

Pegaí – Corrida do Conhecimento.

Equipe:

- Lorenzo Bazeggio Licodiedoff.
 - Kauã Hilgenberg.
- Renan Manoel Lemes.

Coordenador: Idomar Augusto Cerutti.

Supervisora: Diolete Marcante Lati Cerutti.

Descrição do projeto e da atividade.



Sobre o Pegaí:

O “Pegaí Leitura Grátis” é uma iniciativa sem fins lucrativos criada em julho de 2013, com a missão de aproximar leitores sem livros de livros sem leitores.



Sobre o jogo:

O Pegaí – Corrida do Conhecimento, é um jogo educativo que foi feito com a justificativa de explorar novas barreiras com o que pode ser feito para ajudar a comunidade. O jogo foi apresentado na Biblioteca Pública Municipal Prof. Bruno Enei, e o público alvo foram, por sua maioria, adultos.

Objetivos.

Pegaí:

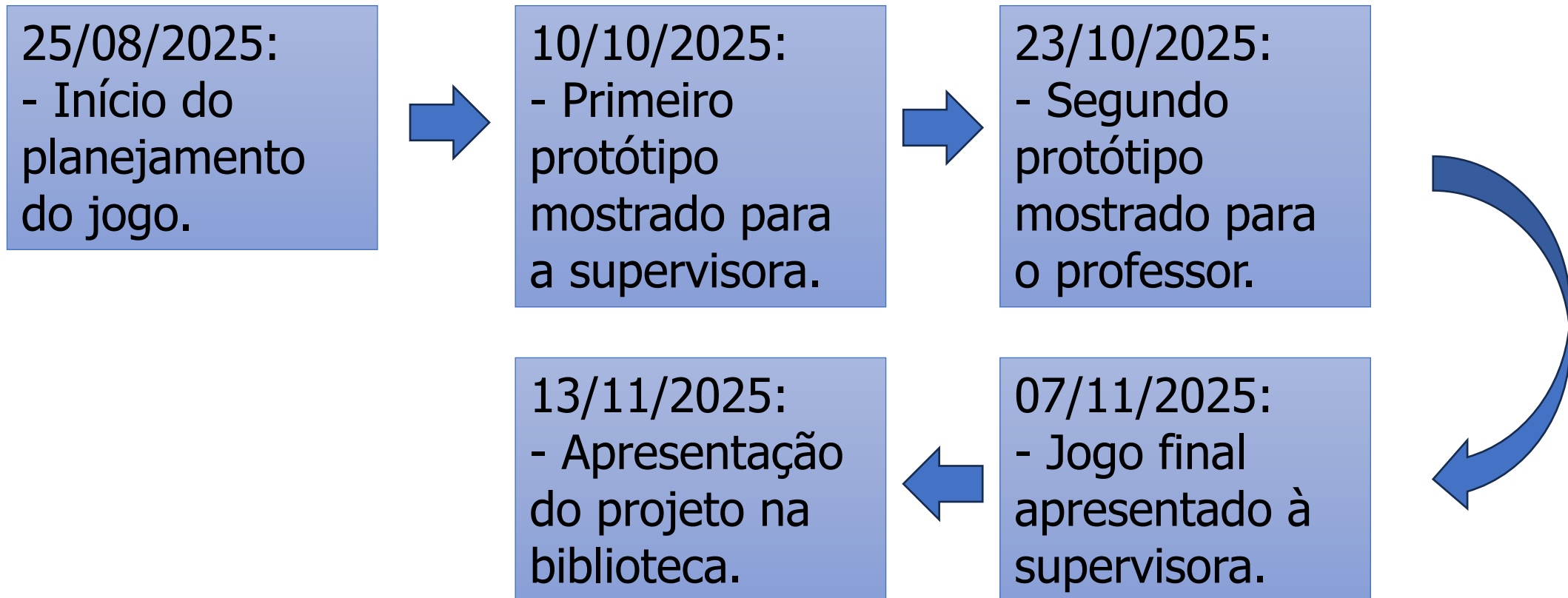
O objetivo do Pegaí é incentivar o hábito de leitura para aqueles interessados com obras do “gênero literário”, tentando se conectar à comunidade por meio de livros disponibilizados pela própria comunidade.

Corrida do Conhecimento:

O objetivo principal do nosso projeto é conseguir incentivar a leitura para um público mais jovem por meio de uma maneira mais lúdica e dinâmica. O jogo está ainda sendo desenvolvido pelos autores.

Metodologia.

Descrição das ações executadas para o desenvolvimento do jogo.



Metodologia.

Descrição do material utilizado



A Godot Game Engine é o coração do projeto, e a parte mais importante. Aqui foi onde o jogo foi criado, estilizado e executado.



O Github foi utilizado para facilitar a comunicação, ter um controle de versão mais forte sobre o programa e é a plataforma que centralizou o ciclo de vida do software.



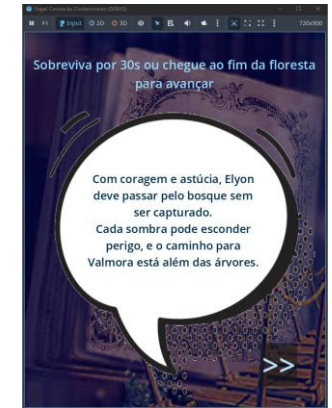
O Visual Studio Code foi utilizado para se trabalhar com a parte mais funcional do programa, onde alterações diretas no código são feitas.

Metodologia.

Sobre o jogo:

O Pegaí – Corrida do Conhecimento é um jogo do tipo *endless runner*, e seu funcionamento é simples e fácil de entender. O jogo acompanha a história de Elyon, um cavaleiro que busca recuperar a esperança de seu Reino. Para completar os níveis, é necessário utilizar os botões WASD e desviar dos inimigos. Caso você chegue ao outro lado da tela ou consiga sobreviver 30 segundos, o nível será completado.

Imagens do seu funcionamento:



Resultados.

Principais resultados obtidos e efeito das ações sobre a comunidade-alvo:

- Tivemos uma resposta extremamente positiva de nosso público, que por sua maior parte era coordenadores ou gerentes da biblioteca e espectadores que estavam por passar pelo local. Foi demonstrado muito interesse na continuidade do projeto para possíveis apresentações além do projeto de Prática Extensionista, onde se acredita que será um jeito muito eficiente de engajar e despertar o interesse da leitura nas crianças, inconscientemente, enquanto se diverte com o jogo, que tem uma dificuldade baixa para ser de fácil acesso para todos que tiverem interesse em tentar.

Resultado - Fotos.



Resultado - Fotos.



Conclusão.

Aprendizado:

Acreditamos ter sido uma experiência muito esclarecedora para todos nós. Foi feito um jogo para o público-alvo infantil do zero, sem ter nenhum material base para trabalhar. Aprender a utilizar uma linguagem de programação completamente nova (GDScript), numa engine que ainda não havia sido utilizada por nenhum dos integrantes presentes no grupo. Além disso, ter essa conexão mais forte com a biblioteca municipal num geral, onde foi dado sugestões excelentes de especialistas na área (com o público infantil), foi algo muito dinâmico e interessante de fazer parte.

Desafios encontrados:

Além de termos o desafio de trabalhar com ferramentas que nenhum dos 3 havia trabalhado antes, ocorreram outros problemas durante o caminho. Todo o processo até conseguirmos marcar a apresentação com a biblioteca, e alguns problema mecânicos com a resolução do programa. No restante, por sua maioria, tudo correu bem.

Agradecimentos.

- Nossos mais sinceros agradecimentos ao professor Idomar Augusto Cerutti e à professora Diolete Marcante Lati Cerutti pela oportunidade disponibilizada a nós para conseguirmos trabalhar num projeto com este nível de complexidade, e por todo suporte durante a progressão do jogo.
- Nossos mais sinceros agradecimentos à todos os coordenadores e gerentes da Biblioteca Pública Municipal Professor Bruno Enei, que apoiaram o projeto e disponibilizaram o local para que pudéssemos fazer a apresentação do jogo Pegaí – Corrida do Conhecimento.