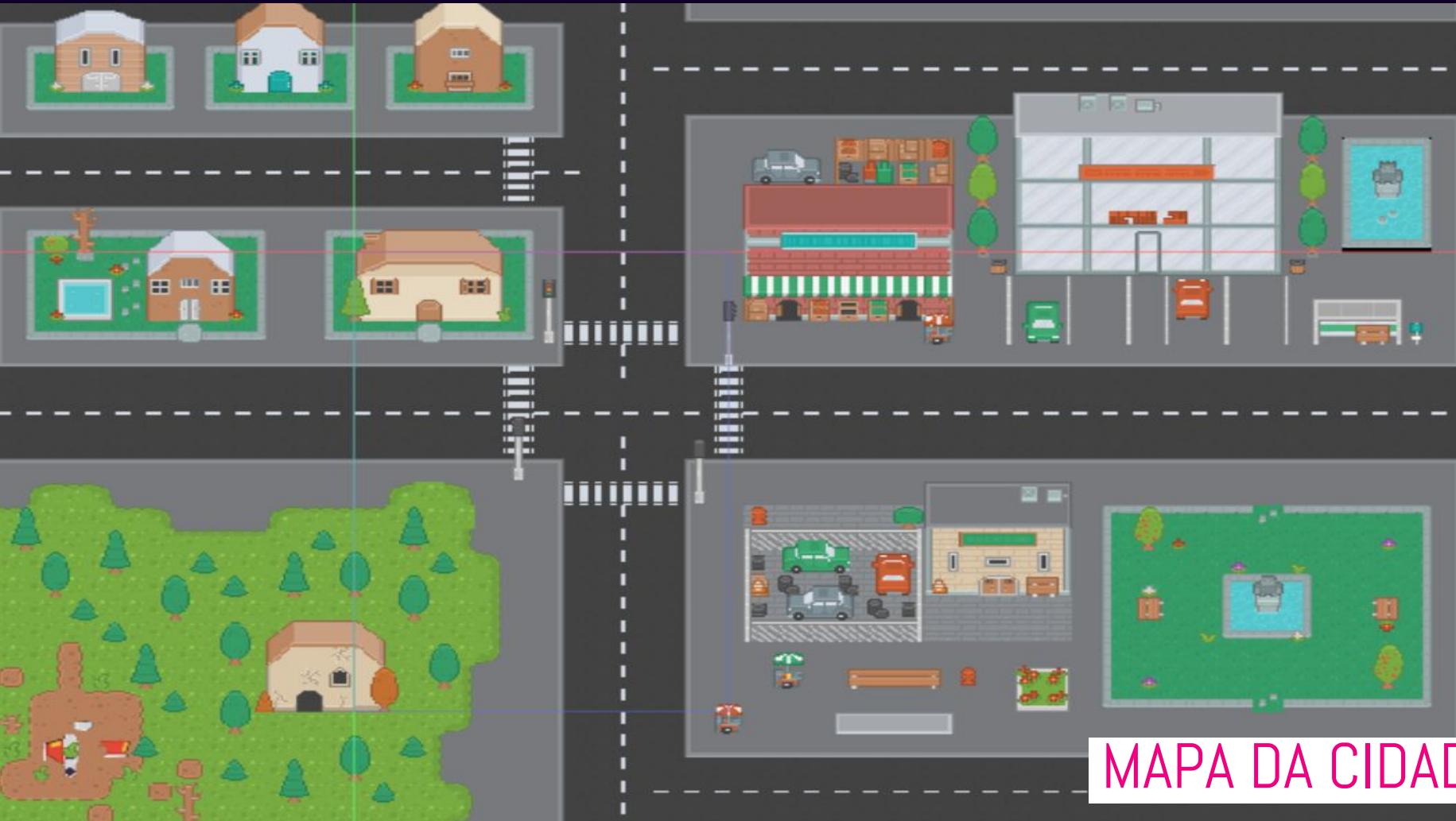
Se aproxime de uma pessoa e aperte o balão para falar com ela.



DESVIAR DE METEOROS

- ⊗ O jogador deve tocar nos lados da tela para movimentar a nave
- ⊗ A cada 10 segundos, ganha-se 10 pontos
- ⊗ A cada colisão, uma vida é perdida
- ⊗ A cada 30 segundos perde-se 5% de bateria
- ⊗ Fim de jogo: Ao fim de 3 vidas ou ao acabar a bateria





MAPA DA CIDADE

MAPAS

- ⊗ Mapa da cidade
- ⊗ Mapas de residências
- ⊗ Mapas de comércios



MAPAS RESIDENCIAIS

- ⊗ Casa 1
- ⊗ Casa 2
- ⊗ Casa 3
- ⊗ Casa grande
- ⊗ Casa com piscina
- ⊗ Casa Velha
- ⊗ Casa da Mecânica



MAPA INTERNO DA CASA COM PISCINA



MAPAS COMERCIAIS

- ⊗ Mercado
- ⊗ Shopping





MAPA INTERNO DO
MERCADO

MAPA INTERNO DO SHOPPING



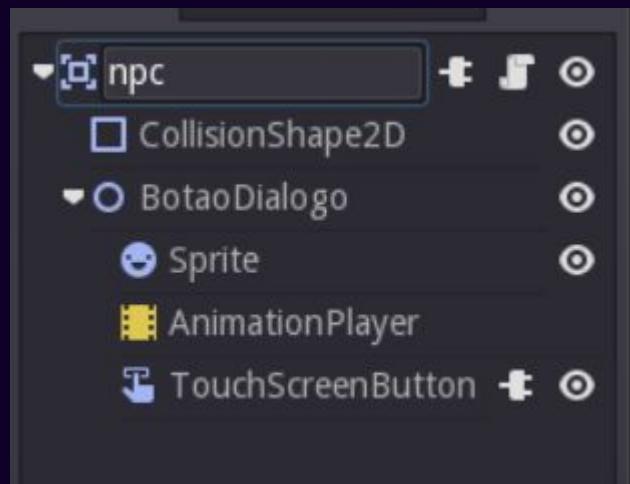
NPCs - Non Player Characters

São os personagens com os quais o jogador interage.

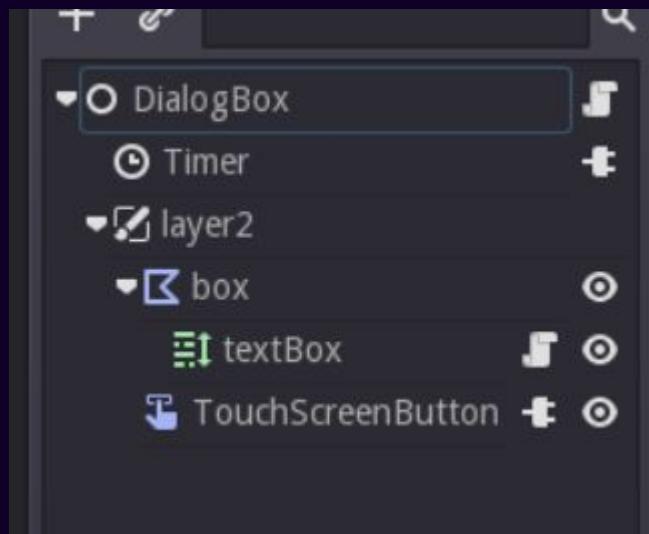
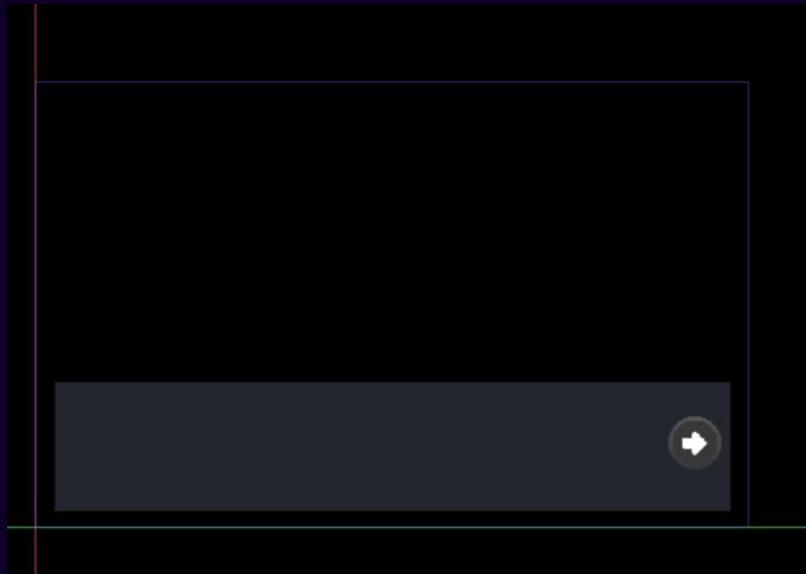
Possuem diferentes aparências e falas. O jogador conversa com eles para obter informações sobre como jogar ou sobre a história do jogo.



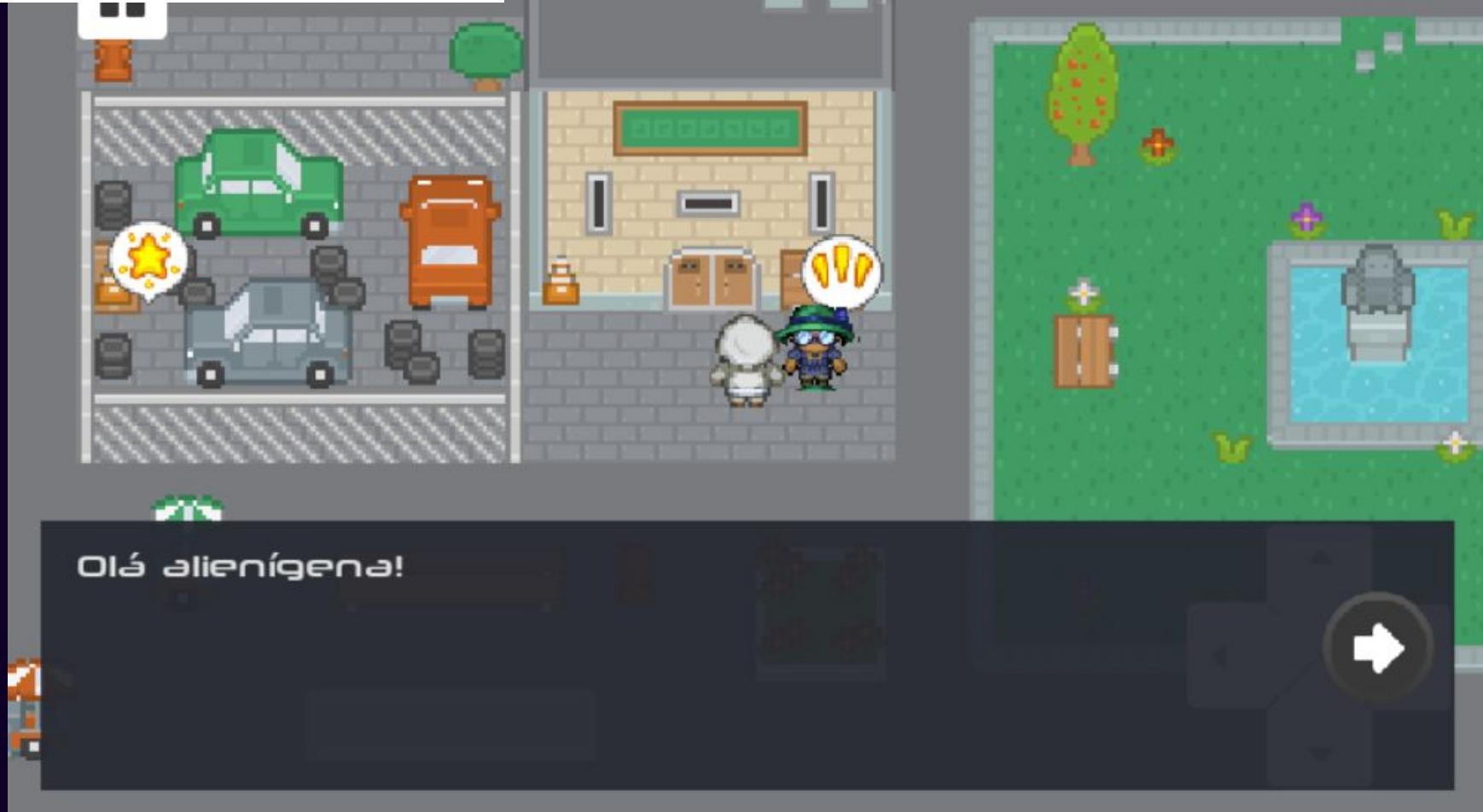
NPC - Componente



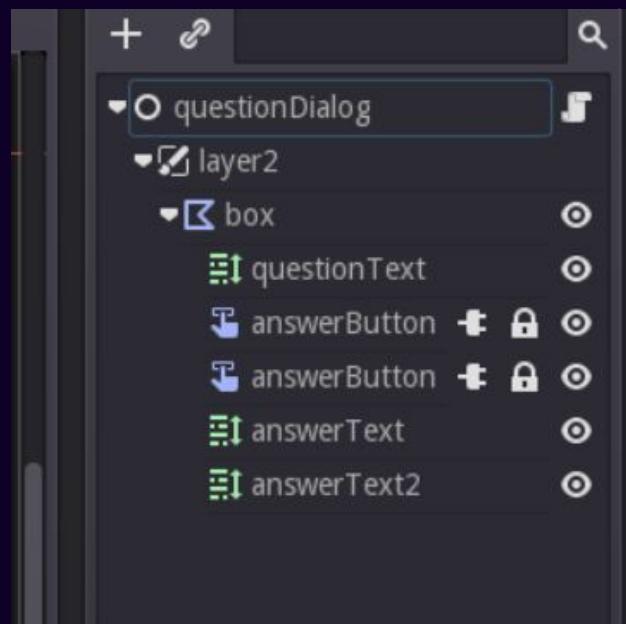
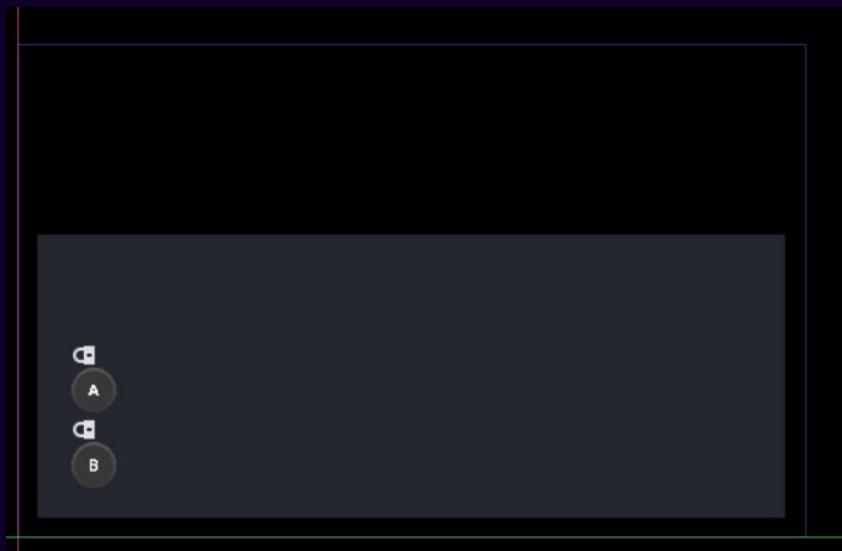
DialogBox - Componente



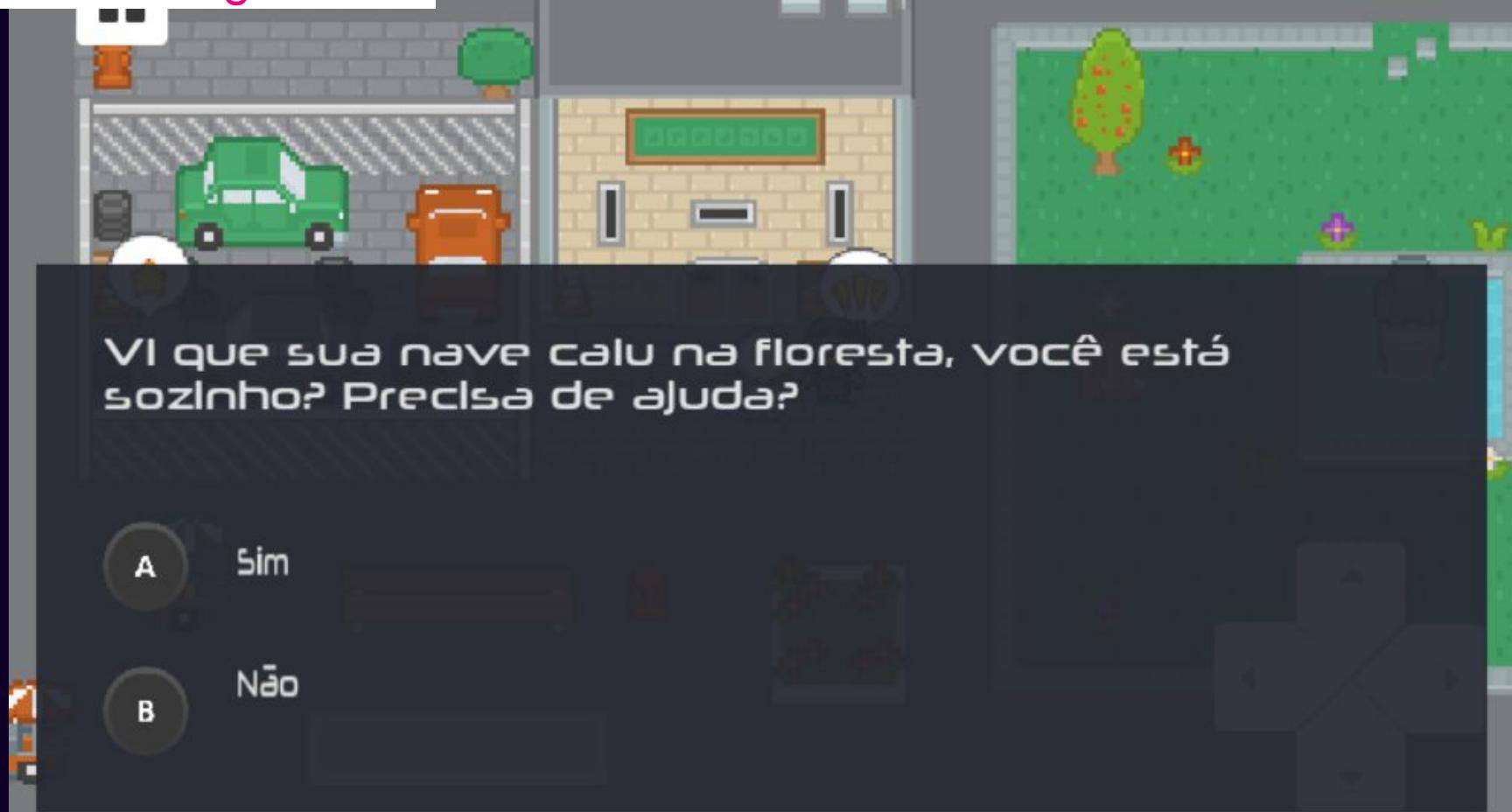
NPCs: Textos simples



QuestionBox - Componente



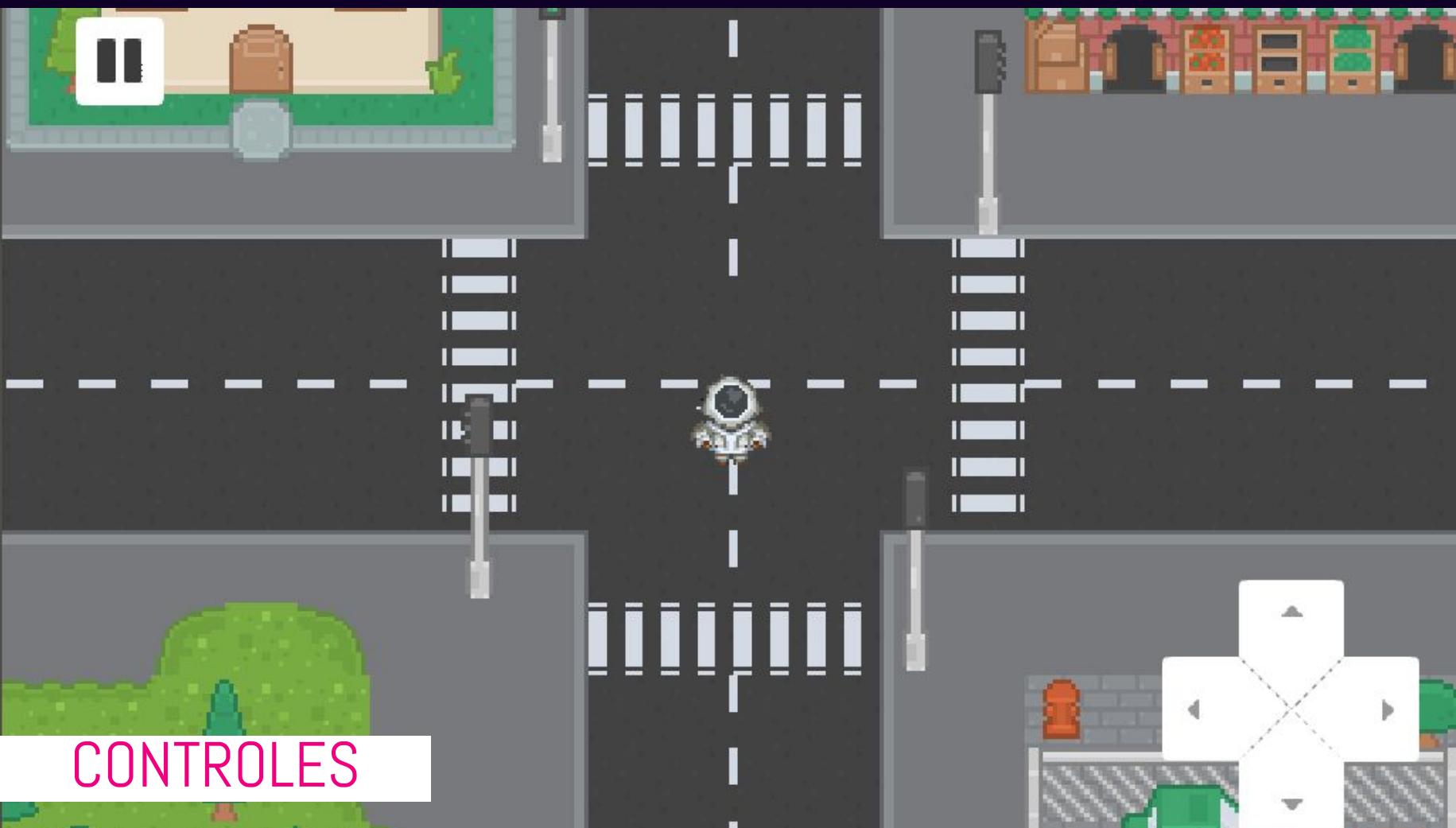
NPCs: Perguntas



ASTRONAUTA

Personagem animado que se move no mapa em quatro direções sendo seguido por uma câmera





CONTROLES

Planeta Blob

Lista de Tarefas

- Comprar presente para as crianças
- Comprar roupas decentes no shopping
- Separar ferramentas
- Recolher peças da nave na floresta
- Fazer compras para a geleia



Salvar

Voltar

LISTA DE TAREFAS

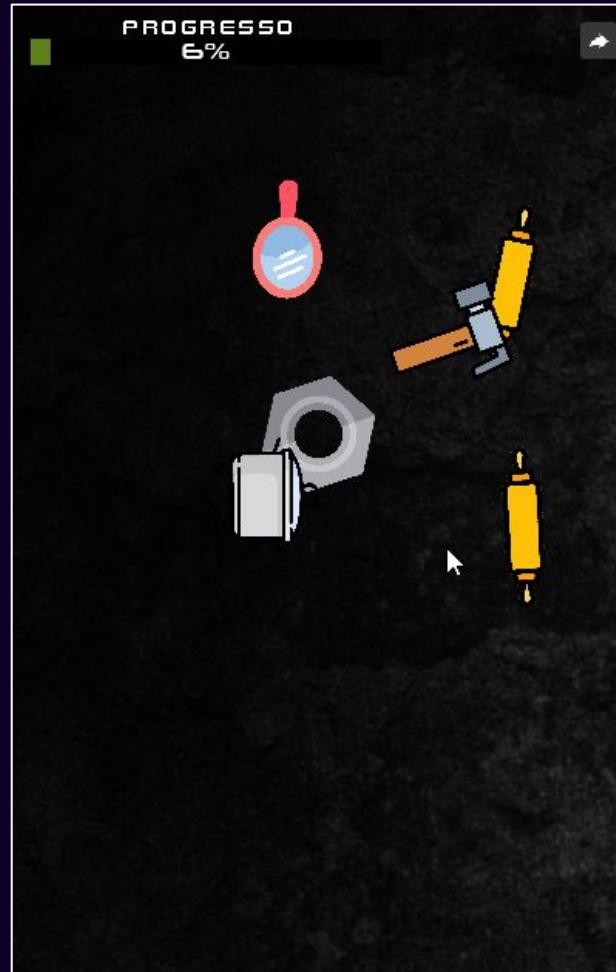
ENTRANDO NA MISSÃO

O jogador deve aproximar o astronauta dos ícones e tocar neles para entrar em um mini-jogo



SEPARAR FERRAMENTAS

- ⊗ Entrada a partir da oficina da mecânica
- ⊗ Dinâmica do jogo Fruit Ninja



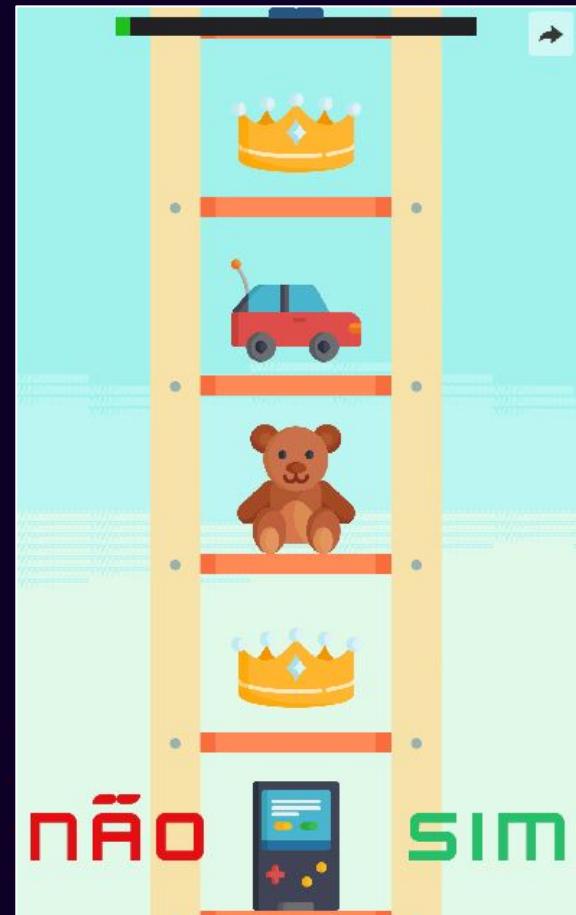
RECOLHER AS PEÇAS DA NAVE

- ⊗ Entrada a partir da Casa Velha
- ⊗ Dinâmica do jogo Pac-Man



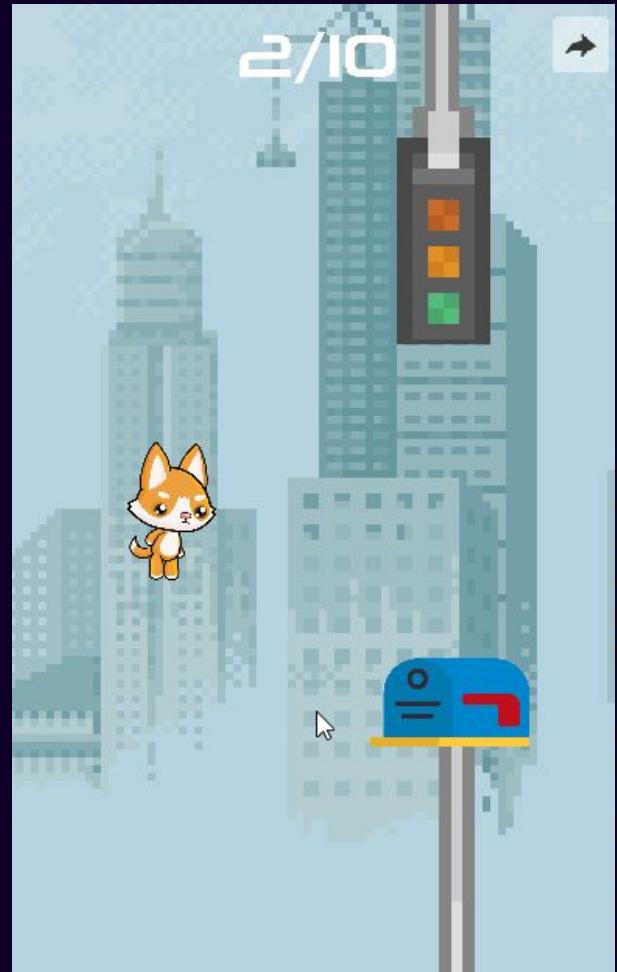
COMPRAR PRESENTES PARA AS CRIANÇAS

- ⊗ Entrada a partir do Shopping
- ⊗ Dinâmica do jogo Timber Guy



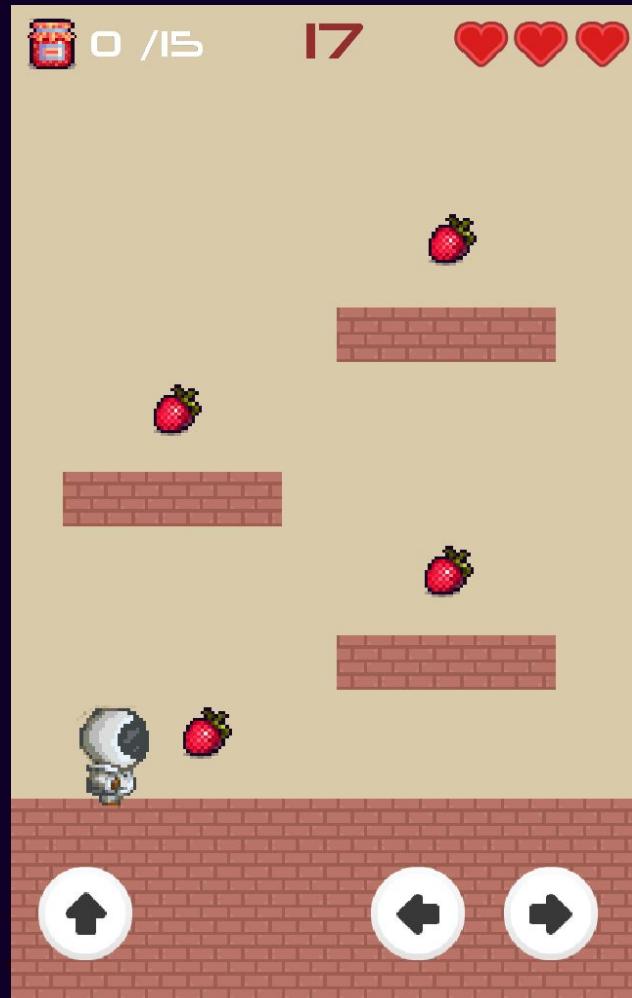
LEVAR O PET PARA PASSEAR

- ⊗ Entrada a partir da Casa Grande
- ⊗ Dinâmica do jogo Flappy Bird



FAZER COMPRAS PARA A GELEIA

- ⊗ Entrada a partir do Mercado
- ⊗ Dinâmica do jogo Mario



COMPRAR ROUPAS DECENTES

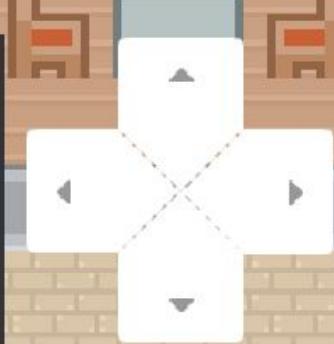
- ⊗ Entrada a partir do Shopping
- ⊗ Dinâmica do jogo Candy Crush



FIM DE JOGO



Parece que você fez tudo o que eu pedi.



NAVE CONSERTADA

Após conversar com a mecânica, o jogador poderá encontrar a nave consertada na floresta e partir



VOLTANDO PARA O ESPAÇO

É iniciada uma cena da nave se locomovendo tranquilamente pelo espaço, mostrando a possibilidade de estender o conceito do jogo

CONTINUA



GODOT

VANTAGENS

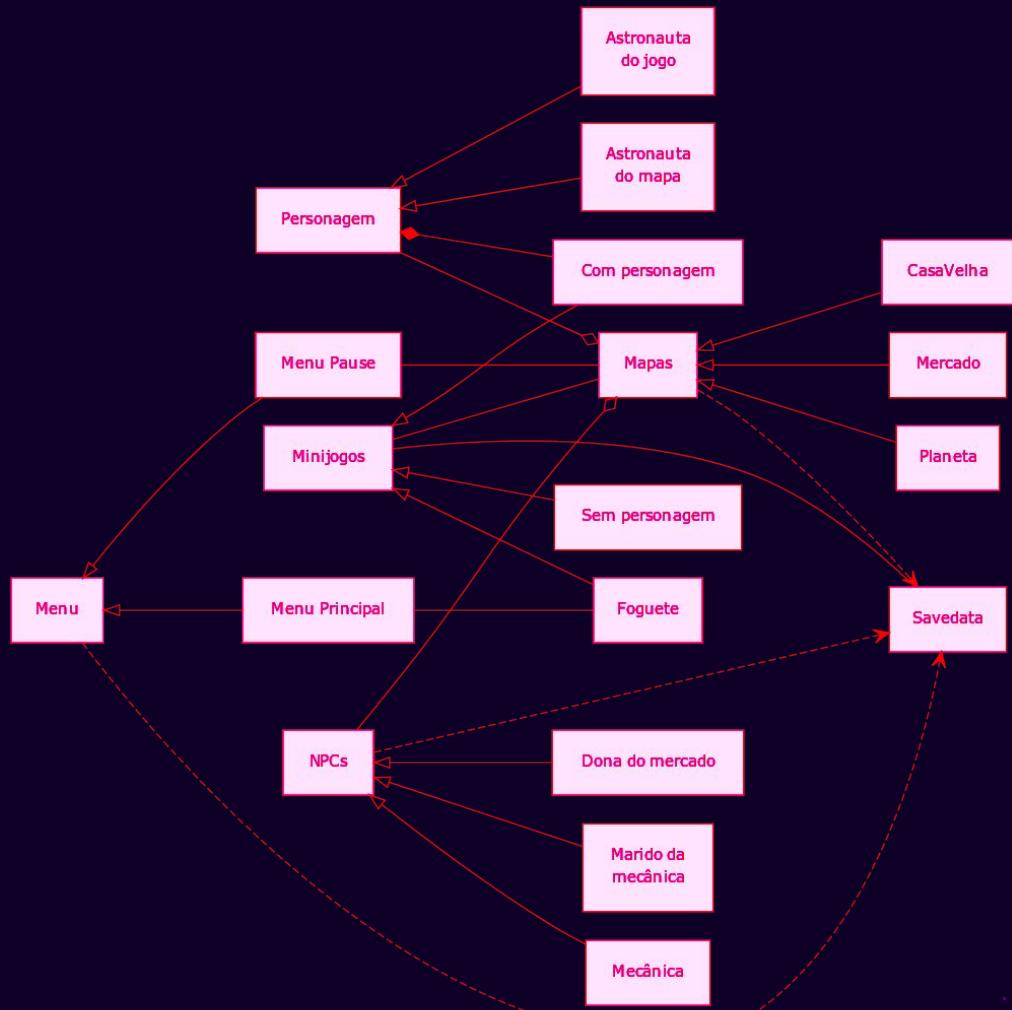
- ⊗ Propriedades físicas
- ⊗ Criação de animações
- ⊗ Implementação de controles
- ⊗ Compatível com diversos SOs

DESVANTAGENS

- ⊗ Integração com GitHub
- ⊗ Orientação da tela
- ⊗ Geração de versões



ARQUITETURA



4.

TESTES

ENTREVISTAS COM JOGADOR

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Para resguardar as alunas e informar o entrevistado de todos os seus direitos

ENTREVISTAS ANOTADAS

Para maior agilidade na análise

PERGUNTAS SUBJETIVAS

Como o jogo deve gerar sentimentos no usuário, as perguntas feitas precisam ser abertas



OBRIGADA