
ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

Pedro Miguel Schravinato

Artur Rabello de Oliveira

Kauã Basaglia Soares

Wesley Fillipi Gomes

Raízes da Esperança: Jogo

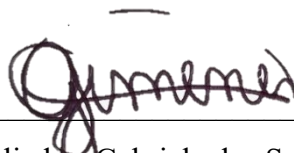
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz como exigência parcial para obtenção do título de **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**.

Aprovado em 25 de novembro de 2024

Banca Examinadora:



Prof. Orientador: Érica Scache Fabri



Prof. Avaliador: Gabriela dos Santos Gimenes

RESUMO

O tema escolhido aborda uma crítica social onde retrata um futuro próximo da humanidade, na qual este futuro as árvores foram extintas causando um decréscimo do oxigênio e tornando o planeta um lugar hostil e inabitável, para isso foram utilizadas características de um jogo focado em exploração para abordar o tema de uma melhor forma; O objetivo do jogo é de conscientizar as pessoas sobre um perigo que em breve pode afetar o planeta e mudar o ecossistema sem possibilidade de reversão, e alertar sobre outros perigos iminentes que passam despercebidos e não recebem a devida importância no presente; Para isso foram utilizadas diversas ferramentas, sites gratuitos e aplicativos na construção do jogo, como **Unity**, **Blender** e **Canva**, combinando os projetos realizados nestes meios foi possível fazer o jogo da maneira que está atualmente, onde também aplicado o conhecimento adquirido durante esses 2 anos para programar o jogo; Os resultados obtidos foram diversos e a ideia de fazer um jogo onde retratava os problemas do descaso com a natureza e suas consequências foi bem sucedida, contudo houveram outros resultados dentro do jogo como modificações no projeto original e a adição de novas funcionalidades; A conclusão do jogo está pronta e diversas alterações foram feitas e o projeto tornou-se consideravelmente diferente do escopo inicial, atualizações e correções devem ser feitas caso haja a necessidade.

Palavras-chave: Aplicativos, Jogo, Meio ambiente, Consequências

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1. JUSTIFICATIVA	4
1.2. OBJETIVOS	4
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	Erro! Indicador não definido.
2.1. CRONOGRAMA.....	5
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS).....	6
4. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
REFERÊNCIAS	8
Apêndice A – Termo de Autorização para Coleta de Dados.....	9
Anexo A – Termo de Autorização de Divulgação	11
Anexo B – Declaração de Autenticidade.....	15

1. INTRODUÇÃO

O tema escolhido aborda uma crítica social onde retrata um futuro próximo da humanidade, na qual a humanidade enfrenta as consequências do descuido com o meio ambiente, para isso foram utilizadas características de um jogo, focado em exploração para abordar o tema de melhor forma.

1.1. JUSTIFICATIVA

O tema foi escolhido, pois é um contexto muito comum nos tempos atuais onde o desmatamento e poluições ao ambiente podem causar prejuízos tanto para a nossa geração quanto as futuras. Esse problema já afeta o planeta e a sociedade há muito tempo, onde podemos ver e sentir os efeitos que a poluição e os desmatamentos estão causando em nosso planeta. Abordando esse tema em um jogo, um pensamento crítico é proporcionado ao jogador de uma imersiva e descontraída.

1.2. OBJETIVOS

O objetivo é utilizar um meio comum entre o público mais jovem para fazê-los refletir sobre um tema que muitas vezes não é discutido, mas que tem grande impacto em suas vidas e no futuro da sociedade. O uso de plataformas digitais, que fazem parte do cotidiano desse público, permite uma comunicação mais direta e eficaz.

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

2.1. CRONOGRAMA

Atividades		FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
		2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024
Planejamento TCC	Identificação e definição de temas	X	X									
	Referencial teórico e fichamentos	X	X									
	Introdução			X								
	Justificativa			X								
	Objetivo			X								
	Metodologia			X								
	Cronograma			X								
	Referências			X								
	Revisão, correção e formatação			X								
	Apresentação do projeto			X								
	Entrega do projeto			X								
Desenvolvimento TCC	Coleta de dados				X							
	Análise e discussão dos resultados				X							
	Desenvolvimento pré-textual				X							
	Elaboração do desenvolvimento				X							
	Considerações finais e conclusão					X						
	Desenvolvimento pós-textual						X					
	Correção ortográfica e gramatical						X					
	Entrega revisão final									X		
	Construção de slides										X	
	Treinamento da apresentação											X
	Apresentação/entrega final do TCC											X

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS)

A adição de novos cenários e ambientes, sistemas de fixação de objetos

Otimização no geral, e todos os erros ou bugs presentes

Não está faltando coisas importantes que fariam uma diferença no projeto

Um ambiente aberto com mais opções de exploração e adição de veículos do tipo

Foi utilizado o Blender para modelar todas as coisas no jogo, Unity para programar e executar o jogo, Canva na criação de textos e telas para o jogo e site e aplicativos gratuitos para outras áreas do jogo, como música, som ambiente e códigos

A programação foi a parte mais longa onde tudo que era adicionado passava pelos códigos para a implementação

Começando com os primeiros modelos no blender, depois a programação na unity e após algum tempo começamos a colocar música e sons, e então começaram os testes com outras pessoas sem ser do nosso grupo, após as avaliações muitos erros foram corrigidos e o projeto está finalizado.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema foi escolhido com base em duas inspirações, um projeto feito no segundo ano, e um jogo onde todos do grupo usaram de inspiração, em cima dessas duas coisas criou se o contexto atual do jogo.

Após esse projeto muitos pontos que antes eram desconhecidos se tornaram claros para nós. Como um jogo simples leva tanto tempo para ser produzido e que se não fosse por nosso grupo, não conseguiríamos cumprir o prazo.

Algumas sugestões de evolução seriam, possuir mais fases ou cenários diferentes, sistemas de guardar itens e de fixar objetos

REFERÊNCIAS

PROGRAMADORESDEPRE. Disponível em <
<https://programadoresdepre.com.br/tendencias-de-desenvolvimento-de-jogos-que-merecem-a-sua-atencao>> Acesso em 21 de fevereiro de 2024

Biva. Disponível em <https://biva.digital/mercado-dos-games-em-2024/> 21/02/24

Freepik Disponível em < <https://br.freepik.com/>> Acesso em 05/08/24

Freepik Disponível em <https://br.freepik.com/> Acesso em 19/08/24

Freepik Disponível em <<https://br.freepik.com/>> Acesso em 16/10/24

Betawiki Disponível em <https://betawiki.net/wiki/File:Microsoft-Word-95.png> Acesso em 12/08/24