X-DENGUE: PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO SOBRE DENGUE

AUTORES: CARLOS RAMOS NIQUINI (Autor), Breno Gonçalves Barbosa (Autor), Camila Cristina de Araújo (Autor), Michele Santana Quintão (Autor), Lucas Saraiva Ferreira (Autor), Igor Muzetti Pereira (Orientador), Tiago França Melo de Lima (Orientador)

PALAVRAS-CHAVE: jogo, dengue, gamificação

RESUMO:
O desenvolvimento de jogos para fins educativos tem sido amplamente utilizado, abordando temas de diferentes áreas do conhecimento de modo que possam ser direcionados para diversos públicos-alvo, com o objetivo de facilitar o aprendizado. Este projeto propõe o uso de jogos e gamificação com o intuito de concientizar, de forma lúdica e educativa, os usuários sobre a dinâmica de transmissão da dengue, e sobre os hábitos que podem ajudar na prevenção e no controle da doença. O escopo do projeto inclui a elaboração de documentos relacionados ao processo de desenvolvimento de jogos (ex. documento de design do jogo), o projeto de arte e também o projeto e implementação de software. O jogo está sendo organizado em fases, e em cada fase o jogador terá um conjunto de instrumentos que poderá utilizar para combater o vetor (ex. mão, raquete, spray, areia). Inicialmente, o jogador irá atuar diretamente contra os mosquitos, mas deverá ampliar sua forma de atuação (ex. eliminando focos do vetor) na medida que eles se tornam cada vez mais resistentes e agressivos. O jogo também propõe usar informações obtidas do mundo real para definir o comportamento do jogo, e um módulo de realidade virtual de baixo custo, com o uso do Google CardBoard. Os resultados preliminares incluem um protótipo do primeiro módulo do jogo, para avaliação e obtenção de feedback junto à potenciais usuários.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto

ISBN: 978-85-93416-00-2