##### Usina de Projetos Experimentais (UPx)

**Projeto – Relatório Final**

##### IDENTIFICAÇÃO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NOME** | **e-mail** | **Telefone** |
| **1** | **João Matheus de Jesus Mendes** | **jm2matheus@gmail.com** | **(15) 991486048** |
| **2** | **Kauan da Silva Vieira** | **kauanvieira004@gmail.com** | **(11) 996338279** |
| **3** | **Lucas Fernandes Tolotto** | **lucasfernandestolotto@gmail.com** | **(15) 988049882** |
| **4** | **Luiz Pereira Reis** | **luizpereirareiswork@gmail.com** | **(15) 992019000** |
| **5** | **Matheus Parizotto Martins** | **math.yasuda@hotmail.com** | **(11) 944731019** |
| **6** | **Pedro H. T. Santos** | **pedrotodineyb@gmail.com** | **(15) 996235244** |
| **7** | **Rafael Ramos do Rosário** | **rafarr1702@gmail.com** | **(15) 991532636** |

**TÍTULO:**

Jogo educacional com foco em mobilidade urbana.

**LÍDER DO GRUPO:**

Lucas Fernandes Tolotto

**ORIENTADOR(A):**

Isaias Aguiar Goldschmidt

Data da Entrega: 18/09/2022

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Visto do(a) Orientador(a)



**Usina de Projetos Experimentais**

**João Matheus de Jesus Mendes**

**Kauan da Silva Vieira**

**Lucas Fernandes Tolotto**

**Luiz Pereira Reis**

**Matheus Parizotto Martins**

**Pedro H. T. Santos**

**Rafael Ramos do Rosário**

**Jogo educacional com foco em mobilidade urbana.**

**Sorocaba/SP**

**2022**

**João Matheus de Jesus Mendes**

**Kauan da Silva Vieira**

**Lucas Fernandes Tolotto**

**Luiz Pereira Reis**

**Matheus Parizotto Martins**

**Pedro H. T. Santos**

**Rafael Ramos do Rosário**

**Jogo educacional com foco em mobilidade urbana.**

Primeira parte do projeto experimental apresentado ao Centro Universitário Facens, como exigência parcial para a disciplina de Usina de Projetos Experimentais (UPx).

Orientador: Prof Isaias Aguiar Goldschmidt

**Sorocaba/SP**

**2022**

**SUMÁRIO**

[1 OBJETIVO GERAL 3](#_Toc113447577)

[2 REVISÃO DE LITERATURA E ESTADO DA ARTE 3](#_Toc113447578)

[3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 3](#_Toc113447579)

[4 JUSTIFICATIVA 4](#_Toc113447580)

[5 MATERIAIS E MÉTODOS 4](#_Toc113447581)

[5.1.1 Orçamento 4](#_Toc113447582)

[6 VALIDAÇÃO 5](#_Toc113447583)

[ANEXO I - MAPA DE EMPATIA, ÁRVORE DE PROBLEMAS, CANVAS MVP (Opcional) 5](#_Toc113447584)

[REFERÊNCIAS 5](#_Toc113447585)

# 1 OBJETIVO GERAL

Tendo em mente o problema do aumento exponencial da taxa emissão de gases poluentes atrelado ao aumento da intensidade do uso da frota de veículos particulares vista nos últimos tempos, o projeto pensado pelo grupo consiste em um jogo educacional centrado em um público-alvo definido em crianças de 5 a 12 anos, de forma que o objetivo geral do projeto se define em propor uma solução de ensino “gamificada“ de ensino que ira desenvolver no público-alvo uma preferência pelos meios de transportes sustentáveis, combatendo a longo prazo o problema citado anteriormente.

# 2 REVISÃO DE LITERATURA E ESTADO DA ARTE

Uma boa revisão de literatura é uma síntese dialogada de pelo menos 5 textos lidos pelo grupo, entre artigos, livros, teses de doutorado, dissertações de mestrado e textos livres da internet. A síntese não é uma cópia dos textos encontrados pelo grupo.  
É nesse capítulo que os autores demonstram que dominam o assunto que está sendo tratado nesse trabalho.

O estado da arte se remete ao que há de mais recente sobre um tópico específico que está sendo objeto de análise ou estudo.

# 3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

# 

Os objetivos específicos do projeto têm em questão o desenvolvimento de um jogo educacional focado na problemática dos meios de transportes sustentáveis, de modo que, através do jogo desenvolvido deve se criar de modo implícito a preferência pelos meios de transporte de sustentáveis no público-alvo do projeto, isso será possível pela associação por imagem que a criança irá produzir ao entrar em contato com o **conteúdo textual** e visual apresentado no jogo.

O jogo desenvolvido deve apresentar uma boa correlação entre as linguagens HTML, CSS e JavaScript, de modo que, a interação entre as linguagens deve ser harmônica no código, de forma que nenhuma das partes danifica o funcionamento da outra, com isso, o jogo desenvolvido deve poder ser jogado em dispositivos desktop através de qualquer navegador moderno. Visto isso, é vital que o jogo consiga se adaptar aos diversos tipos de tela que existem em dispositivos desktop, de maneira que, deve ser possível jogar em monitores com telas grandes, médias e pequenas com um viewport minimo de até 1024px.

# 4 JUSTIFICATIVA

A justificativa deve responder à seis perguntas:

Quais os principais problemas o projeto pretende ajudar a resolver?  
Quais potencialidades e oportunidades existem para a execução do projeto?  
Por que o projeto é importante para o alcance do objetivo?  
Qual a importância do projeto no contexto apresentado?

Por que ele foi proposto? De onde nasceu a ideia?

Qual inovação ou diferencial traz?

# 5 MATERIAIS E MÉTODOS

### 5.1.1 Orçamento

O orçamento líquido do projeto é nulo uma vez que a proposta do grupo é construir um jogo e não existe nenhum custo monetário obrigatório para este propósito, o que pode ser levado em conta de maneira estimada é o preço por hora dos desenvolvedores alocados no projeto, nesse quesito, foi levado em conta o salário real de um dos desenvolvedores do grupo, dessa maneira foi visto que o preço médio seria de R$12.50/hora, logo, o orçamento do projeto levando em conta o preço dos desenvolvedores depende da quantidade de horas que os mesmos vão dedicar a este projeto.

# 6 VALIDAÇÃO

6.1 Procedimento

Indicar o procedimento proposta para validação do produto desenvolvido. O procedimento proposto deve ser capaz de verificar se os objetivos do projeto foram atendidos.

# ANEXO I - MAPA DE EMPATIA, ÁRVORE DE PROBLEMAS, CANVAS MVP (Opcional)

**Tabela

Descrição gerada automaticamente**

# REFERÊNCIAS

BRASIL, 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília, 1996.

SANTOS, José dos. **Como elaborar referências.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

SILVA, José da. **Manual fictício de elaboração de TCC**. Revista Brasileira de TCC, v.22, n.2, p.497-524, jul-dez, 2004