

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO 2D QUE ABORDA TEMAS DE SAÚDE MENTAL UTILIZANDO TÉCNICAS DE IA

Aluna: Luana Rodrigues da Silva e Lima


Orientadora: Juliana da Costa Feitosa

Problema

- Necessidades de saúde mental são altas, mas respostas insuficientes e inadequadas
- Estigmas e psicofobia
- Aplicação da IA em animações 2D pouco explorada



Justificativa

- Mídia afeta a atitude e crenças do público sobre assuntos relacionados a saúde mental
 - Representação de transtornos mentais em jogos é muito comum, porém acompanhada de preconceito
 - Aplicação da IA tem grande potencial revolucionar o processo complexo de produção de animações 2D
- 

Objetivo Geral

Desenvolver e implementar um jogo 2D utilizando técnicas de IA para conscientização sobre temas de saúde mental



Objetivos específicos

- Utilizar técnicas de Engenharia de Software para desenvolvimento do jogo de forma organizada
- Desenvolver um Game Design Document (GDD) estruturando o jogo
- Modelar as cenas, cenários e personagens do jogo
- Programar mecânicas que representem de forma responsável o estado da saúde mental do personagem
- Pesquisar métodos para lidar com situações de estresse e trauma para sua implementação no jogo
- Estudar técnicas de IA aplicáveis ao problema
- Desenvolver e treinar a IA para auxílio na produção de animações 2D
- Verificar a eficácia e potencial da IA em animar cenas 2D

Cronograma

Atividades	Abril	Maio	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
Estudo do tema							
Elaboração GDD							
Elaboração projeto de arquitetura							
Estudo de modelos de IA							
Escolha do modelo de IA e treinamento							
Implementação do modelo de IA							
Testes e adaptações necessárias							
Desenvolvimento do jogo							
Teste e revisões finais							
Redação da monografia							