

LUCID

Jessica Mayumi Schuhmacher Kogake ¹

Lívia Layane Bombonato Ribeiro ²

Caroline Bitencourtte Da Silva ³

Nicolle Maurer Goulart ⁴

Luiz Ricardo Uriarte ⁵

O trabalho teve como principais objetivos colocar em prática os conhecimentos sobre programação e desenvolvimento web aprendidos ao longo de dois anos no IFC - Blumenau, tendo como resultado um jogo. Ao longo do desenvolvimento deste jogo foi possível aprender técnicas de otimização de código, criação de tilemaps e sprites, bem como a ligação do jogo com um banco de dados. O jogo intitulado “Lucid” aborda temas referentes a fobias comuns e transtornos mentais, mas que por muitos são ignorados nos dias atuais. O público alvo do jogo são os adolescentes, por conta de que a taxa de suicídio nessa faixa etária vem crescendo a cada ano, tendo como média um suicídio a cada 40 segundos, de acordo com a OMS. Para a busca dos conhecimentos prévios sobre as fobias, foram realizadas pesquisas exploratórias disponibilizadas gratuitamente na internet. O grupo tem completa consciência que abordar temas sensíveis como este pode gerar gatilhos em algumas pessoas, por isso o jogo todo foi pensado para tentar abordar de forma menos intrusiva cada tipo de fobia ou transtorno mental por meio de inimigos com uma estética mais animada e amigável, mesmo o jogo tendo um ar de suspense. Por indicação de orientadores, a principal tecnologia adotada foi a linguagem de programação C# e a linguagem de manipulação de dados SQL, usando o ambiente de desenvolvimento de games Unity, no qual foi possível representar de forma clara cada uma das fobias por meio de inimigos a serem enfrentados pela personagem principal, tal como as habilidades pessoais de cada integrante do grupo. A mecânica do jogo é inspirada em jogos de plataforma 2D, como o conhecido jogo Super Mario Bros, criado pela empresa Nintendo e, para jogar, o usuário precisa realizar um cadastro/login, com seus dados sendo armazenados em um banco de dados. Ademais, o jogo se passa em uma paralisia do sono vivenciada pela personagem principal, aos quais terá que recuperar sua consciência enfrentando desafios e inimigos que referem fobias, sendo liderados por um transtorno mental (desafio final de cada fase). Por fim, espera-se que ao final deste projeto, as pessoas consigam compreender de forma mais clara algumas fobias e problemas mentais que não devem ser ignorados ou tratados como pouco caso, aos quais atualmente as pessoas tratam com um certo tom de preconceito pessoas que sofrem com algum tipo desses distúrbios mentais.

Palavras-chave: Jogo. Programação. Fobias. Suicídio.

¹Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau, uwu.jessyca@gmail.com

²Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau, liviabombonato@gmail.com

³Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau, carolinebitencourttedasilva@gmail.com

⁴Aluna do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC Campus Blumenau, nicollemaurer2507@gmail.com

⁵Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, luiz.uriarte@ifc.edu.br