**EIXO TEMÁTICO:** Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

## PANDEMIC SIMULATOR: CONSTRUÇÃO DE UM SIMULADOR DIGITAL VOLTADO A CONSCIENTIZAÇÃO DOS JOGADORES SOBRE O IMPACTO DE UMA PANDEMIA MUNDIAL

MENDONÇA, L. C. de 1, SANTOS, I. C. dos 1 e LESSA FILHO, C. A. C. 1

1 Centro Universitário Cesmac, Curso de Sistemas de Informação

E-mail do apresentador: shinyshags@hotmail.com

RESUMO EXPANDIDO – O mundo tem passado por muitas pandemias ao longo de sua história, sendo o mais recente e preocupante, ocorrido no ano vigente, em 2020, o qual vem causando muitas vítimas, através do COVID-19. O Brasil foi um dos países mais atingidos pelo COVID, com mais de 190 mil vítimas fatais até o mês de Dezembro, além de vários familiares desempregados ou empresas fechadas. Diante de tantas consequências, o presente projeto visa desenvolver um jogo sério no formato de simulador que seja capaz demonstrar os impactos que algumas escolhas podem ter para a economia e saúde da população de um país durante uma pandemia. Diante da possibilidade do uso de jogos no processo de conscientização da população e trazer maior engajamento das pessoas no assunto, esse trabalho será dividido em algumas etapas. A primeira etapa consistiu em realizar um breve estudo de como a pandemia tem evoluído e se comportado nos últimos meses no Brasil. Após a análise sobre o comportamento da pandemia, foi analisando a melhor perspectiva de como passar as informações de como ocorreu a evolução do COVID, assim como, os impactos das ações da população e do governo durante essa fase. Neste estudo, foi decidido que o jogador deverá assumir o papel de uma família de classe média-baixa no Brasil que deverá decidir suas ações ao longo dos meses da pandemia, ao mesmo tempo que acompanha as notícias no jornal dos últimos acontecimentos. Para o desenvolvimento está sendo utilizado a *engine* Unreal com um cenário e personagens com modelagem 3D numa perspectiva lateral (2D). O jogo está sendo documentado através um Game Design Document (GDD), que é um documento usando na pré-produção e durante a produção de um jogo que visa descrever os elementos, mecânicas e recursos do jogo. Atualmente o jogo encontra-se na fase da implementação dos cenários e das funcionalidades básicas de como o jogador poderá interagir e escolher as ações que a família poderá ter tais como: trabalhar; sair; realizar compras; lazer; realizar isolamento; procurar ajuda entre outros. Após essa fase será implementada as funções de passar informações da evolução do vírus ao longo dos meses, assim como os eventos que influenciaram as escolhas da família.

PALAVRAS-CHAVE:COVID, Jogos, Pandemia, Simulador.