

Guião de Apresentação

Slide 1



Apresentação individual dos membros da equipa deste projeto.

Apresentação sucinta do novo modo de jogo do LIFEisGAME - 'DoYouRemeber?'. Este modo de jogo consiste num jogo de memória e o nosso publico alvo são as crianças autistas (ou seja, as crianças que tem dificuldades na comunicação e em expresser as suas emoções). Este modo de jogo foi desenvolvido com recurso ao Unity e corre Windows e em browsers (Chrome, Firefox e Explorer com Unity Web Player instalado).

Slide 2

(...) “pretendemos conseguir estimular na criança as suas capacidades de comunicar, de se exprimir e de se divertir através do nosso novo modo de jogo intitulado ‘Do You Remember?’.” (...)

Esta é a frase que escolhemos para definir o nosso projeto e ao mesmo tempo estimula o que pretendemos dele.

Slide 3 – Apresentação da teaser do nosso projeto.

Link na web: <https://www.youtube.com/watch?v=p9IWAE9o0q4>

Slide 4

**O que é o autismo?
Quais as características de uma criança
autista?**

Estas duas questões são muito importantes, pois com elas conseguimos identificar bem as características do nosso público alvo (crianças autistas). Ao identificarmos bem essas características conseguimos modelar um modo de jogo que vá ao encontro das dificuldades das crianças, para ao mesmo tempo que jogam (e se divertem) consigam estimular as suas emoções e a sua comunicação. Visto que é o nosso grande objetivo.

Slide 5

O autismo é uma disfunção global no desenvolvimento, uma alteração que afecta a capacidade de comunicação de uma criança.

Neste slide temos uma pequena definição do que é o autismo e qual a alteração mais notada numa pessoa autista – neste caso numa criança autista.

Slide 6

- Dificuldade na ligação a outras crianças
- Dificuldades no reconhecimento de emoções
- Podem parecer surdos apesar de não o serem
- Dificuldades em estabelecer contacto com os olhos

Existem diversas características que caracterizam uma criança autista, nós escolhemos as 4 principais:

Dificuldade na ligação a outras crianças: as crianças autistas tem muitas dificuldades em comunicar e em socializar com outras crianças.

Dificuldades no reconhecimento de emoções: não conseguem distinguir uma pessoa feliz de uma pessoa triste.

Podem parecer surdas apesar de não o serem: a sua apatia para o mundo e para o que os rodeia faz pensar isso mesmo;

Dificuldades em estabelecer contacto com os olhos.

Além destas 4 características, uma criança autista, normalmente, apresenta muitas mais (comportamentos compulsivos e ritualísticos; incapacidade de receber afectividade; ...).

Slide 6

Memória Extraordinária



Mas não é só características “negativas”, as crianças autistas normalmente tem uma memória extraordinária. Não existe uma razão muito concreta e plausível para tal facto, mas pensa-se que poderá ser uma compensação de regiões cerebrais dada a deficiências das outras (defendem muitos especealistas).

Esta imagem retrata Stephen Wiltshire (NY), um rapaz autista que durante alguns minutos andou a voar por NY e depois retratou a cidade com o máximo de promenores.

Com os depoimentos de vários especealistas, com este caso exemplo concreto; decidimos que o nosso modo de jogo ia tirar partido da memória da criança para conseguirmos estimular as emoções nela.

Slide 7



A tecnologia que escolhemos foi o UNITY, que é um poderoso motor de jogos. Analisamos outras alternativas, entre elas, blender, game maker, XNA mas chegamos à conclusão que não haveria necessidade de mudarmos de motor de jogo visto que o LIFEisGAME foi desenvolvido por UNITY.

Introdução aos próximos slides:

'DoYouRemember?' consiste num jogo de memória, onde aparecerão cartas com faces a representarem emoções e passado um instante terá que reproduzir a mesma sequência usando exclusivamente a memória e atenção.

Slide 8

'DoYouRemember?'

- Nível I
- Nível II
- Nível III



Existe 3 níveis:

- Nível 1: só imagens
- Nível 2: balões e imagens
- Nível 3: só balões

As imagens representam emoções e os balões também, como podemos ver na imagem (representa felicidade).

Falando de aspetos mais concretos do jogo, são dados aproximadamente 3 segundos para memorizar a sequência(Memorizing).

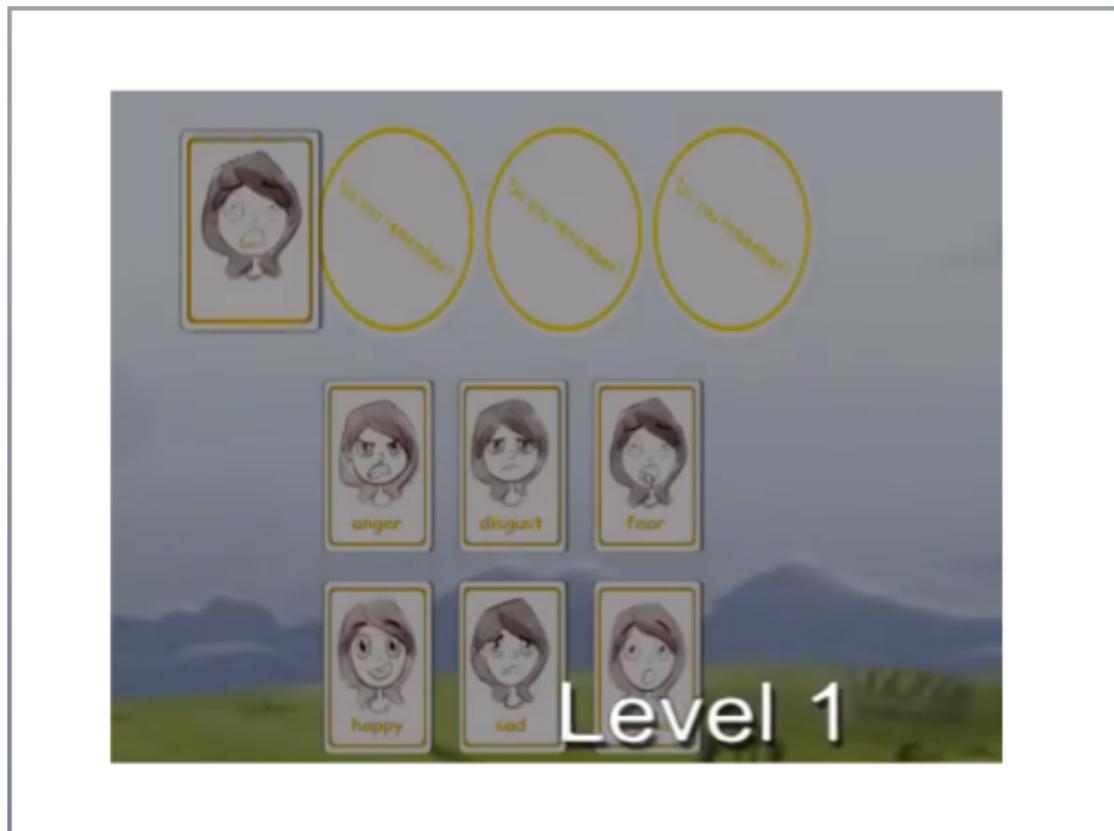
É verificado se a carta que o jogador escolheu pertence à sequência na ordem correta e também, se o jogo é dado como terminado (tudo verificado por Playing). Se tudo estiver conforme, avança para GameFinished, ou se continua para próxima sequência WaitingForNext.

Quando o jogo está à espera que o jogador escolha uma carta, WaitingSelection, depois de selecionada avança para a fase Playing (verificar a resposta).

A acção de pausa o jogo enquanto se gera uma nova sequência – WaitingForNext.

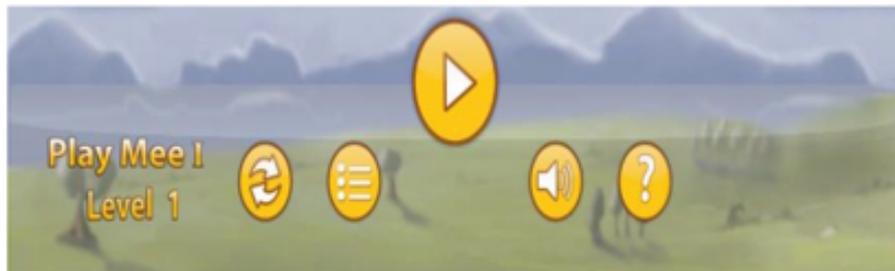
Quando o jogo acaba, uma das 3 propriedades se verificou, chegou aos 9999 pontos, o jogo acabou ou chegou ao limite de falhas para adivinhar a sequência.

Slide 9



Nesta imagem está representada a imagem global do nosso modo de jogo. Neste caso está no nível 1. Existem dois planos que se destacam, o primeiro é onde aparece a sequência para o jogador memorizar e o segundo é onde aparece as cartas para metermos por ordem (ou seja reproduzimos a sequência de forma autónoma).

Slide 10



Como já podem ter reparado na imagem anterior e nesta imagem, o fundo é algo muito simples, não fugimos à regra do LIFEisGAME. Nesta imagem concretamente está o menu que aparece depois de se carregar no pausa. Nele existem botões para: acessar ao jogo e nível, recomeçar jogo nível, som e ajuda.

Como já referimos em termos de design fomos o mais rigorosos possíveis de forma a tornar o modo de jogo muito coerente com o resto do jogo.

Slide 11: Apresentação do vídeo do projeto.

Link na web :<https://www.youtube.com/watch?v=ideB5wZ95ss>

Explicação Resultados: Não tivemos a oportunidade de testar o nosso modo de jogo no mundo real, e assim, não conseguimos verificar a eficácia do 'DoYouRemember?', mas acreditamos que com ele consigamos desenvolver a capacidade de comunicação e de expressão. Contudo, temos consciência da importância que tinha os testes ao nosso modo de jogo.

Slide 12:

Conclusões

A maior parte das crianças autistas não se envolvem com o ambiente à sua volta e tem sérias dificuldades de comunicação. Como o 'DoYouRemember?' pretendemos que a criança se envolva com o jogo e, usando a sua memória e concentração, consiga atingir boas pontuações enquanto se diverte. E, assim consiga desenvolver as suas capacidades comunicativas e de expressar emoções através de um jogo de computador.

Como já dissemos gostaríamos de ter testado o nosso modo de jogo no terreno, mas não nos foi possível.

Para concluir, realçamos que o modo de jogo foi desenvolvido para as crianças autistas e está o mais rigoroso possível em termos de design para ser coerente com o resto do jogo LIFEisGAME.

Agradecimentos

- Professora Verónica Orvalho
- PIC (Porto Interactive Center)