



**"JOGOS POR UM
MUNDO MELHOR"**

M1/PT2 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, KAIQUE, JEAN-LUC, DAVI



O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

Acessibilidade, inclusão, identificação e validação

permite que pessoas com deficiências físicas, dificuldades sociais e outras questões possam se sentir incluídas,

Auxiliar em questões sociais e técnicas

como simulações para treinamentos de riscos ou uso de jogos nas escolas com fins educativos

Ensinar habilidades

como empatia, paciência, determinação, lidar com a frustração, não desistir, trabalho em equipe, comunicação e pensamento estratégico.

ODS - ONU

3 SAÚDE E BEM-ESTAR

Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades



8 TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO

Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos



15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



SE BASEIA EM:

- **Conservar**, recuperar e usar de forma sustentável os ecossistemas terrestres
- Aumentar a **participação** de energia renovável na matriz global de energia
- **Restaurar e proteger** terras e solos degradados
- Promover o turismo **sustentável**
- **Garantir** o direito à água potável, à um meio ambiente limpo
- Eliminar a caça ilegal e o tráfico de espécies protegidas

RELAÇÃO COM O TEMA:

O levantamento de questões tão importantes como o meio ambiente, colaboram tanto para o ensino, quanto para a formação de boas habilidades pessoais e interpessoais como empatia e trabalho em grupo.

3 SAÚDE E BEM-ESTAR

Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades



SE BASEIA EM:

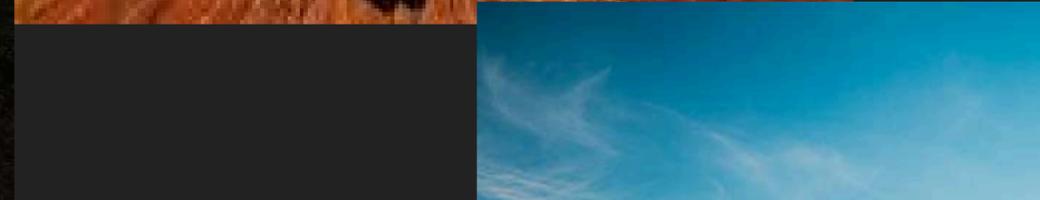
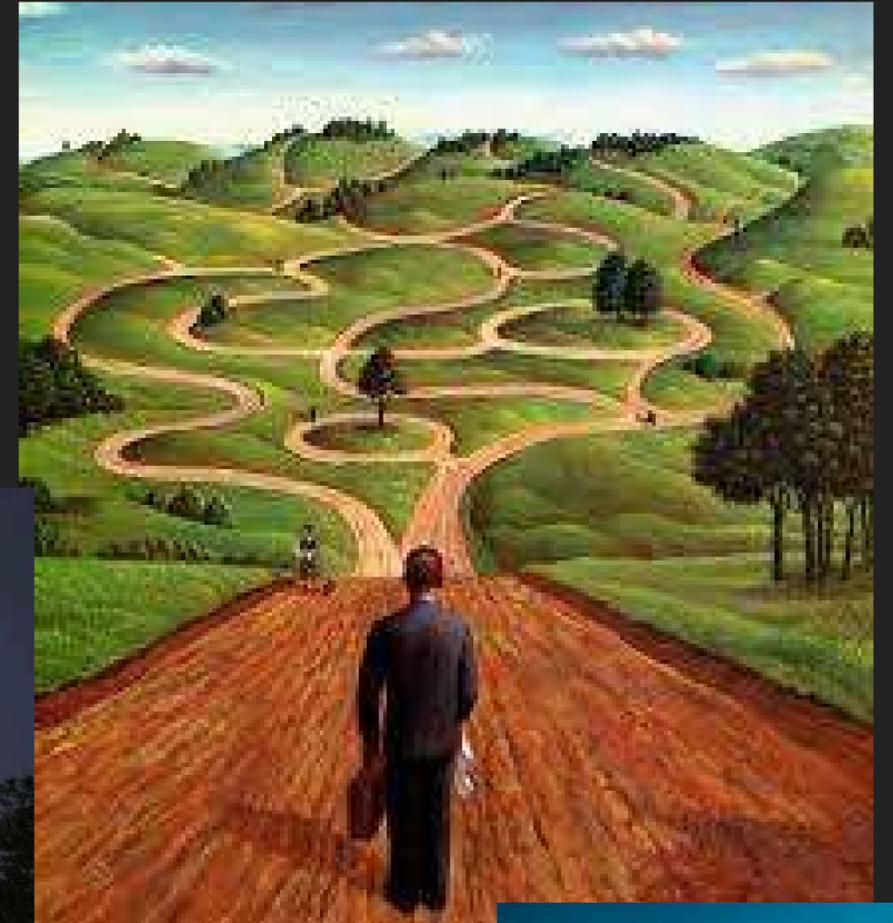
- **Garantir** uma vida saudável e **promover** o bem-estar para todas as idades.
- Reduzir mortes prematuras por doenças evitáveis.
- **Combater** doenças como HIV/AIDS, tuberculose e hepatites.
- Reduzir a violência e lesões relacionadas.
- Aumentar o acesso a serviços de saúde de **qualidade**.
- **Promover** estilos de vida saudáveis.
- Garantir o **acesso** a medicamentos e vacinas essenciais.
- Fortalecer os sistemas de saúde em todo o mundo.

RELAÇÃO COM O TEMA:

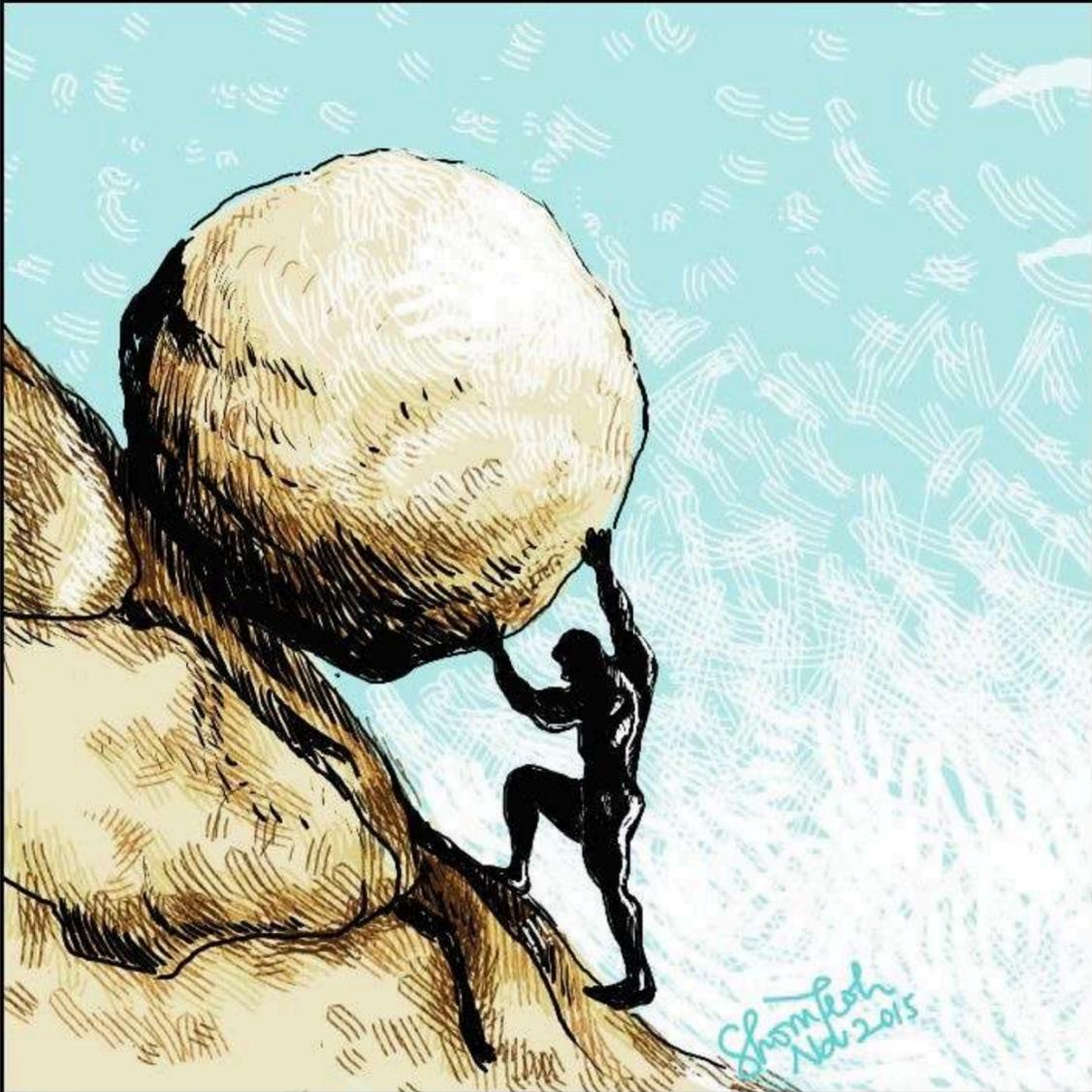
Conscientização e acessibilidade em jogos garantem que todos, independentemente de limitações, possam jogar de forma inclusiva. Isso inclui recursos como controles adaptativos, legendas e ajustes de interface, promovendo um ambiente mais justo e respeitoso.

**3 PALAVRAS CHAVE QUE
DEFINEM NOSSO TEMA**

JORNADA



RESILÊNCIA



PROPÓSITO



5 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

YOUR LIE IN APRIL

É história de **superação** sobre um pianista prodígio que perde a capacidade de tocar piano após um trauma na infância, ele é **ajudado** a voltar a tocar por uma violinista excêntrica. Your Lie in April é uma série de mangá escrita e ilustrada por Naoshi Arakawa. A adaptação do anime foi feita pelo estúdio A-1 Pictures

RELAÇÃO COM O TEMA

Mostra como as **pressões externas**, como as expectativas da mãe de Kousei, afetam sua saúde mental.

A música tem um papel fundamental na recuperação de Kousei, destacando como as **expressões artísticas** ajudam na saúde mental.

As **amizades** e o **apoio** de outros personagens são essenciais para a recuperação emocional de Kousei.



NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO

Feito por Hayao Miyazaki em 1984, se passa em um futuro pós-apocalíptico, depois da queda da sociedade altamente industrializada. A Terra está coberta por uma **floresta tóxica** que solta esporos venenosos (Mar da Corrupção), onde apenas insetos gigantes sobrevivem.

Os reinos humanos vivem em guerra entre si e a natureza. Nausicaä busca **paz** entre os humanos e o meio ambiente.

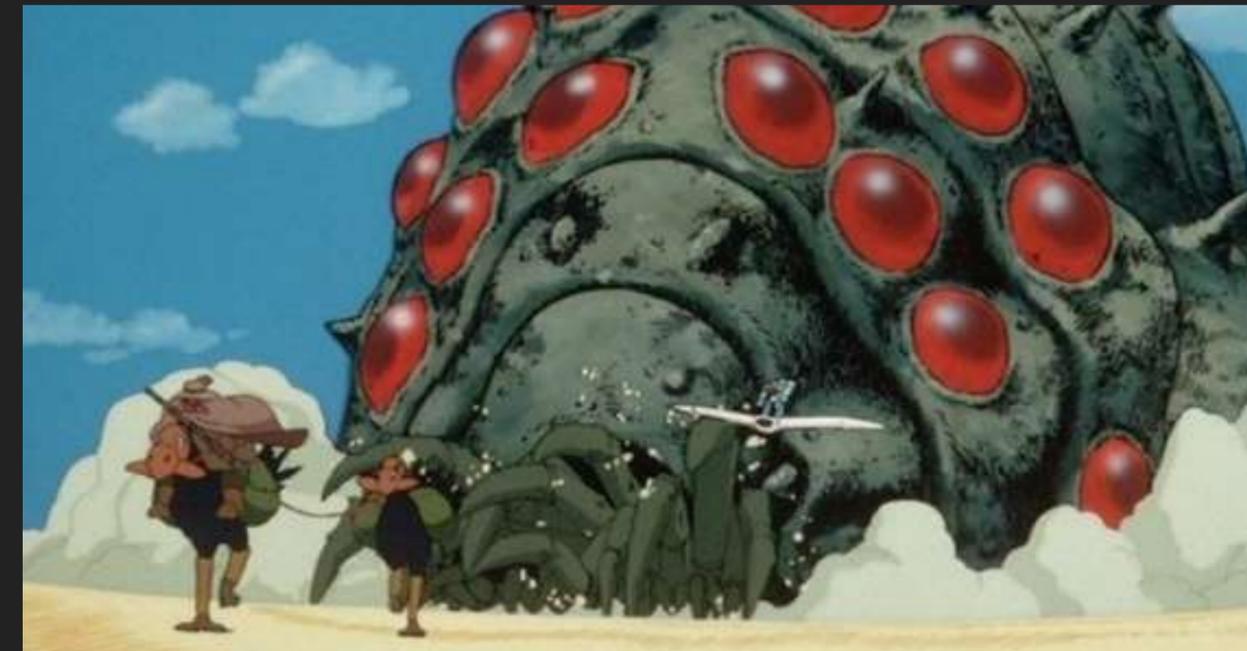
RELAÇÃO COM O TEMA

Crítica desenvolvimento que **negligencia** o meio ambiente

Nausicaä busca **compreender** a floresta, e assim descobre a verdadeira origem da toxicidade

As plantas filtram a poluição, e os insetos protegem o ecossistema, tudo funciona em **equilíbrio**

Nausicaä luta pela convivência em **harmonia** com a natureza e respeito à vida



WALL-E

O filme se passa em um futuro distópico, onde a Terra foi completamente **abandonada** pelos humanos. O planeta virou um **imenso lixão** devido ao consumo desenfreado e à ausência de políticas sustentáveis. A empresa Buy n Large (BnL), que domina tudo, manda os humanos viverem em uma nave no espaço enquanto robôs tentam limpar o planeta.

RELAÇÃO COM O TEMA



A **ausência de responsabilidade** ambiental pode levar à destruição total dos ecossistemas terrestres.

A pequena planta simboliza a **resiliência da natureza**, mesmo depois de anos de abandono e destruição.

O filme convida o público a refletir sobre o impacto do **consumismo**, do lixo, da falta de reciclagem e da desconexão com o meio ambiente trazendo a importância da Preservação e sustentabilidade.

Quando os humanos voltam à Terra, começa a **reconstrução** — uma chance de fazer diferente, com mais consciência. Representando a relação **homem-natureza**

PAX

O livro conta a história de Peter, um menino que é forçado a abandonar sua **raposa de estimação**, Pax, quando seu pai se alista na **guerra**. A narrativa alterna entre as perspectivas do garoto e do animal, mostrando como ambos enfrentam os desafios de um **ambiente natural** ameaçado pelo **conflito humano**.

RELAÇÃO COM O TEMA

Guerra como agente de destruição ambiental

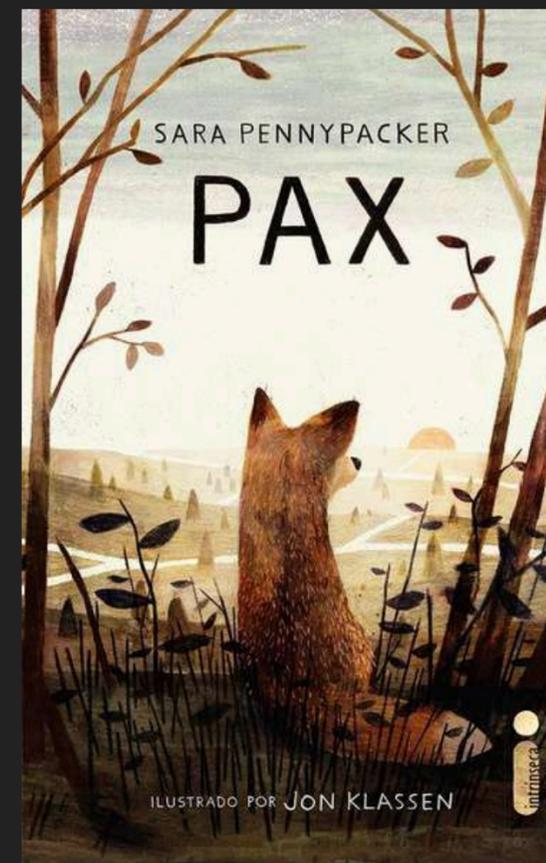
- Os **campos e florestas** onde Pax vive são **devastados** por bombardeios, **refletindo** o impacto real de conflitos nos ecossistemas (ODS 15).

Raposa como símbolo da vida selvagem resiliente

- Mesmo após a separação e os perigos, Pax demonstra **adaptação**, mostrando a capacidade de **recuperação da natureza** quando não interferida (ODS 15).

Jornada de Peter como metáfora da reconexão

- A busca do menino pela raposa representa a **necessidade humana** de restabelecer laços com o mundo natural para alcançar **bem-estar emocional** (ODS 3).



NICE: O CORAÇÃO DA LOUCURA

O filme retrata a luta da psiquiatra brasileira Nise da Silveira durante os anos 1940. Nessa época, onde **eletrochoque e lobotomia** eram tratamentos comuns, Nise se coloca contra essas práticas degradantes e desumanas ao usar **da arte para expressar** o subsciente dos pacientes.

RELAÇÃO COM O TEMA

Retrata a luta de Nise contra o preconceito, o machismo e a hostilidade dos psiquiatras vigentes.

Denuncia os **abusos** e violação de direitos humanos sofridos pelos pacientes com **transtornos mentais**

Propõe que quebrar preconceitos e dar oportunidade de **compreender o ser humano** em sua integridade gera ambientes mais inclusivos



JOGOS ASSOCIADOS

AVENTURAS COM A ANSIEDADE (JOGO GRATUITO)

OBJETIVO:

Ajudar o personagem principal a gerenciar crises de ansiedade através de escolhas que equilibram emoções, autocuidado e enfrentamento de desafios cotidianos.

REGRAS PRINCIPAIS:

- você controla o lobo (ansiedade) e se torna responsável pelo seu humano.
- O jogador deve selecionar respostas a situações estressantes (ex.: ataques de pânico, insônia).
- Cada decisão afeta três métricas: Calma, Energia e Autoconfiança.
- O jogo termina quando o personagem aprende a reconhecer gatilhos e aplicar técnicas de coping.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- ODS 3 (Saúde Mental):
- Ensina estratégias reais para lidar com ansiedade (respiração, grounding).

Promove empatia por quem sofre de transtornos psicológicos.

PLATAFORMA: NAVEGADOR (ITCH.IO)
GÊNERO: NARRATIVO/EDUCATIVO



PANDEMIC

Especialistas de uma equipe precisam trabalhar juntos para descobrir curas e impedir surtos de doenças para salvar o mundo da pandemia.

REGRAS PRINCIPAIS:

- Cada jogador tem um papel com habilidades únicas como médico, cientista, pesquisador e outros
- Em cada turno o jogador realiza algumas ações, compra cartas de eventos e revela cartas de infecção.
- Se as doenças se espalharem demais, acabarem as cartas ou as curas não forem achadas o grupo perde.
- O grupo vence se curar todas as 4 doenças antes que o mundo desabe.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- Simulação de saúde pública (empatia)
- Trabalho em equipe (nós contra o problema)
- Prevenção e controle (importância de ações preventivas para o coletivo)
- Educação (doenças e impacto de políticas de saúde)

PLATAFORMA: FÍSICO,
GÊNERO: MOBILE, STEAM, SWITCH



GYMRATS (GRATUITO)

OBJETIVO:

Motivar a fazer exercícios físicos, com recompensas e rankings, transformando o treino em um jogo.

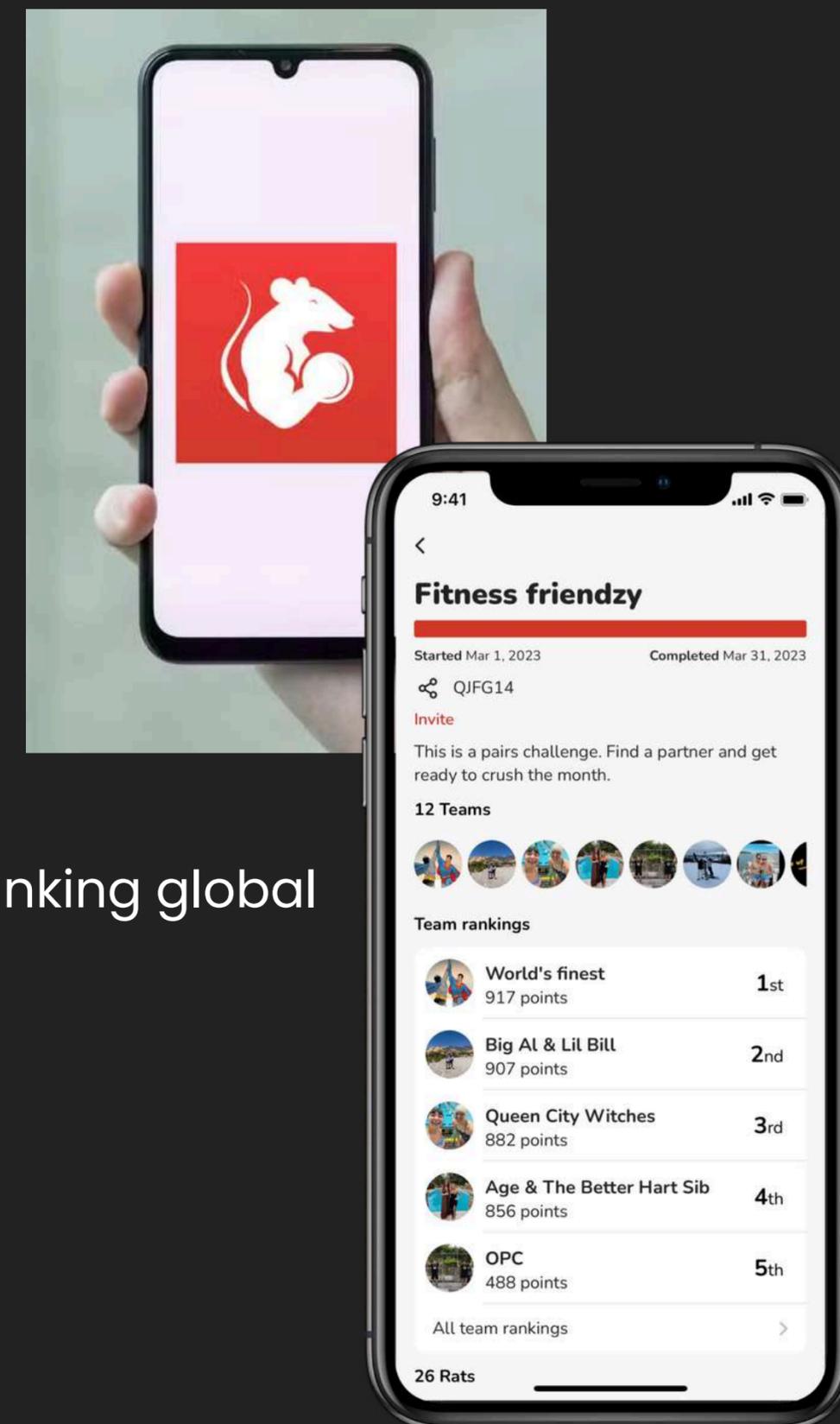
FUNCIONAMENTO

- Entrar em um grupo
- Registrar os treinos realizados, com frequência e tipo de exercícios
- Gera pontos para o grupo
- No final do tempo, equipe com maior pontuação ganha posição no ranking global

RELAÇÃO COM OS ODS:

- ODS 3 (Saúde e Bem-Estar):
- Promove fazer exercícios físicos e trabalho em grupo

PLATAFORMA: APP DE TELEFONE



ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE

HISTÓRIA:

Alba descobre que o santuário natural da ilha está ameaçado por um projeto de construção de um hotel de luxo.

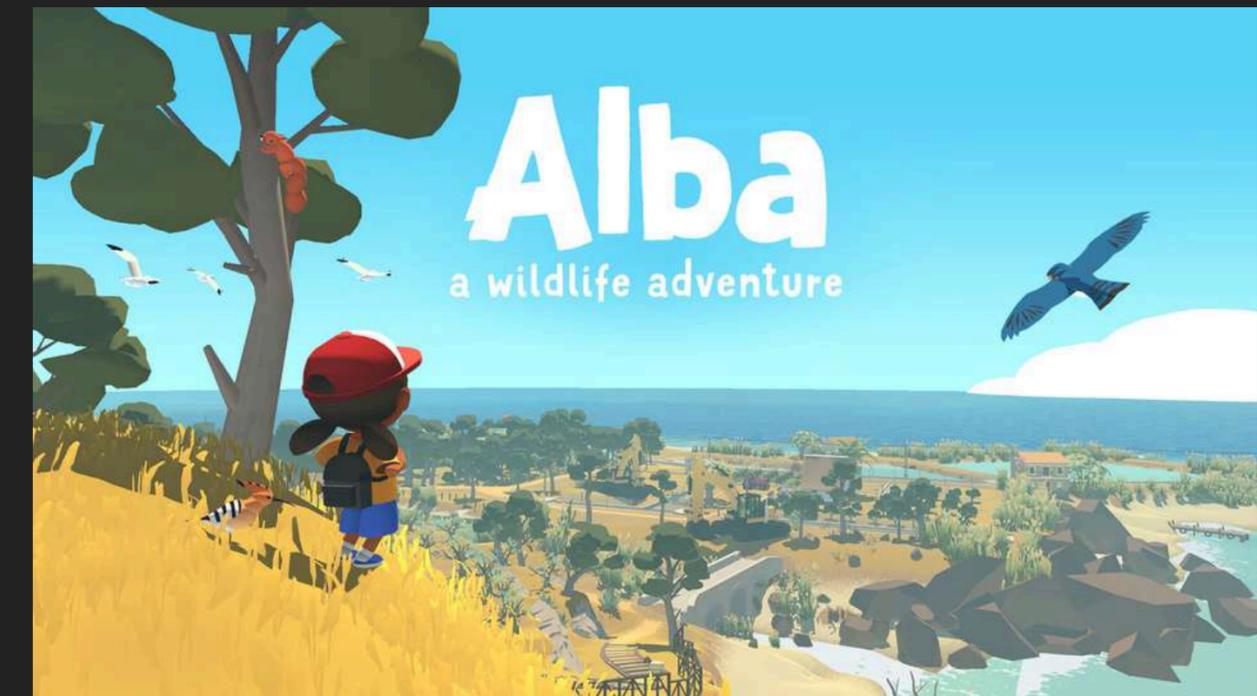
Alba então ela começa uma **campanha para salvar a natureza** da ilha, resgatando animais, limpando lixo, fotografando espécies afim de transformar a área em uma **reserva natural** e impedir a destruição do habitat.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- Conservação ambiental
- Cidadania e empatia
- Conexão com a natureza

PLATAFORMA: PC

GÊNERO: NARRATIVO/EDUCATIVO



[Watch video on YouTube](#)

Error 153

Video player configuration error



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

Lancer RPG é um sistema de rpg que se passa a 15000 anos no futuro.

As pessoas da terra vivem uma **utopia pós-escassez** onde qualquer necessidade material é imediatamente suprida e os ecossistemas pararam de ser extinguidos.

Fazer um jogo que se passe num setting como esse, onde a **humanidade já conquistou esses problemas de saúde e vida terrestre e agora está lutando para espalhar esses ideais** e essa prosperidade para mais mundos no universo.



LANCER

IA GENERATIVA

IA GENERATIVA

Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

ODS 15: VIDA TERRESTRE:

- Como os jogos podem aumentar a conscientização sobre a preservação da biodiversidade?
- De que forma os jogos podem incentivar comportamentos sustentáveis no mundo real?
- Jogos podem ser usados para engajar jogadores em ações de preservação ambiental?
- Como podemos integrar o uso de recursos naturais de maneira responsável e educativa dentro dos jogos?
- É possível promover a reconexão dos jogadores com a natureza através de jogos?

IA GENERATIVA

Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

ODS 3: SAÚDE E BEM-ESTAR

- Jogos podem ser ferramentas para promover a saúde mental e o bem-estar?
- Como os jogos podem ajudar a promover hábitos saudáveis, como a alimentação equilibrada e a prática de atividades físicas?
- Os jogos podem ser usados para aumentar a conscientização sobre doenças crônicas e sua prevenção?
- Como os jogos podem influenciar o desenvolvimento de comportamentos saudáveis em crianças e adolescentes?
- Quais jogos podem ajudar a ensinar sobre o sistema de saúde e a importância dos cuidados preventivos?

IA GENERATIVA

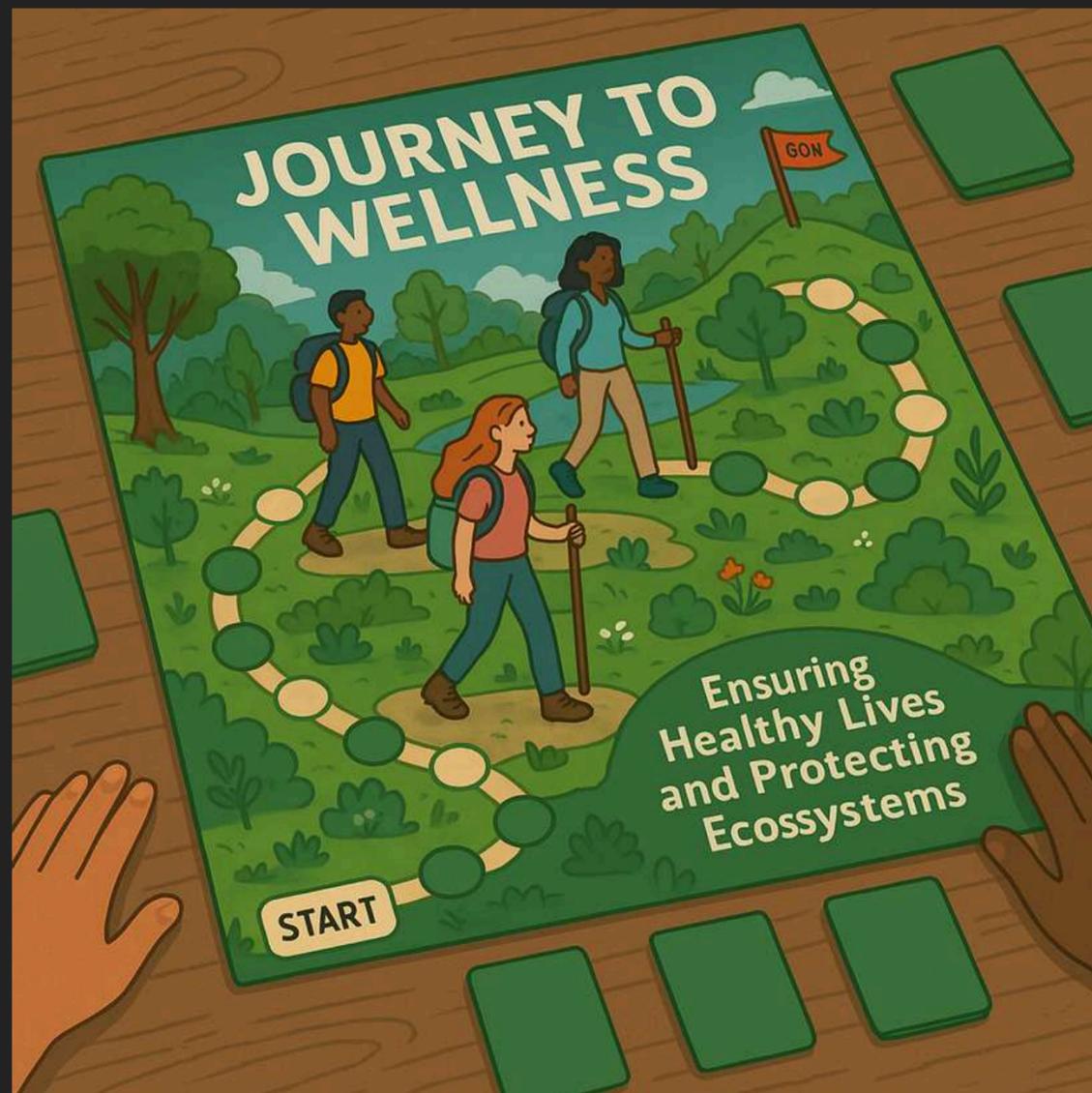
Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

QUESTIONAMENTOS MAIS AMPLO:

- Qual o papel dos jogos na construção de uma sociedade mais consciente e comprometida com o desenvolvimento sustentável e com a saúde pública?
- Como os jogos podem usar suas narrativas para inspirar mudanças sociais em relação à saúde e ao meio ambiente?
- Quais são as limitações atuais de se usar jogos para promover mudanças sociais significativas em relação às ODS?

IA GENERATIVA

Prompt: "gere um imagem da gameplay de um jogo cooperativo e coletivo sobre assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar e proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas, que tenha mecânicas com foco em jornada, resiliência e propósito"



Chat GPT



DeepAI

