

Exemplo de Artefato de Jogo Educacional, seguindo a metodologia INTERA.

Requisitos didáticos-pedagógicos:

Qual ou quais Teorias de Aprendizagem você irá se basear para conceber o Jogo?

Eu gostaria de me basear no aprendizado através de jogos, fazendo com que o aluno obtenha conhecimento e que se divirta enquanto aprende.

Deseja se basear em alguma teoria de aprendizagem que você conhece? Em caso positivo cite qual:

Na teoria sociointeracionista de Lev Semionovich Vigotski

Existe algum material didático (livro, sites, apostilas) que você gostaria de aproveitar para ajudar na elaboração do conteúdo do seu Jogo? Em caso positivo cite qual ou quais e indique a localização de cada um deles. Ou então envie os arquivos zipados juntamente com este documento.

Antártica, Ártico e Mudanças Climáticas. 101 perguntas.

Projeto Baleia-jubarte

<https://www.baleiajubarte.org.br/a-baleia-jubarte>

Interantar- Museu Virtual

<https://www.interantar.com/museuvirtual3d>

Curso à distância - Antártica ou Antártida?

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLex2-DIWVLN3bOydgfxhVap6IFVWhFPkL>

Requisitos de Funcionalidade:

Quais as funcionalidades você gostaria que esse Jogo tivesse?

1. Migração:

- O jogo deve permitir que o jogador controle a Baleia-jubarte, realizando o deslocamento Antártica → Brasil e Brasil → Antártica

2. Amamentação

- O jogo deve conter um mecanismo para que o jogador alimente o filhote da Baleia-Jubarte, de modo a criar uma dinâmica que exija um cuidado com o filhote.

3. Fugir de ataques:

- Os jogadores devem controlar as baleias de modo a desviar de ataques que podem ocorrer de predadores como a Orca.
- Haverá um cronômetro mostrando o tempo em que eles podem estar no mar.

4. Alimentação

- Após o período no Brasil, ao chegar na Antártica, o jogo deve ter a funcionalidade de alimentação. A Baleia-jubarte “mãe” precisará se alimentar de krill para compensar o longo tempo sem se alimentar.

Requisitos de Interface com o usuário

1.2.4.1 Menu Inicial

Uma tela inicial com elementos visuais que estejam relacionados ao tema do jogo. A tela também deve conter os botões “Iniciar”

1.2.4.2 HUD

- Barra de vida da Baleia-jubarte controlada pelo jogador.
- Barra de energia do filhote
- Joystick para controlar a baleia.

1.2.4.3 NPC's

- Krills : Interagirão servindo de alimento.
- Orcas: Interagirão tentando atacar o jogador, podendo diminuir a barra de vida
- Filhote: Pode ser amamentando pelo jogador.

1.2.4.4 comunicação

- Área de texto, com imagem do personagem que está falando com botão para avançar, de preferência personagem animado

Requisitos de disponibilidade:

O jogo deve ser disponibilizado para todas as pessoas que possuem um celular touchscreen.

Requisitos de Acessibilidade:

Acessível pela play store.

Requisitos de Acesso:

Não terá nenhum acesso dentro do jogo, apenas de onde ele será baixado/instalado. Não será necessário a criação de contas dentro do jogo e cada indivíduo deverá estar em seu próprio dispositivo.

Requisitos de Desempenho:

Por uma pessoa, cada pessoa com seu dispositivo.

Requisitos de Portabilidade:

O jogo deverá ser acessado por celulares que possuem o sistema operacional android, mas com objetivo de expandir para todos que possuem celulares.

Requisitos de licenciamento:

CC BY-NC (Atribuição-NãoComercial). É possível a distribuição, adaptação. obrigatório creditar. Não se pode comercializar.