

DETERDENGUE

LUÍS FERNANDO OLIVEIRA



TÓPICOS DO PROJETO

1 BENEFÍCIOS ESPERADOS

2 OBJETIVO DO JOGO

3 PLATAFORMA

4 AMBIENTAÇÃO

5 QUEM É O JOGADOR

6 PROTÓTIPO



BENEFÍCIOS ESPERADOS



BENEFÍCIOS ESPERADOS

01 - CRIAÇÃO DE BANCO DE DADOS DE FOCOS POTENCIAIS

- Dados coletados: cadastro de usuários ativos; localização de focos (públicos e particulares); locais com envolvimento dos participantes.
- A partir desses dados é possível, por exemplo: trabalhar campanhas mais específicas para segmentações da população menos ativa; priorizar ações de agentes do governo; medir a eficácia de outros tipos de campanha.
- Possíveis problemas: marcações inconsistentes de focos; dados falsos dos usuários; envolvimento “mascarado”.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

02 - OUTRO MODO DE DAR A CONHECER OS PONTOS DE RISCO

- Atualmente as campanhas e jogos trabalham a conscientização, educação e memorização de possíveis focos.
- A proposta é que a pessoa receba, além dos benefícios de um jogo, uma ferramenta de auxílio na condução das tarefas de proteção de possíveis focos de dengue.
- Este projeto não pretende eliminar os demais métodos que são utilizados atualmente, mas agregar uma nova forma de atuação.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

03 - EVIDENCIAR AS PROVIDÊNCIAS PÚBLICAS NECESSÁRIAS

- Prover mais informações para o planejamento e o acompanhamento de ações dos gestores públicos.
- Apresentar para a população resultados gráficos das ações de prevenção.
- Torna transparente para a população o empenho empregado nas diversas regiões da cidade.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

04 - ATUAÇÃO PARA MELHORAR OS AMBIENTES

- Os participantes atuarão diretamente na identificação, limpeza, proteção e manutenção de possíveis focos de dengue.
- Maior conhecimento e mobilização em relação à dengue.
- Educação da população sobre sua parte no combate à dengue, permitindo que os órgãos públicos tenham maior atuação em instâncias mais estratégicas.

OBJETIVO DO JOGO

A - PARA O JOGADOR ENQUANTO AVATAR

- Marcar os possíveis focos de dengue em seus ambientes: pessoal, profissional e social.
- Proteger do mosquito os focos.
- Formar equipes fortes.
- Conquistar pontos e status no jogo.

OBJETIVO DO JOGO

B - PARA O JOGADOR ENQUANTO PESSOA

- O jogo traz diversos elementos de diversão (coleccionar, surpresa, explorar, triunfar, ensinar, compartilhar, trabalho em equipe).
- Proporciona recompensas.
- Ajudar a proteger as pessoas que estão nos ambientes que frequenta da dengue.
- Estimula as autoridades públicas na ação de combate à dengue.

PLATAFORMA

PRINCIPALMENTE MOBILE

- A plataforma mobile oferece os recursos necessários e outros desejáveis para o jogo (mobilidade, praticidade para marcações e notificações, georreferenciamento, facilidade de compartilhamento).
- É desejável que parte do aplicativo esteja disponível também na web, onde poderiam ser acrescentados outros elementos, que não do jogo (cartilhas, vídeos...).

AMBIENTAÇÃO

INVESTIGAÇÃO

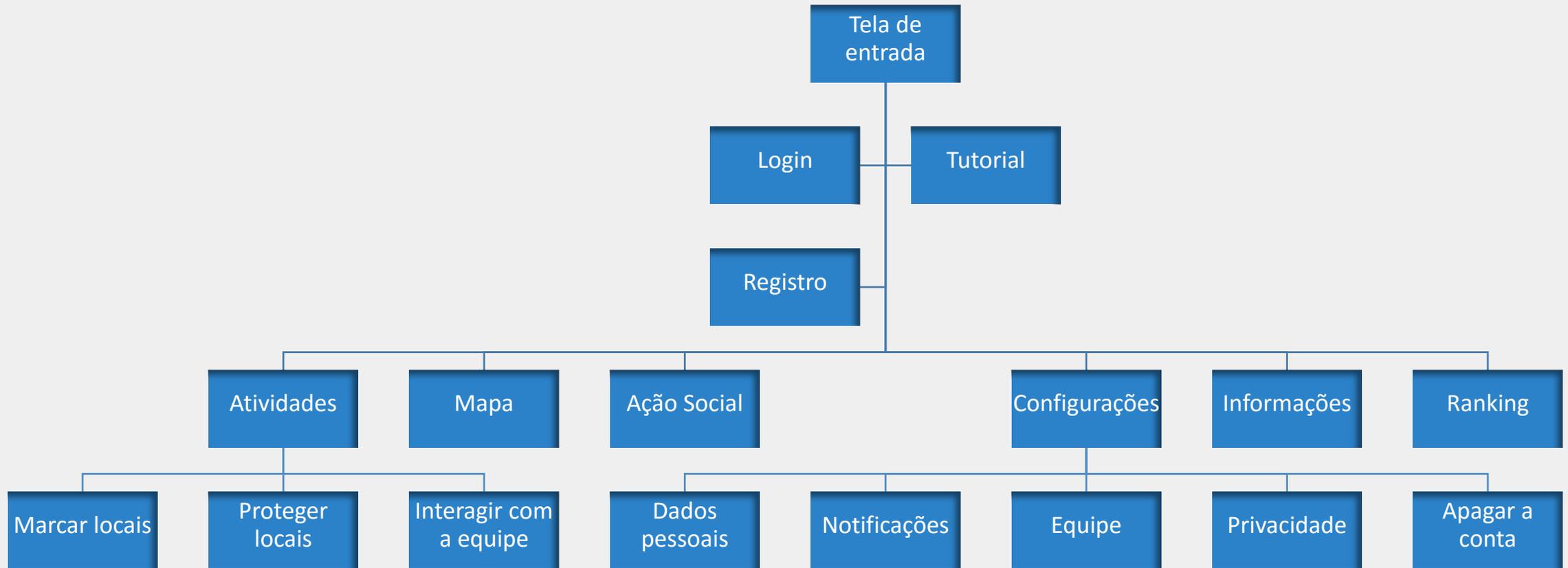
- A narrativa do jogo se baseia em um ambiente, onde o participante é um investigador que tenta descobrir os esconderijos da dengue.
- O formato *bandido x mocinho* reforça a perspectiva de que a dengue é um mal que precisa ser combatido. Além disso, trabalha o conceito de cidadão herói.
- Os participantes vão, paulatinamente, atingindo níveis mais elevados, de acordo com a atuação no jogo. Os níveis são: Aprendiz, Agente, Detetive, Inspetor e Comissário.

QUEM É O JOGADOR

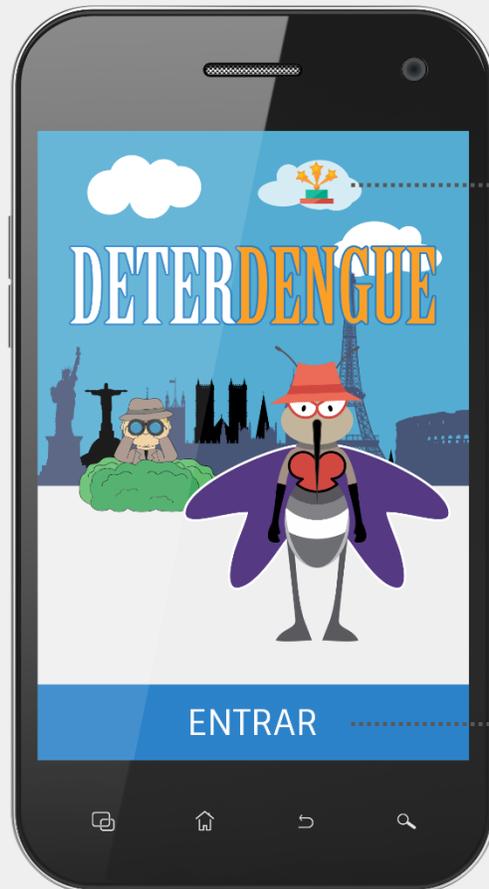
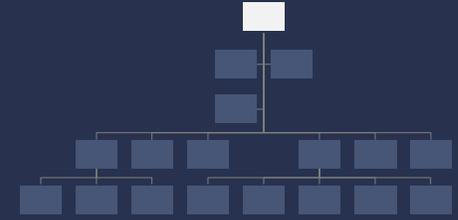
CARACTERÍSTICAS

- Pessoas: preocupadas com a saúde pública; que gostam de bons jogos; engajadas por outros; que recebem bem o apelo ao social.
- A maior parte dessas pessoas têm outros apelos mais fortes (profissionais, familiares, sociais...), sendo necessário algo que as desperte para a necessidade de atuar no combate à dengue. Além disso, precisam ver que sua ação tem importância e, de fato influencia.
- O jogo procura abranger os tipos de personalidade sugeridos por Bartle: Empreendedor (pontuação, níveis, ranking); Socializador (diversos elementos de interação com outras pessoas); Explorador (busca por focos); Assassino (competição, limpar focos, terminar tarefas).

PROTÓTIPO



PROTÓTIPO



TELA DE ENTRADA

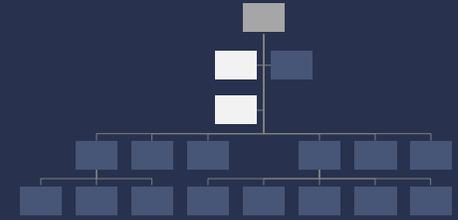
Ver ranking

Animação de entrada

Elementos lúdicos

Botão para entrar no jogo

PROTÓTIPO



LOGIN OU REGISTRO

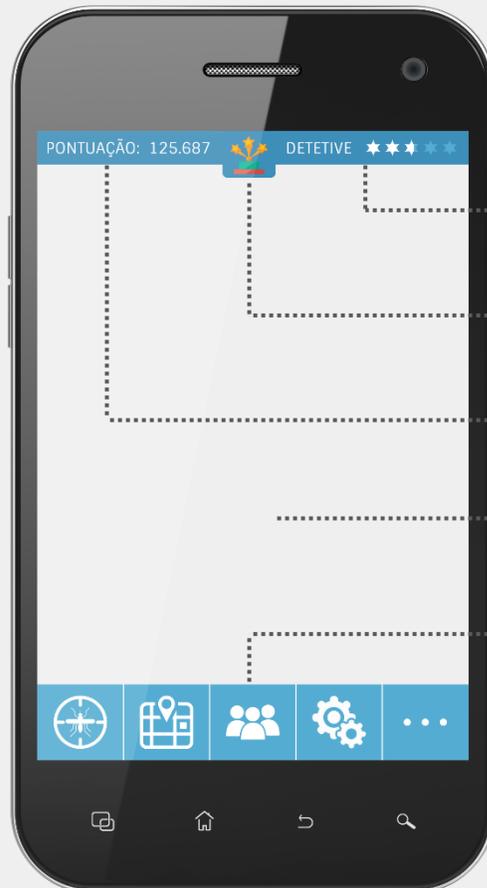
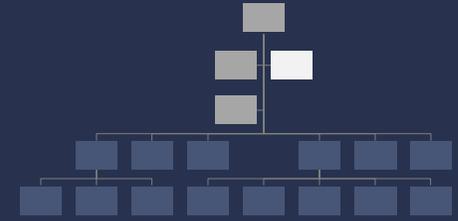


Texto para
motivar a
entrada

Página web
com os termos
de serviço



PROTÓTIPO



TELA BASE

Nível atingido

Ver ranking

Pontuação atingida

Local para os elementos de cada tela

Menu do jogo

Aprendiz

Agente

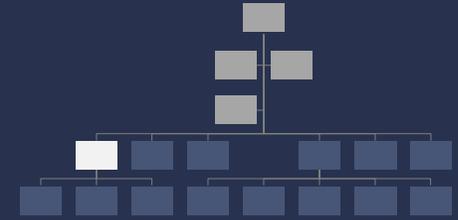
Detetive

Inspetor

Comissário

Na primeira vez que a pessoa entrar no jogo, haverá uma animação para apresentar as áreas do jogo.

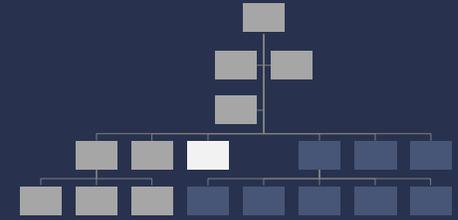
PROTÓTIPO



TELA DE ATIVIDADES

- Marcar os potenciais locais de foco
- Tarefas para limpeza dos focos
- Enviar notificação para a equipe

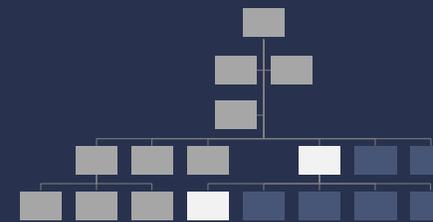
PROTÓTIPO



AÇÃO SOCIAL

- Compartilhar o jogo nas redes sociais
- Compartilhar os feitos nas redes sociais
- A cada compartilhamento, acende uma medalha
Elemento surpresa.

PROTÓTIPO



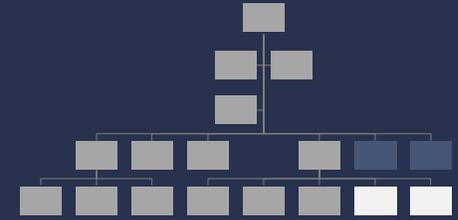
CONFIGURAÇÕES



.....
Pode inserir uma foto ou escolher um avatar.

.....
Cadastro com dados para conhecer melhor as pessoas envolvidas no combate à dengue.

PROTÓTIPO

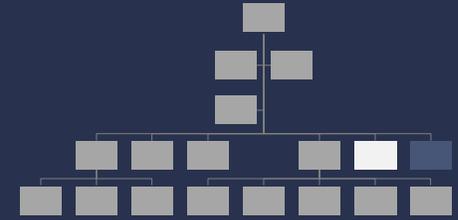


CONFIGURAÇÕES

Essas permissões
servem para os
alertas.



PROTÓTIPO



INFORMAÇÕES

Textos curtos com informações para o participante. Textos mais longos e completos ficariam no site.



PROTÓTIPO

PONTUAÇÃO

INDIVIDUAL	--	Aprendiz	Agente	Detetive	Inspetor	Comissário
Marcar Foco ⁽¹⁾	-	5.000	8.000	13.000	21.000	34.000
Proteger Foco ⁽¹⁾	-	2.000	3.000	5.000	8.000	13.000
Completar cadastro	55.000	-	-	-	-	-
Completar Tipos	150.000	-	-	-	-	-
Foco público ouro marcado ⁽²⁾	-	x 2	x 2	x 2	x 2	x 2

1) A cada ocorrência a pessoa recebe os pontos.

2) Foco público com mais de 20 marcações (cada pessoa que marcou recebe os pontos a mais)

3) Punição: foco não existente comprovado por profissional do governo: Equipe perde 10% dos pontos; Pessoa perde 70% dos pontos.

PROTÓTIPO

PONTUAÇÃO

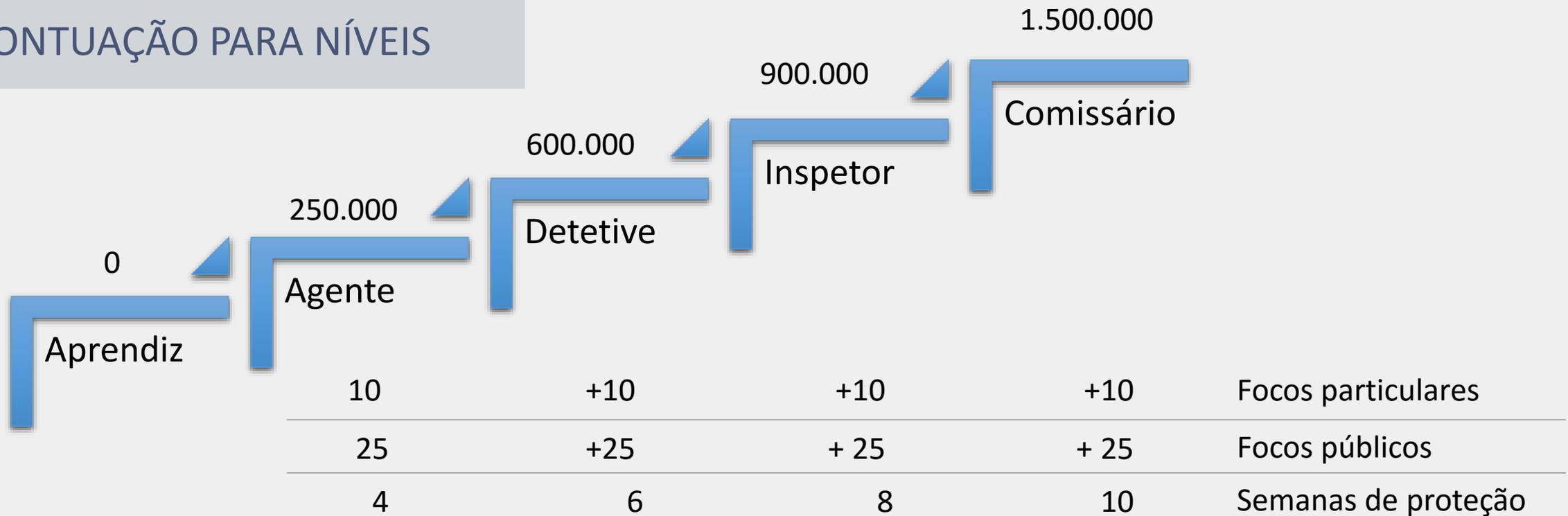
EQUIPE	--	Aprendiz	Agente	Detetive	Inspetor	Comissário
Semana perfeita ⁽¹⁾	-	5.000	8.000	13.000	21.000	34.000
Mês perfeito ⁽¹⁾	-	2.000	3.000	5.000	8.000	13.000
QTD Equipe	de 1 a 10	de 11 a 20	de 21 a 50	de 51 a 100	de 101 a 250	de 251 a 1000
Multiplicador ⁽²⁾	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2

1) Todos os focos particulares estão protegidos na semana ou no mês.

2) As equipes têm seus pontos multiplicados de acordo com a quantidade de membros.

PROTÓTIPO

PONTUAÇÃO PARA NÍVEIS



PROTÓTIPO

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Custos: Desenvolvimento do aplicativo e do site; manutenção dos sistemas; divulgação.
- Dificuldade prevista: obtenção de pontos sem cumprir as tarefas. Para minimizar este problema: não há previsão de prêmio material; pode-se inserir um máximo de focos particulares por localização; agentes de saúde podem priorizar locais em que há muitas marcações de focos públicos.
- A divulgação pode ser encapsulada em propagandas existentes (ex: com QR code nas mídias impressas). Além disso, é possível buscar parcerias nas prefeituras para divulgação.

DETERDENGUE

Trabalho final de Projeto de Jogos de 2015/2

LUÍS FERNANDO OLIVEIRA

The End

