

Arthur de Araújo Brites – 108262017
João Lucas Ikezaki – 103842018
Lucas Henrique de Camargo – 106972017

RELATÓRIO FINAL
Projeto: Justice is not Among Us



Arthur de Araújo Brites – 108262017
João Lucas Ikezaki – 103842018
Lucas Henrique de Camargo – 106972017

Trabalho apresentado à disciplina de Concepção de Jogos
Digitais do Colégio Eniac.

Prof. Lucio

Guarulhos
2019

Dedicatória

Dedicamos o projeto aos nossos pais, cujos mesmos nos apoiam durante toda nossa vida escolar, e aos professores, os quais nos ensinaram e nos apoiaram sempre que tivemos a necessidade, e a todos que nos apoiaram de diferentes maneiras em nossa trajetória.

Agradecimentos

Agradecemos aos professores que deram o apoio necessário, e ensinaram o necessário para a realização do projeto, dando-nos o conhecimento, não apenas para a realização do mesmo, mas também para futuros projetos e para o mercado de trabalho, com a base que nos é concedida pelo curso técnico, entre os envolvidos, é importante citar o Lúcio, o Rafael e o Nelson que auxiliaram no desenvolvimento do projeto, e a Fernanda, que ajudou na edição do relatório.

Agradecemos aos colegas que compartilharam informações que descobriram que ajudaram no desenvolvimento do projeto.

Resumo

O projeto aborda o tema da ODS, mais especificamente a 16ª ODS, que envolve o estabelecimento da paz, justiça e de instituições eficazes, e a partir disso, utilizando o conceito da gamificação, desenvolvemos um jogo com o objetivo de conscientizar das pessoas, mudando suas ideias e pontos de vistas, e para isso foi utilizado os *softwares*: Construct 2, como principal ferramenta, para a elaboração do jogo em si, Aseprite para a criação das artes pixeladas, ou seja, toda parte visual, e por fim, Fl Studio para a produção da trilha sonora do jogo.

Introdução

A tecnologia, hodiernamente, é essencial na vida do cotidiano, visto que diversas atividades comuns usufruem de aparelhos eletrônicos ou envolvem tecnologia de alguma forma. Com o avanço da tecnologia, a aprendizagem, negócios e até lazer são facilitados. Logo, para a concretização do projeto, houve o proveito de diversos materiais, técnicas e pesquisas envolvendo o assunto. Neste sentido, o projeto envolve a tecnologia, com a técnica de gamificação, criando um jogo sobre ODS.

Gamificação é o uso do conjunto de mecânicas e características de um jogo para determinada atividade, o que tem sido uma medida tomada por diversas empresas modernas com o intuito de incentivar os clientes e funcionários, ajudando-os a alcançar certos objetivos.

Os ODS's (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) são um plano de ação para as pessoas, para o planeta e para prosperidade. Esse plano é constituído de 17 objetivos, totalizando 169 metas para melhorar o mundo.

Baseando-nos em um dos Objetivos do ODS, sendo o 16º (Paz, Justiça e Instituições Eficazes) o escolhido, fizemos um jogo com uma história baseada nesse tema, com a intenção de conscientizar a todos que jogarem.

Dessa maneira, utilizando programas de computador para composição de música, elaboração de desenhos, e desenvolvimento de jogos, foi concretizado o projeto.

Fundamentação

FL Studio: FL studio é um *software* para criação de músicas, ou também conhecido como “DAW” (Digital Audio Workstation). Com esta DAW é possível compor, organizar, gravar, editar profissionalmente.

Construct 2: Construct 2 é um *software* para o desenvolvimento de jogos 2D utilizando linguagem HTML, porém não é necessário o conhecimento da linguagem html, mas sim um certo conhecimento em lógica de programação, para a criação de um jogo.

Mesa Digitalizadora: Mesa digitalizadora é um aparelho eletrônico que possibilita a simulação de uma caneta em um computador, tendo como propósito principal a elaboração de desenhos digitais. No projeto foi utilizado o modelo “Clt671 One By Wacom”, a empresa Wacom é a mais famosa e muitos profissionais utilizam seus produtos.

Clip Studio Paint: Clip Studio Paint é um Software para a criação de desenhos, possuindo diversas ferramentas essenciais para o desenvolvimento de arte digital, e contém as ferramentas mais utilizadas para edição e manipulação de imagens.

Aseprite: Aseprite é um Software para criação de *pixel arts*, possui diversas características similares à programas de desenhos, possuindo até mesmo ferramentas que são utilizadas neles.

Hipótese

Será que ao jogar, o jogador percebe o quanto a corrupção pode ser caótica e destrutiva, fazendo o jogador querer passar os desafios para resolver o problema do mundo, e ao passar das fases, a paz se restaurará aos poucos, e com o impacto do jogo, ele irá refletir, e até mesmo poder tomar ações na sociedade, em busca de melhorias.

Com o término do jogo, o jogador perceberá, de um ponto de vista social, no qual a regência de um país muda completamente o seu estado, o que pode mudar o ponto de vista social de diversas pessoas que jogar.

Problema de pesquisa

Segundo a RES SSP, mais de 200.000 casos de roubo ou de furto são registradas em boletins de ocorrência apenas na cidade de Guarulhos, o que já é extremamente preocupante, e são estatísticas que não devem ser ignoradas, isso considerando apenas em São Paulo, em outras regiões os números podem ser muito maiores. Levando isso em conta, o jogo mostrará isso ao jogador de forma visual.

A justiça vem decaindo com o passar dos anos, e para o combate, o jogador irá passar por um mundo em caos, mostrando o quanto a injustiça impacta a sociedade. O jogador irá passar por 3 fases que mostrarão que ele pode mudar o mundo, e então conscientizá-lo disso.

Objetivos

Geral

Conscientizar as pessoas, que, ao jogarem, irão notar as diferenças causadas pelas suas ações, mostrando como suas ações têm importância na sociedade.

Específico

- Demonstrar os efeitos que uma ação gera em uma sociedade;
- Provar que a justiça pode ser feita por qualquer um;
- Analisar a tendência do público em relação ao interesse em jogos;
- Comparar ação mediante a problemas que poderiam ser evitados.

Métodos ou Procedimentos

Como método principal, utilizamos a pesquisa experimental, que consiste em determinar um objeto de estudo, escolher as variáveis que iriam ser capazes de influenciá-lo, e então definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto, ou seja, é definir variáveis a serem testadas, e por meio dos resultados destes testes, definir o método a ser utilizado (GIL, 2002).

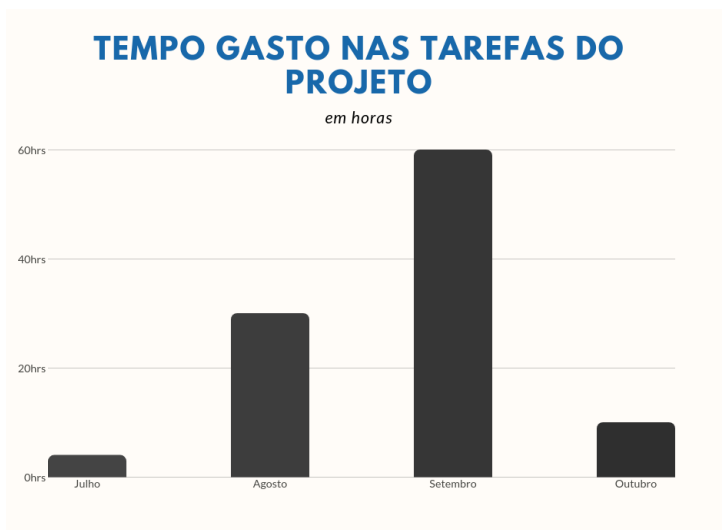
No projeto torna-se evidente que, o objeto estudado é a justiça na sociedade, e analisando os fatores que envolvem o fenômeno, no caso, a falta de ação impossibilita sua prevalência, portanto, o elemento essencial seria encorajar a sociedade a tomada de ações por via do projeto, utilizando o método de gamificação, o qual é tendencial atualmente, pois é extremamente atraente e eficiente.

Materiais e Destinação

- Material de consumo: Pendrive.
- Material permanente: Computador, Mesa Digitalizadora (Wacom Ctl671) Notebook, Construct 2, Aseprite, Fl Studio, Clip Studio Paint e Microfones.
- Outros serviços e despesas: Gastos com alimentação e com softwares usados.

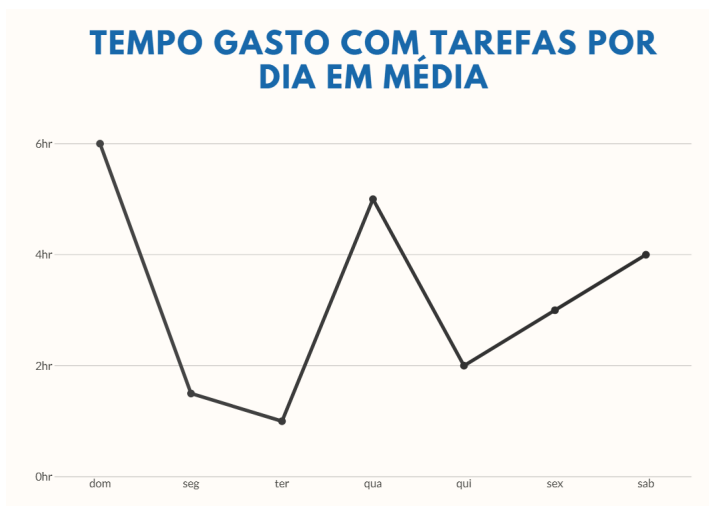
Resultados

O gráfico abaixo mostra todo o tempo, o qual foi gasto em diferentes tarefas do projeto, mediante aos meses trabalhados.



Fonte: Autores/2019

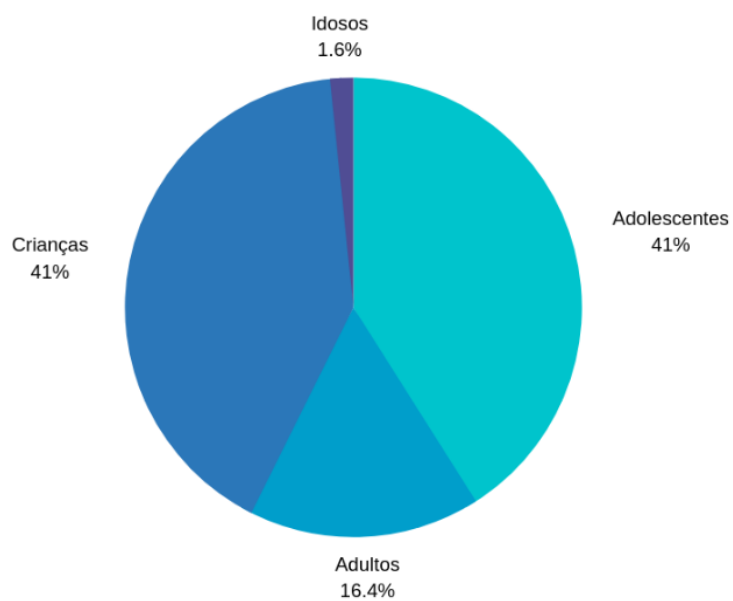
O gráfico abaixo ilustra o tempo gasto em média com diferentes tarefas do projeto, referente aos dias da semana em que o projeto foi desenvolvido.



Fonte: Autores/2019

O gráfico abaixo demonstra qual parte do público e qual porcentagem do mesmo se interessa no projeto.

Público interessado no projeto



Fonte: Autores/2019

Considerações Finais

O projeto obteve o resultado esperado após um mês de trabalho, o qual, foi dedicado quase 34 horas por semana para a criação de toda parte estética e sonora. Para a obtenção do resultado esperado, foi necessário muito tempo de estudo em diferentes áreas como: sonoplastia, arte pixelada e conceito de criação de jogos.

Quanto ao objetivo proposto pelo projeto, pode-se concluir um grande êxito, pelo fato da conscientização proposta ter sido efetivada e os jogadores se sentirem motivados a buscar a justiça, a qual é a proposta do jogo. Todos os dados analisados para definição do sucesso do projeto foram fornecidos por pessoas após testarem o projeto, dentre eles familiares, amigos e conhecidos.

Referências

Bibliográfica:

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002

Eletrônica:

SSP. **Taxas de Crimes**. Disponível em:

<https://www.ssp.sp.gov.br/estatistica/pesquisa.aspx>. Acesso em: 10 set. 2019.

FL STUDIO. **Software de produção Musical**. Disponível em:

<https://www.image-line.com/flstudio/>. Acesso em: 8 out. 2019.

SCIRRA. **Software de desenvolvimento de Jogos**. Disponível em:

<https://www.scirra.com/construct2>. Acesso em: 10 out. 2019.

WACOM. **Mesa Digitalizadora**. Disponível em:

<https://www.wacom.com/pt-br/products/one-by-wacom>. Acesso em: 10 out. 2019.

CLIP STUDIO. **Software de desenho**. Disponível em:

<https://www.clipstudio.net>. Acesso em: 10 out. 2019.