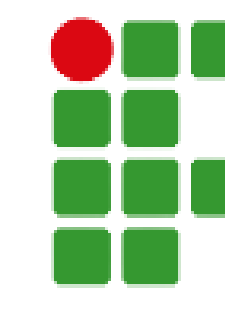


# BLOOD ADVENTURE

## APRENDENDO A SALVAR VIDAS

Autores: Évelin Ferreira da Silva, Giovana Lopes de Oliveira e Martyna Ferreira Borges.  
Orientadora: Talita de Paula Cypriano de Souza.  
Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Campus Bragança Paulista, São Paulo.  
Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio - Técnico em Eletroeletrônica



### Introdução

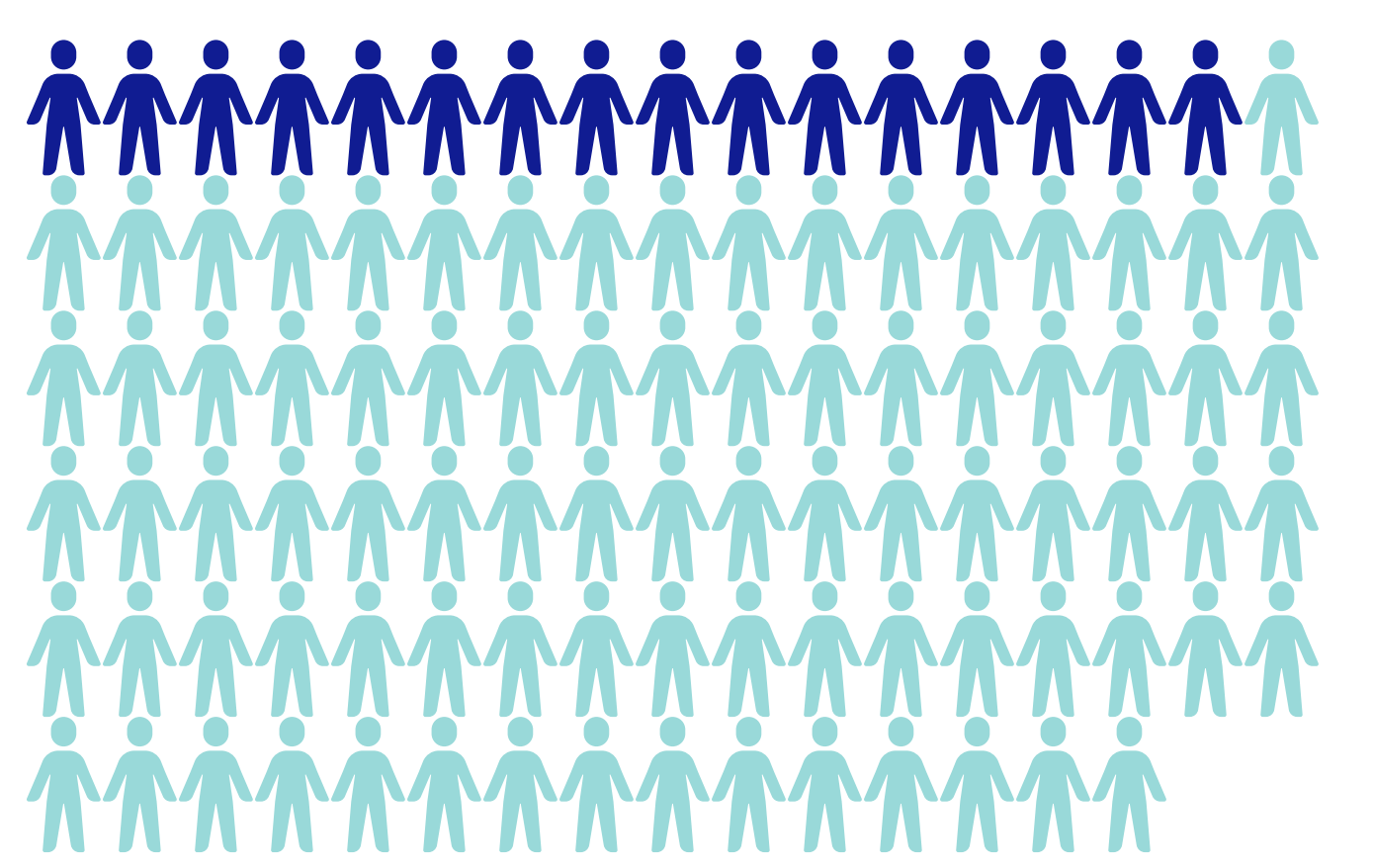
No Brasil, a doação de sangue não é uma prática frequente, diante dos obstáculos, como a falta de conscientização, mitos e estigmas que atravancam as coletas de bolsas de sangue pelos hemocentros e, levando em consideração o fato da doação de sangue ser pouco estimulada, é de extrema importância o uso de estratégias que motivem e sensibilizem as pessoas a contribuir com este ato.

### Objetivo

Com esta pesquisa e o desenvolvimento do Blood Adventure, criado para validar a contribuição no processo de aprendizagem, no engajamento e motivação dos jogadores em relação a doação de sangue. Esperamos que por meio dos princípios de Game Design fundamentados, sendo eles o uso de controles, interface, personagens e fases, além do contexto do game, objetos essenciais, fluxo do jogo, variações e conflitos e soluções, que também fazem parte desses princípios, tenha se desenvolvido uma conscientização dos jogadores, para que assim, tenham se tornado doadores de sangue ativos e, motivados a aumentar as atividades dos hemocentros para beneficiar os necessitados.

### Metodologia

Para a nova versão do aplicativo foram realizadas pesquisas focadas no empreendedorismo, com foco na elaboração de um plano de negócios (1) para a submissão no Technovation Girls (2). Após o estudo dos princípios de User Experience, sendo eles a aplicação, motivação, prazer, engajamento e persuasão, que é responsável por projetar experiências de conhecimento versátil, para fidelizar, conquistar e enriquecer a jornada dos clientes (RUSCHENBERGER, et al. 2013) (3), foram realizados estudos sobre as plataformas de jogos mobile (3), além do planejamento e adaptação jogo a partir dos princípios de Game Design (4), sendo o Construct 3 a plataforma escolhida para a implementação do jogo (5).



Fonte: Ministério da Saúde, 2020.

Apenas 16 a cada 1000 brasileiros são doadores de sangue, o que corresponde a 1,6% da população.

### Solução

À vista disso, encontramos um excelente aliado para o incentivo dessa prática, a partir de jogos. O Blood Adventure é um jogo didático fundamentado nos princípios de game design, utilizando mecanismos que visam tratar questões básicas sobre o funcionamento e desconstruir impasses que dificultam o processo de doação. Com o objetivo não somente de entreter, mas de gerar um novo processo de aprendizagem inspirados nos elementos do User Experience, o Blood Adventure buscou conscientizar e desafiar o jogador, para que este, aprenda sobre a doação de sangue.

Figura 1: Tela Inicial

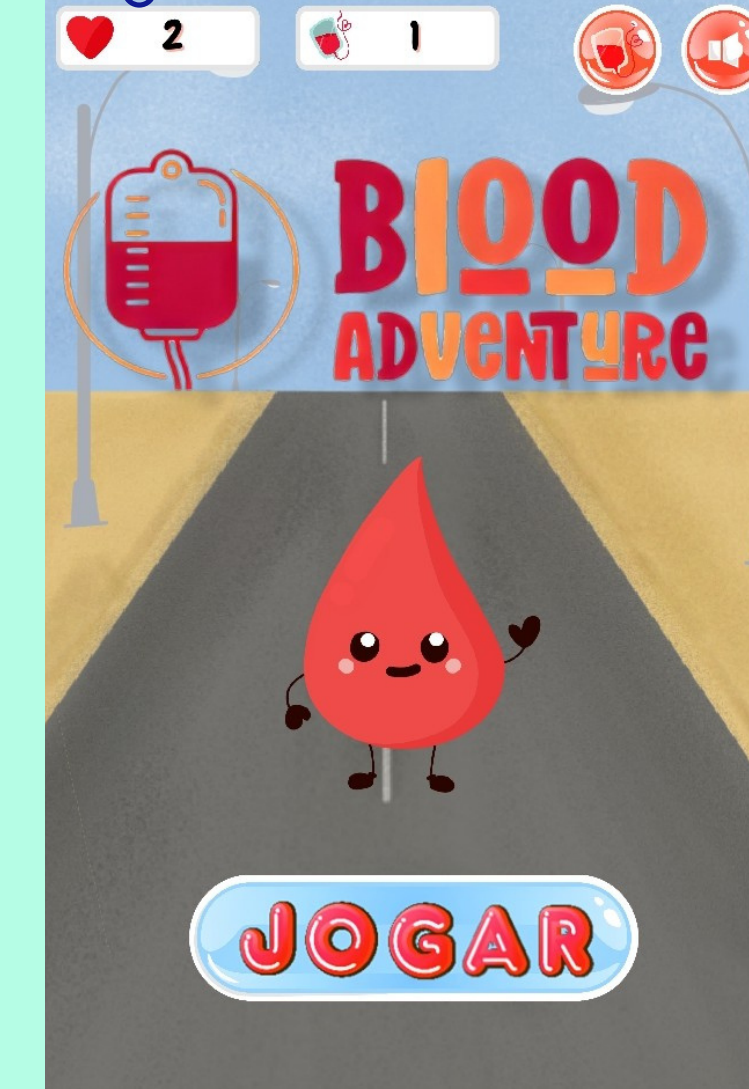


Figura 2: Partida do Jogo

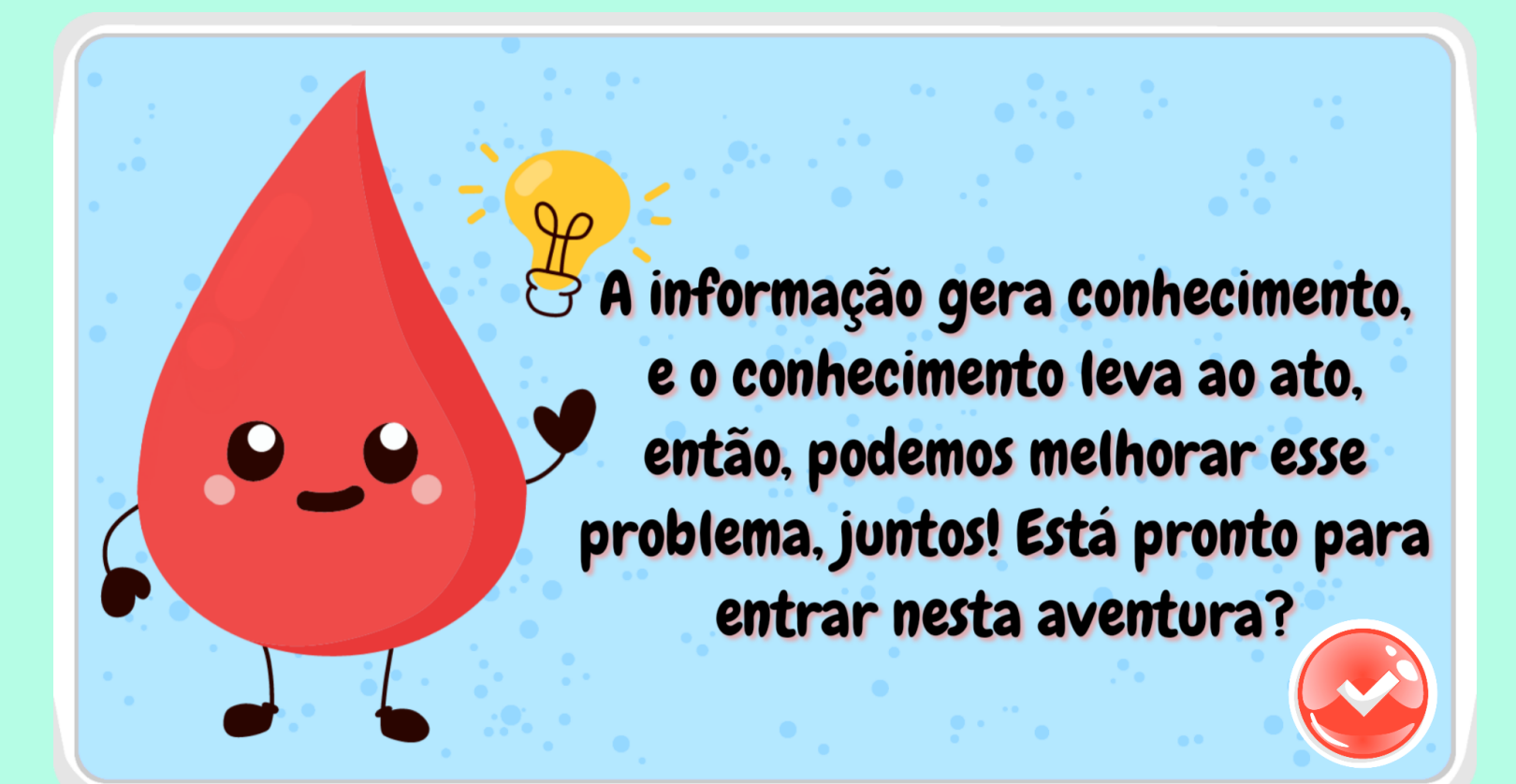
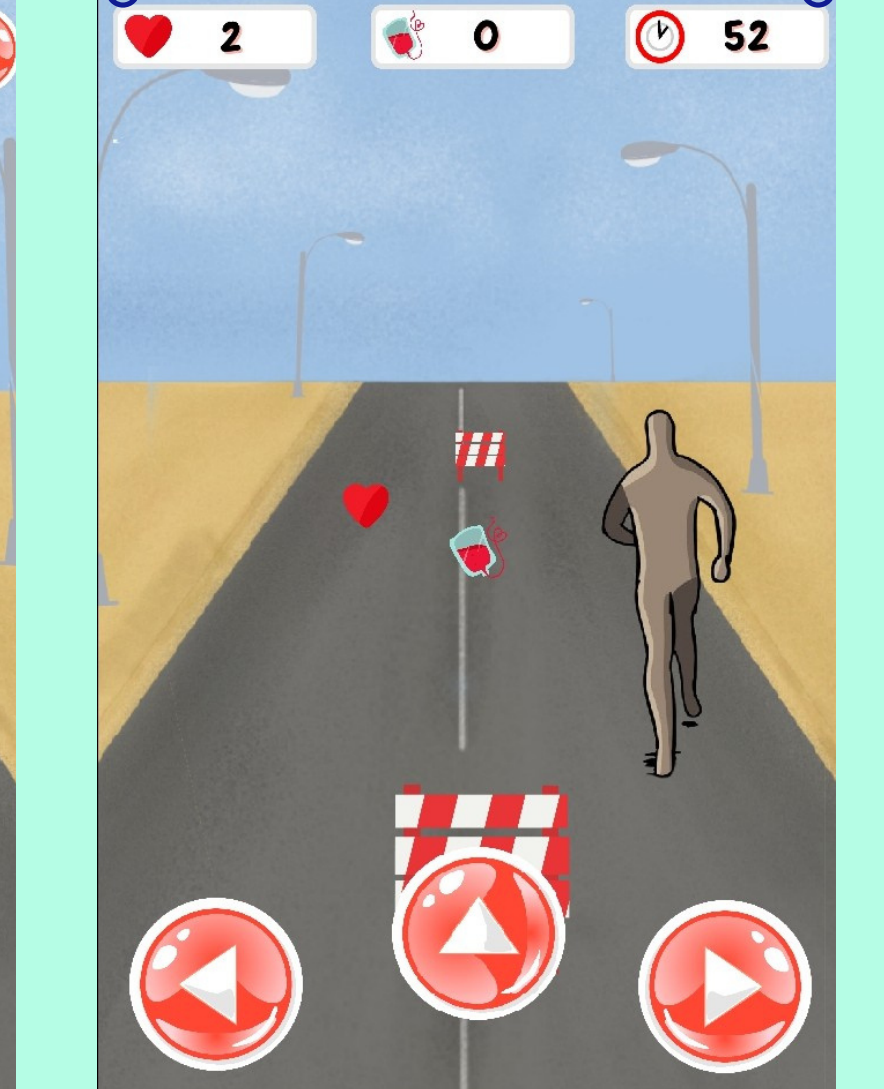
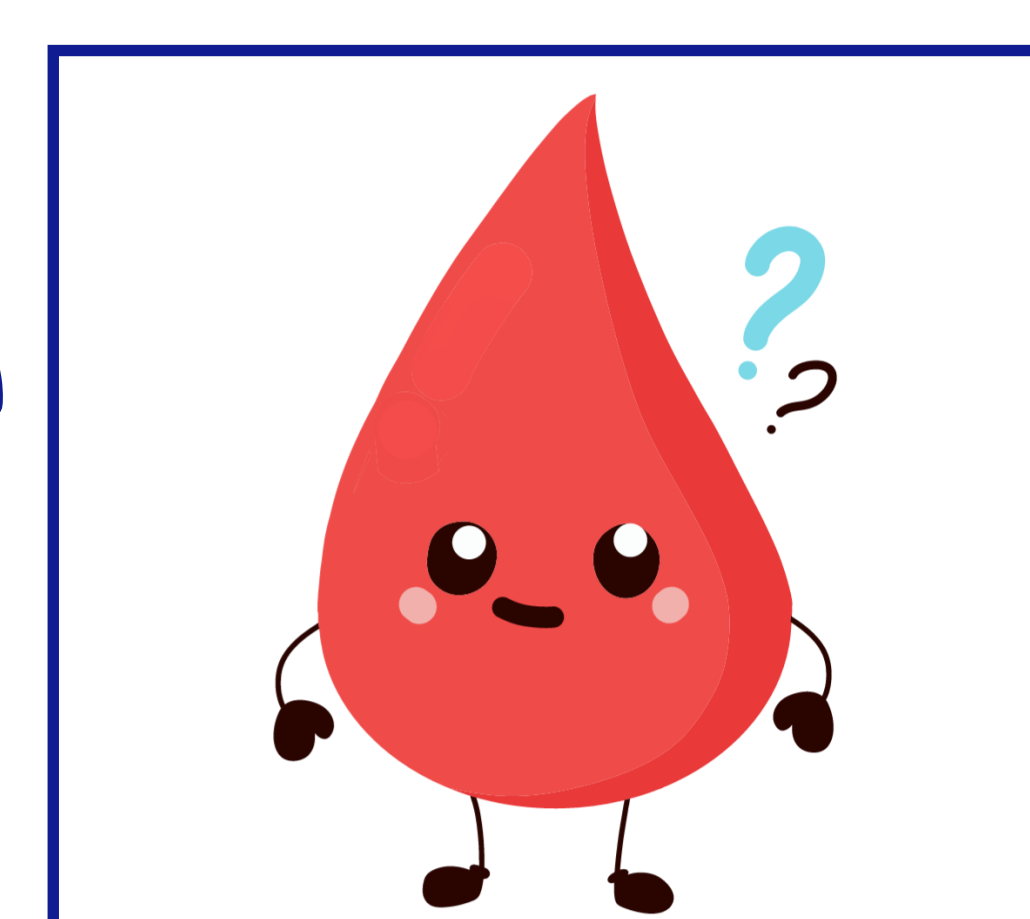


Figura 3: Introdução ao jogo

Figura 4: Mascote Rubby



Mascote Rubby, responsável por guiar o jogador ao longo da jornada.

### Conclusão

A partir das diversas pesquisas realizadas e desenvolvidas para este projeto, o jogo educativo, Blood Adventure, passou a ser implementado na plataforma Construct 3. Seguindo os princípios de UX e os elementos de Game Design, obtivemos então um jogo focado em Endless Runner (Corrida Infinita), onde o objetivo principal é transmitir informações necessárias à respeito da doação de sangue e despertar o conhecimentos dos usuários sobre tal. Além disso, a jogabilidade desafia o jogador a ter uma outra visão sobre a doação, para que assim, estes se sensibilizem a não somente contribuir, mas que incentive outros à serem doadores de sangue.

### REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020. A importância da doação regular de sangue. Disponível em: <http://www.blog.saude.gov.br/%2035615-a-importancia-da-doacao-regular-de-sangue.html>. Acesso em: 3 jul. 2020.  
RUSCHENBERGER, et al. 2013. "Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (ueq). example: spanish language version." IJIMAI 2(1): 3945. Disponível em: User Experience of Educational Games: A Review of the Elements. Acesso em: 16 jun. 2021.