

SLIME DISORDER

Silva, João Victor Ferreira da; Pereira, Rafael Henrique; Costa, Gabriel Silva de Melo; Martins, Priscila Batista; Sousa, Fernanda Hellen de; Melo, Marcos de; Matos, Veridiana Possati Vieira de.

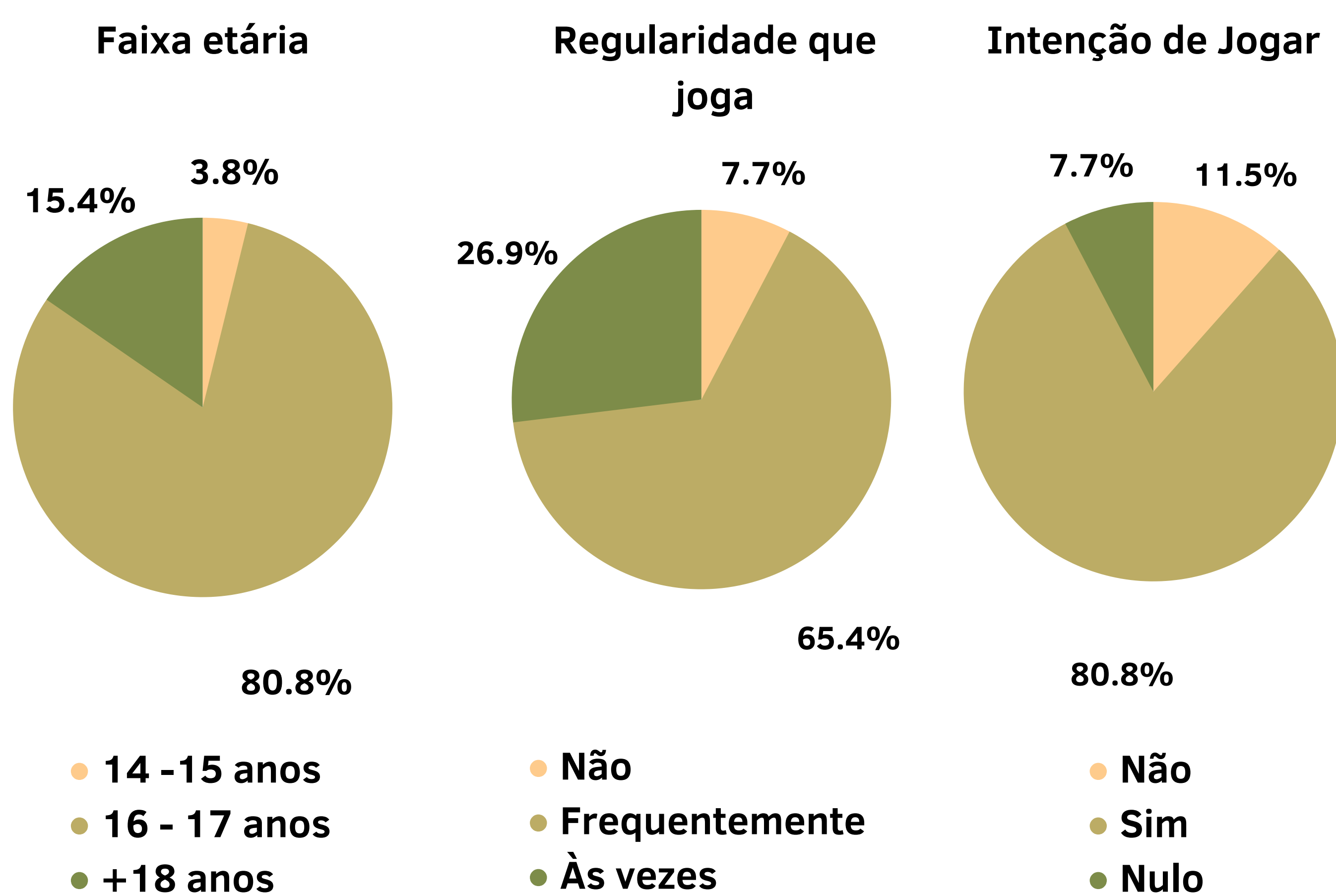
INTRODUÇÃO

Diversos profissionais/pessoas acabam despreparadas psicologicamente para o desafio da vida, sendo, assim, mais suscetíveis a doenças psicológicas, essas podendo ser geradas através de um luto não elaborado corretamente por conta da desinformação. Tendo esse dilema em mãos, o objetivo do nosso projeto é fazer um jogo de entretenimento que leve informações sobre as fases do luto, mais especificamente: *negação, raiva, barganha e aceitação*.

METODOLOGIA

- Realização de uma pesquisa de campo para visualizar o possível alcance do jogo para o público, o número de pessoas participantes foram de 26;
- Levantamento das informações sobre o luto, *gameficação* e influência dos games na sociedade através de sites, professores e livros;
- Organização e filtragem das informações coletadas;
- Desenvolvimento do game para computador baseado nos dados e informações coletadas;

Pesquisa sobre público alvo



Fonte: autoria própria

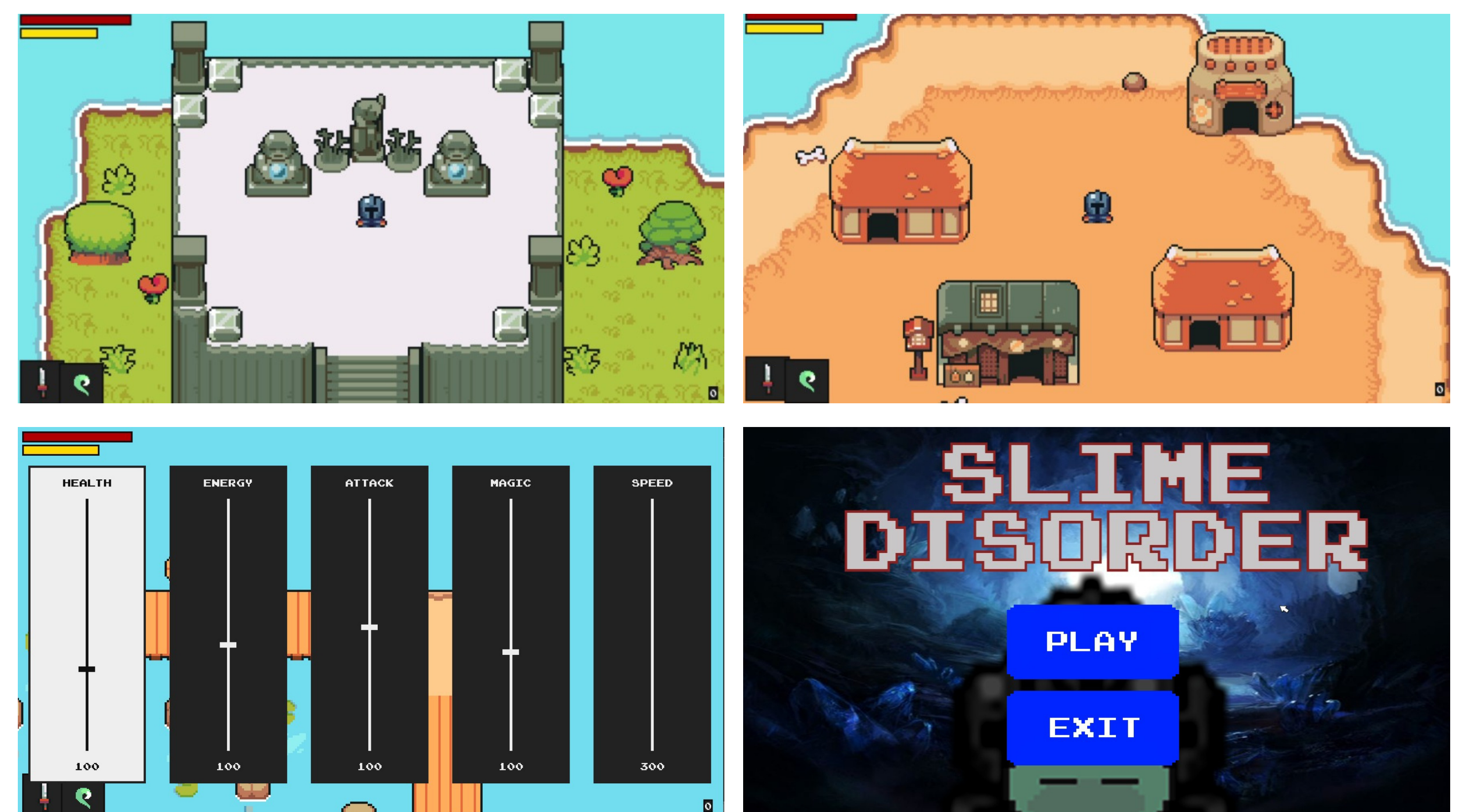
O jogo foi desenvolvido na linguagem de programação Pygame, uma linguagem derivada da linguagem python porém utilizada para produção de jogos.

REFERÊNCIA

- Os 5 estágios do luto para a Psicanálise. Psicanálise Clínica. Disponível em < <https://www.psicanaliseclinica.com/os-5-estagios-do-luto/> >. Acesso em 09/2022.
- Jogos eletrônicos: influências positivas e negativas dos games em meio a sociedade. Meu artigo brasil escola. Disponível em < <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm> >. Acesso em 09/2022
- PRAVALER. Games: habilidades que você desenvolve com jogos on-line. 2020. Disponível em < <https://www.pravaler.com.br/games-tipos-e-habilidades-que-voce-desenvolve-com-jogos-on-line/#o-que-sao-games> >. Acesso em 09/2022.

RESULTADO

Através de reuniões com coorientadores/orientadora e profissionais da área de desenvolvimento de games foi possível realizar a produção das seguintes telas, que terão diálogos para apresentar a narrativa.



Fonte: autoria própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que, por ser um jogo informativo, o Slime Disorder poderá ser jogado em ambientes como escolas, hospitais ou em casa, já que a intenção é mostrar as características dessas fases do luto, de uma forma que as pessoas poderão entender mais facilmente e aprender a identificá-los. Dessa forma, ao ocorrer alguma dessas etapas de maneira onde o luto não seja elaborado, pessoas a volta possam ajudar a encontrar a aceitação.