

Jogando contra a dengue (X-Dengue 2D)

TIAGO FRANCA MELO DE LIMA (Orientador), CARLOS RAMOS NIQUINI (Co-Autor), JOAO PAULO FERREIRA BELTRAME (Autor), Raquel Martins Lana (Co-Orientador), Thiago Luange Gomes (Co-Orientador)

Instituição de Ensino - Universidade Federal de Ouro Preto

Palavras Chaves:

jogo, dengue, saúde pública, Aedes aegypti, educação, jogos sérios

Resumo:

As doenças transmitidas pelo mosquito *Aedes aegypti*, como por exemplo a dengue, constituem um grande desafio para a saúde pública de diversos países, incluindo o Brasil. Embora exista uma vacina licenciada para a dengue, há limitações em sua eficácia e atual disponibilidade para a população, além de não prevenir outras doenças transmitidas pelo *Aedes*. Portanto, a conscientização sócio-ambiental e a promoção de mudanças comportamentais da população deveriam fazer parte das estratégias de prevenção e controle para enfrentar esse problema. Os jogos e a “gamificação” (uso de elementos de design característicos de jogos em contexto não relacionado a jogos) têm sido empregados com o intuito de oferecer experiências ricas e promover a motivação e o engajamento de um determinado público-alvo. Um exemplo são os jogos sérios (aqueles cujo objetivo primário não é o entretenimento) e sua aplicação como ferramenta de apoio à educação. O projeto X-Dengue propõe usar jogos e gamificação para, de forma interativa e lúdica, conscientizar as pessoas sobre a dinâmica de transmissão da dengue e promover mudanças comportamentais que contribuam para a prevenção e controle das doenças transmitidas pelo *Aedes*. Dentro desse escopo, esse trabalho teve como objetivo conceber, projetar e desenvolver uma versão de demonstração do jogo X-Dengue 2D. As seguintes atividades foram realizadas: 1) pesquisa, para apropriação de conhecimento sobre dengue e jogos em educação, 2) estudo das tecnologias necessárias, 3) desenvolvimento do jogo, de forma iterativa e incremental, com ciclos envolvendo concepção, projeto, implementação, testes e documentação. Resultados parciais incluem: elaboração da história e documento de design do jogo, construção de personagens, elaboração de artes, construção de protótipos de baixa e de alta fidelidade, e disponibilização de uma versão de demonstração. Os próximos passos envolvem realizar avaliação com usuários e desenvolver novas funcionalidades e melhorias.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2017
- Área: SEMINÁRIO DE EXTENSÃO
- Subárea: TECNOLOGIA, PRODUÇÃO E TRABALHO