

# **ETEC JORGE STREET**

# TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

# **GLISHBOX**

Caio Bomfim Godoy
Gabriel Correa Ricci
Lucas Francisco de Araujo
Lucas Machado Serain
Matheus Augusto Maia Ferreira

Professor Orientador:
Alexandre Valezzi

São Caetano do Sul / SP 2016



# **ETEC JORGE STREET**

# **GLISHBOX**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do Diploma de Técnico em Informática.

São Caetano do Sul / SP 2016



# ETEC JORGE STREET DEDICATÓRIA

Dedico esse projeto primeiramente a aqueles que me apoiaram e me incentivaram sendo eles: Aline Penha dos Santos, Ana Maria Machado, Marcela Machado Serain, Matheus Henrique, Marcelo Santos Serain, Leonardo Machado Serain e Aparecida Rasquinho Machado.

Dedico também a todos os estudantes das escolas públicas estaduais de São Paulo, lamento do fundo do coração pela péssima educação fornecida para nós, através desse projeto, tento amenizar os prejuízos.

Lucas Machado Serain

Dedico este projeto a todos que estiverem me ajudando nesse período de desenvolvimento do projeto, entre todos que me ajudaram gostaria de dar uma atenção maior a todos os professores e a Rinaldo de Araujo e Durcelina Francisco de Araujo.

Lucas Francisco de Araujo



# **ETEC JORGE STREET**

#### **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que nos apoiaram, auxiliaram e criticaram, graças a vocês podemos melhorar e evoluir.

Agradeço a muitos professores da ETEC JORGE STREET, sem o conhecimento que nos foi fornecido nada disso seria realizado.

Lucas Machado Serain



**RESUMO** 

No presente projeto será apresentado soluções para o melhor aprendizado do idioma inglês

para jovens que cursam entre o 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio da

rede pública de ensino. Foram levantados métodos de como deixar o aprendizado de inglês

mais fácil e que prendam a atenção do usuário, juntamente com os métodos fora apontado os

problemas encontrados no setor educacional, mais especificamente no ensino da língua

inglesa.

O setor educacional brasileiro público se mostra falho e de certa forma não cumpre com o seu

objetivo que é a educação, tendo em vista esse problema, foi desenvolvido um projeto chamado

GlishBox para que haja um auxílio para os estudantes que desejam aprender o idioma inglês

com a ajuda da informática e de modo gratuito.

O projeto GlishBox é constituído por três pilares para alcançar a qualidade no ensino do inglês,

primeiro foi desenvolvido um software que contém aulas e exercícios para que o usuário

pratique e aprenda inglês, foi desenvolvido também um site no qual os usuários poderão

interagir entre si para que haja um compartilhamento de conhecimento e informações e por fim,

fora desenvolvido um jogo no qual o jogador interpreta um personagem que é estrangeiro em

um país onde o inglês é a língua oficial.

Palavras-chave: Inglês, GlishBox, jogo

**ABSTRACT** 

In this project will be introduced solutions for a better English language learning for young

people who attend the 9th grade of elementary school and 3rd year of high school in the public

school system. Methods were raised of how to make the easiest learning English and to arrest

the attention of the user, along with the methods pointed out the problems encountered in the

education sector, more specifically in English language teaching.

The public Brazilian education sector is flawed shows and somehow does not meet your goal

is education, with a view to this problem, we developed a project called GlishBox so there is aid

for students who want to learn the English language with the help of computer and free mode.

The GlishBox project consists of three pillars to achieve quality in teaching English, was first

developed software that contains lessons and exercises for the user to practice and learn

English, has also developed a website where users can interact with each other to there is a

knowledge and information sharing and finally, developed out a game in which the player plays

a character who is a foreigner in a country where English is the official language.

Key words: English, GlishBox, game

# **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – Tabela de Preços de Cursos	24
Figura 2 – Logotipo GlishBox	42
Figura 3 – Mapa do Software	44
Figura 4 – Seleção de nível de aula	44
Figura 5 – Seleção da aula	45
Figura 6 – Exemplo de aula	45
Figura 7 – Seleção de nível de exercício	46
Figura 8 – Seleção de exercício	46
Figura 9 – Exemplo de exercício	47
Figura 10 – Tradutor	47
Figura 11 – Menu Principal Software	48
Figura 12 – Diagrama Caso de Uso Software	50
Figura 13 – Mapa do Site	52
Figura 14 – Página Inicial	53
Figura 15 – Página Glish Game	54
Figura 16 – Página Aulas	54
Figura 17 – Página Software	55
Figura 18 – Página Contato	55
Figura 19 – Página Contato	56
Figura 20 – Diagrama Caso de Uso Site	57
Figura 21 – Exemplo Itens de Recuperação	61
Figura 22 – Exemplo de olhar e sentir	62
Figura 23 – Exemplo de mapa (Vila Aureal)	63
Figura 24 – Exemplo Progressão e Fluxo de Jogo	64
Figura 24 – Exemplo de puzzle	66
Figura 25 – Exemplo de fala	70
Figura 26 – Exemplo de livro	71
Figura 27 – Fluxo de batalha	72
Figura 28 – Mapa das telas do jogo	73
Figura 29 – Tela Principal do jogo	74
Figura 30 – Tela de Opções	75

Figura 31 – Tela de Menu dos personagens	76
Figura 32 – Storyboard	80
Figura 33 – Mapa Vila Aureal	82
Figura 34 – Face Lucas	83
Figura 35 – Aparência Lucas in-game	83
Figura 36 – Animações Lucas	84
Figura 37 – Face Lyn	86
Figura 38 – Aparência Lyn in-game	86
Figura 39 – Animações Lyn	87
Figura 40 – HUD HP/MP	88
Figura 41 – HUD TEMPO	89
Figura 42 – Câmera de batalha	90
Figura 43 – Iluminção in-game	90
Figura 44 – Modelo de iluminação	91
Figura 45 – Wallpaper GlishBox	95
Figura 46 – Mapa Aureal Woods	96
Figura 47 – Equipamentos	97
Figura 48 – C#	99
Figura 49 – Visual Studio 2015	100
Figura 50 – HTML	101
Figura 51 – PHP	101
Figura 52 – Javascript	102
Figura 53 – CSS	102
Figura 54 – MySQL	103
Figura 55 – WAMP	104
Figura 56 – Rpg maker mv	104
Figura 57 – Photoshop	105
Figura 58 – Adobe Illustrator	105
Figura 59 – Blender	106

# LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Como você considera o inglês em sua escola3
Gráfico 2 – Você cursa alguma escola de idiomas paga?3
Gráfico 3 – Como você considera o inglês em sua escola3
Gráfico 4 – O que você acha da ideia de desenvolvimento de um projeto para o ensin
de inglês?3

# **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Funções dos membros da equipe	.35
Tabela 2 – Cronograma do projeto	.37
Tabela 3 – TB_Usuarios	.58
Tabela 4 – TB_Chat	.58
Tabela 5 – TB_Salas	.58
Tabela 6 – TB_Mensagem_Chat(TEMP)	.58
Tabela 7 – Dicionário de Dados TB_Usuario	.59
Tabela 8 – Dicionário de Dados TB_Chat	.59
Tabela 9 – Dicionário de Dados TB_Salas	.59
Tabela 10 – Dicionário de Dados TB_Mensagem_Chat	59

# LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- ENEM Exame Nacional do Ensino Médio
- RPG Role Playing Game
- EUA Estados Unidos da América
- TB Tabelas
- DB Database
- HUD Heads-up display
- Temp temporário
- IA Inteligência artificial
- HTML Hyper Text Markup Language
- CSS Cascading Style Sheets
- PHP Hypertext Preprocessor
- ETEC Escola Técnica Estadual de São Paulo

•

# SUMÁRIO

Intro	odução	O	18
1.	Tema	a e delimitação	19
	1.1 1.2 1.3 1.4	Objetivo geral Objetivo específico Justificativa	
2.	Proble	emática	
	2.1 2.2 2.3 2.4	O Setor Educacional Brasileiro O Ensino de Inglês em Escolas Públicas Desinteresse Escolar Aulas em escolas de idiomas particulares	22 22
3.	Tecno	ologia e a Educação	25
4.	A Lín	gua Inglesa	26
	4.1.	A origem da língua inglesa	26
5.	О Арі	rendizado Através de Jogos	28
6.	Organ	nização	29
	6.1. 6.2. 6.3. 6.4.	Contexto do negócio  Perfil da empresa  Funções principais  Restrições técnicas e administrativas	29 29
7.	Aspe	ctos estratégicos	30
	7.1. 7.2.	Riscos do projeto Concorrentes do GlishBox	
8.	Briefir	ng	32
	8.1. 8.2. 8.3.	Público-alvo Pesquisa de campo Resultados gráficos das pesquisas	32
9.	Plane	ejamento do Projeto	35
10.	Glis	shBox	42
	10.1. 10.2.	· ·	

	10.2.1.	Objetivos do Software	43
	10.2.2.	Conteúdo e Material disponível	43
	10.2.3.	Mapa do Software	44
	10.2.4.	Elementos dos Formulários	44
	10.2.5.	Interface	48
	10.2.6.	Aulas	49
	10.2.7.	Exercícios	49
	10.2.8.	Glishgame	49
	10.2.9.	Tradutor	49
	10.2.10.	Programação	49
	10.2.11.	Diagrama caso de uso	50
	10.3.	O site	50
	10.3.1.	Objetivos do Site	50
	10.3.2.	Conteúdo e Material disponível	51
	10.3.3.	Mapa do Site	52
	10.3.4.	Elementos das Páginas	53
	10.3.5.	Programação Site	56
	10.3.6.	Diagrama caso de uso Site	57
	10.3.7.	Desenvolvimento Banco de Dados Site	58
	10.3.8.	Tabelas Banco de Dados Site	58
	10.3.9.	Dicionário de Dados Site	59
11.	GlishBo	ox – The Sleeping Giant	60
	11.1.	Histórico do Jogo	60
	11.2.	Resumo do Jogo	60
	11.2.1.	Conceito do Jogo	60
	11.2.2.	Conjunto de características	60
	11.2.3.	Gênero	61
	11.2.4.	Público-alvo	61
	11.2.5.	Resumo do Fluxo do Jogo	61
	11.2.6.	Olhar e Sentir	62
	11.2.7.	Escopo do Projeto	63
	11.3.	Jogabilidade e Mecânica	64
	11.3.1.	Jogabilidade	64
	11.3.1.1.	Progressão e fluxo de jogo	64
	11.3.1.2.	Estrutura das Missões / Desafios	65
	11.3.1.3.	Estruturas dos Quebra-cabeças	66
	11.3.1.4.	Objetivos	67
	11.3.2.	Mecânicas	67
	11.3.2.1.	Movimentos	67

11.3.2.3.	Movimentos específicos	67
11.3.2.4.	Outros Movimentos	67
11.3.2.5.	Objetos	68
11.3.2.6.	Pegando objetos	68
11.3.2.7.	Movendo objetos	68
11.3.2.8.	Descartando objetos	68
11.3.2.9.	Modificando objetos	69
11.3.2.10.	Ações	69
11.3.2.11.	Interruptores, alavancas e botões	69
11.3.2.12.	Pegando, Carregando e Soltando	69
11.3.2.13.	Falando e Conversando	69
11.3.2.14.	Lendo e Pensando	70
11.3.2.15.	Combates	72
11.3.2.16.	Planilha de Fluxos de Telas	73
11.3.2.17.	Descrição de Telas	74
11.3.2.18.	Tela de instalação	74
11.3.2.19.	Tela Principal do jogo	74
11.3.2.20.	Tela Opções	75
11.3.2.21.	Tela Menu dos personagens	76
11.3.2.22.	Re-jogando e Salvando o jogo	76
11.3.2.23.	Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs,	)77
	Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs, nredo, Universo e Personagens	
		77
11.4. Er	nredo, Universo e Personagens	77 77
11.4. Er 11.4.1.	nredo, Universo e Personagens Enredo e Narrativa	77 77 77
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1.	nredo, Universo e Personagens Enredo e Narrativa Prelúdio	77 77 77 78
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2.	Predo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo	77 77 77 78 79
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3.	Progressão do Jogo	77 77 77 78 79 80
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4.	Progressão do Jogo	77 77 77 78 79 80 80
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4.	Enredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução	77 77 77 78 79 80 80 80
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5.	Predo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo	77 77 78 79 80 80 80 81
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2.	Enredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo	77 77 78 79 80 80 80 81
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2.1. 11.4.2.1.	Enredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo  Vila Aureal  Personagens	77 77 78 79 80 80 80 81 82
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2. 11.4.2.1. 11.4.3.	rredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo  Vila Aureal  Personagens  Lucas	77 77 78 79 80 80 80 81 82 82
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2.1. 11.4.3.1. 11.4.3.1.	rredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo  Vila Aureal  Personagens  Lucas  Preludio	77 77 78 79 80 80 81 82 82 82
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2.1. 11.4.3.1. 11.4.3.1. 11.4.3.2. 11.4.3.3.	rredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo  Vila Aureal  Personagens  Lucas  Preludio  Personalidade	77 77 78 79 80 80 81 82 82 82 82 83
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.1.5. 11.4.2. 11.4.2.1. 11.4.3.1. 11.4.3.1. 11.4.3.2. 11.4.3.3. 11.4.3.4.	Prelúdio	77 77 78 79 80 80 81 82 82 82 82 83
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.5. 11.4.2.1. 11.4.3.1. 11.4.3.2. 11.4.3.3. 11.4.3.4. 11.4.3.5.	rredo, Universo e Personagens  Enredo e Narrativa  Prelúdio  Elementos do enredo  Progressão do Jogo  Corte de Cenas  Corte de cena – Introdução  Universo do jogo  Vila Aureal  Personagens  Lucas  Preludio  Personalidade  Aparência  Habilidades especiais	77 77 78 79 80 80 81 82 82 82 82 84
11.4. Er 11.4.1. 11.4.1.1. 11.4.1.2. 11.4.1.3. 11.4.1.4. 11.4.2.1. 11.4.2.1. 11.4.3.1. 11.4.3.2. 11.4.3.3. 11.4.3.4. 11.4.3.5. 11.4.3.6.	Enredo e Narrativa	77 77 78 79 80 80 80 81 82 82 82 82 84 84

11.4.3.10.	Preludio	85
11.4.3.11.	Personalidade	85
11.4.3.12.	Aparência	86
11.4.3.13.	Habilidades especiais	87
11.4.3.14.	Relevância no Enredo do Jogo	87
11.4.3.15.	Relacionamento com outros personagens	87
11.4.3.16.	Estatísticas	87
11.4.3.17.	Referências	88
11.4.4.	Interface	88
11.4.4.1.	Sistema Visual	88
11.4.4.2.	HUD (Head-Up Display)	88
11.4.4.3.	Menus	89
11.4.4.4.	Sistema de Renderização	89
11.4.4.5.	Câmera	89
11.4.4.6.	Modelos de iluminação	90
11.4.4.7.	Sistema de Controle	91
11.4.4.8.	Sistema de Áudio	91
11.4.4.9.	Músicas	91
11.4.4.10.	Efeitos sonoros	92
11.4.4.11.	Sistema de Ajuda	92
11.4.5.	Inteligência Artificial	93
11.4.5.1.	IA de oponentes	93
11.4.5.2.	IA de Inimigos (Vilões e Monstros)	93
11.4.5.3.	Personagens Não-Combatentes	93
11.4.5.4.	Personagens Amigáveis	93
11.4.6.	Projeto Técnico	93
11.4.6.1.	Equipamento – alvo	93
11.4.6.2.	Ambiente desenvolvido	94
11.4.6.3.	Procedimentos e padrões de Desenvolvimento	94
11.4.6.4.	Motor do Jogo	95
11.4.6.5.	Rede	95
11.4.6.6.	Linguagem de programação	95
11.4.7.	Projeto Artístico	95
11.4.7.1.	Arte Conceitual	95
11.4.7.2.	Personagens	95
11.4.7.3.	Ambientes	96
11.4.7.4.	Equipamentos	97
11.4.8.	Gerenciamento	98
11.4.8.1.	Orçamento	98
11.4.8.2.	Considerações de Licença	98

	11.4.8.3.	Plano de locação	98		
	11.4.9.	Equipe	98		
12.	Metod	ologia	99		
	12.1.	C#	99		
	12.2.	Visual Studio 2015	100		
	12.3.	HTML	101		
	12.4.	PHP	101		
	12.5.	Javascript	102		
	12.6.	CSS	102		
	12.7.	MySQL	103		
	12.8.	WAMP SERVER	104		
	12.9.	RPG Maker MV	104		
	12.10.	Photoshop CS6	105		
	12.11.	Adobe Illustrator	105		
	12.12.	Blender	106		
13.	Result	ados Esperados	106		
14.	Result	ados Obtidos	107		
Conc	clusão10				
Biblic	grafia		108		

# Introdução

O presente projeto é sobre o GlishBox, um software para o auxílio do aprendizado da língua inglesa que será disponibilizado de forma gratuita, os métodos de ensino buscam uma grande interação com o usuário a fim de incentiva-lo e despertar o interesse para que o mesmo estude inglês.

O tema do projeto será a educação com foco na matéria de inglês, pois nota-se uma carência nesse setor e muitos alunos são prejudicados, pretende-se projetar o software para que essa carência seja suprida.

O objetivo do GlishBox é auxiliar no aprendizado da língua inglesa, principalmente alunos que enfrentaram na vida o ensino público, tendo em vista que as formas, os materiais e métodos de ensino muitas vezes são fracos e geram o desinteresse por parte do aluno.

O motivo para o desenvolvimento do projeto foram as injustiças e o despreparo de alunos que frequentam ou frequentaram o ensino público, no qual o aluno cursa cerca de sete anos o inglês e no final das contas o que foi aprendido não chega ser o básico. Pretende-se fazer esse projeto, para solucionar problemas que o governo e o sistema impõe aos alunos e fazer a diferença na vida de quem necessita um ensino de qualidade.

Foram realizadas pesquisas em escolas públicas com foco em turmas de ensino médio, questionando alunos sobre suas dificuldades no aprendizado da língua inglesa, suas sugestões e críticas a fim de aperfeiçoar o projeto.

# 1. Tema e delimitação

O tema escolhido foi a educação; tema esse que se mostra muito abrangente e extenso. Foi decidido então focar em uma área, sendo ela o ensino do idioma inglês.

O tema foi analisado meticulosamente e notou-se alguns problemas no ensino de inglês. Após o levantamento da problemática, foram analisadas soluções e decidido a criação de um projeto cujo objetivo seja o ensino do idioma inglês de forma que repare os problemas encontrados no tema escolhido.

# 1.1 Objetivo geral

O principal objetivo que se espera alcançar com o projeto GlishBox é a melhora da qualidade de ensino no Brasil, espera-se que estudantes sejam beneficiados por meio dos métodos do GlishBox.

# 1.2 Objetivo específico

O projeto tem como objetivo o ensino do idioma inglês, através de métodos que atraiam a atenção do público alvo e que de forma eficiente os ensinem e que os mesmos passem a utilizar o GlishBox como uma ferramenta frequente de estudo.

Pretende-se que haja mais uma alternativa de aprendizado de inglês através do projeto, sendo essa alternativa principalmente gratuita, informatizada, prática e de acesso para todos que desejam utilizá-la.

#### 1.3 Justificativa

Com base em experiências de alguns componentes do grupo de desenvolvedores e de entrevistados, notou-se insatisfação em relação ao ensino público no Brasil, não só no ensino do idioma inglês como em outras áreas da educação.

Percebeu-se também que não há soluções para os problemas encontrados pelos estudantes, onde nota-se que o tempo passa e as coisas continuam as mesmas, nota-se que o inglês é ensinado durante sete anos na rede de ensino pública e mesmo assim a maioria dos alunos que concluem o ensino médio não são fluentes, ou tão pouco dominam o básico do idioma inglês.

É justificável que com tantos problemas nesse setor haja a necessidade de tentar fazer a diferença, tendo em vista que muitas pessoas estão sendo prejudicadas pelo sistema educacional e nada significativo é feito para que isso mude.

# 1.4 Metodologia

Os métodos serão moldados para que os usuários se sintam confortáveis em utilizar o software, sempre nas preferencias dos estudantes. Um exemplo disso é o jogo que está sendo desenvolvido; pesquisas realizadas informalmente apontam que a maioria dos entrevistados aprendem um pouco de inglês de forma indireta interagindo com jogos em inglês. Por consequência disso, está sendo desenvolvido um jogo no qual além de jogar, o objetivo do mesmo é ensinar o inglês de forma direta.

Foram analisados alguns materiais fornecidos pelo estado de São Paulo a escolas estaduais, e notou-se que os métodos abordados nesses materiais não prendem a atenção do estudante e de certa forma não cumpre com o objetivo que é o de ensinar o inglês. Com base nisso foi desenvolvido um software no qual a interação é a peça fundamental; nesse software os usuários poderão assistir vídeos, realizar aulas e exercícios no quais serão praticados o inglês.

Um dos problemas encontrados foi o desinteresse escolar, e um dos fatores para o aprendizado do idioma é a pratica. Às vezes o aluno que tem interesse em aprender inglês não encontra com quem praticar; portanto foi desenvolvido um site cujo o principal objetivo é a interação entre usuários, assim promovendo a troca de informações e conhecimentos.

#### 2. Problemática

#### 2.1 O Setor Educacional Brasileiro

No Brasil, nota-se que há um grande déficit no setor educacional, resultante de diversos fatores, tais como: descaso, falta de investimento, desvalorização, corrupção entre muitos outros.

O ensino público brasileiro é limitado, fraco e injusto. Alunos e professores, em muitos casos têm de conviver em ambientes precários, sem estrutura para a enorme demanda de alunos. As salas de aulas do ensino público, geralmente são compostas por um professor e cerca de quarenta alunos, dessa forma prejudicando o aprendizado. Pressupõe-se que desses quarenta alunos, dez têm muita dificuldade em determinado assunto, é muito difícil para um professor dar atenção a dez alunos, e como em muitas escolas não há segurança ou assistência social o professor tem como objetivo educar e cuidar dos outros trinta alunos ao mesmo tempo.

Por meio de tais argumentos deduz-se que os "poderosos" se beneficiem com tais problemas, pois através da falta de informação a manipulação se torna mais fácil. É possível chegar a essa conclusão com o fato de que há recursos suficientes para que haja uma educação de qualidade para todos, mas mesmo com recursos não se vê mudanças ou melhoras.

As "vítimas" da educação pública são testadas a vida inteira, seja em vestibulares, concursos ou vagas de emprego. No Brasil há um sistema de avaliação anual chamado ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), cujo o seu objetivo é testar o nível de aprendizado dos alunos que concluíram o ensino médio, por meio deste é possível ingressar em uma faculdade até gratuitamente, porém, através desse exame nota-se que muitos dos concluintes do ensino médio não estão aptos a ingressar em uma universidade ou estejam preparados para o mercado de trabalho, pois muitos saem despreparados do ensino médios, com casos em que não sabem ler nem escrever.

Mesmo com a criação e a comprovação através desse exame de que a educação está, ruim no Brasil, não se nota nada significativo por parte dos políticos para que haja melhora.

Para que haja uma amenização e ocultação dos problemas apresentados, há um sistema de cotas que beneficiam muitas pessoas que têm direito a esse sistema, porém seu principal objetivo é mostrar a incompetência do sistema.

O aluno, para que não seja prejudicado ainda mais, tem algumas "rotas de fuga"; uma delas é o aprendizado de inglês em escolas de idiomas pagas, nas quais em sua maioria são presenciais e com um valor financeiro muitas vezes não acessível a todos, há um certo monopólio, onde muitos alunos se matriculam em escolas de idiomas não por sua qualidade, mas pelo seu nome.

### 2.2 O Ensino de Inglês em Escolas Públicas

O ensino do inglês em escola pública começa a partir do 6º ano do ensino fundamental e conclui-se no 3º ano do ensino médio, totalizando sete anos de ensino, o que seria de forma lógica suficiente para que o domínio do idioma fosse efetivo; mas na prática não é isso o que acontece, a maioria dos alunos concluintes do ensino médio por meio de escolas públicas sabem pouco ou nada de inglês.

Supõe-se que o inglês parece não ser levado a sério, o ensino não é eficiente, apresenta uma imagem de que a matéria está nas escolas apenas para preencher boletim; se o ensino de inglês fosse eficiente não haveria tantas pessoas matriculadas em escolas de idiomas.

#### 2.3 Desinteresse Escolar

Nota-se que no Brasil, o desinteresse de aprendizado é um dos problemas que faz com que a educação pública seja ruim, esse problema é resultado de alguns fatores como: falta de tecnologia, em algumas escolas não há nem ao menos bibliotecas tão pouco laboratórios para aulas de química ou informática. Não há incentivo para o estudante, há obrigações, como discursos onde dizem que sem estudo não haverá emprego ou de qualidade ou vida, porém, esse discurso é falho porque a base da a educação é ruim.

Por parte dos alunos, alguns tem um bom ambiente escolar, ótimos professores, outros vivem com os problemas já apresentados, porém para piorar a situação, muitos alunos não vão as escolas para estudar, frequentam apenas para marcar presença, as vezes prejudicam as aulas com brincadeiras e assim prejudicando os que realmente querem aprender.

# 2.4 Aulas em escolas de idiomas particulares

Como as aulas de escolas públicas muitas vezes não apresentam uma boa qualidade, o aluno para atender a demanda do mercado de trabalho muitas vezes recorre a escolas particulares de inglês. Muitas dessas escolas possuem uma boa qualidade de ensino, outras possuem apenas nome, mas não são gratuitas, e muitos alunos não tem condições financeiras para investir em escolas particulares.

O site moneyguru realizou em 2014 uma pesquisa envolvendo 22 escolas de idiomas no estado de São Paulo, informando os preços de materiais, matricula, tempo de curso e valor à vista; a média de preço à vista foi de R\$2426,11. Um preço que por muitas vezes é inacessível para muitos alunos que frequentam escolas de ensino público.

Figura 1 – Tabela de Preços de Cursos

Escola	Valor à vista	Período	Formas de pagamento	Material	Matrícula	Tempo/Semana
Alumni	R\$ 3.957	Semestre	Em até 6x	R\$ 120 por semestre	Isento	2 aulas de 80 minutos
Berlitz	R\$ 3.285	Semestre	Em até 5x	R\$ 3	90	2 aulas de 90 minutos
CCAA	R\$ 1.614	Semestre	Em até 6x	R\$ 369 ou 4x R\$ 92,25 por semestre	Isento	2 aulas de 75 minutos
Cel-Lep	R\$ 3.960	Semi- intensivo (3 meses e meio) Intensivo (1 mês)	Em até 3x (aulas durante a semana) Em até 5x (aos sábados)	R\$ 350 por módulo	Isento	Semi-intensivo: 2 a 3 aulas semanais de 100 minutos Intensivo: 5 aulas de 100 minutos Aos sábados: 1 aula de 180 minutos
Centro Britânico	R\$1.965,54	Semestre	Em até 6x	R\$ 252 por semestre	Isento	2 aulas de 75 minutos 1 aula de 150 minutos
Cultura Inglesa	R\$ 1.830	Semestre	Em até 6x	Média de R\$ 150 por 3 módulos	Isento	2 aulas de 100 minutos
CNA	R\$ 1.944	Semestre	Em até 6x	Incluso	Isento	2 aulas de 75 minutos 1 aula de 150 minutos
Entry	R\$ 1.344	Semestre	Em até 6x	R\$ 60 por semestre	Isento	2 aulas de 60 minutos
Fisk	R\$ 1.140	Semestre	Em até 6x	R\$ 280	Isento	2 aulas de 60 minutos 1 aula de 120 minutos
IdiomaFlex	R\$ 1.500 - R\$ 2.100	Semestre	Em até 6x	Incluso	Isento	1 aula de 120 minutos
Influx	R\$ 1.640	Semi- intensivo (cerca de 3 meses)	Em até 3x	R\$ 297 à vista ou 3x R\$ 120 por semestre	R\$ 150	2 aulas de 120 minutos
Nonstop Conversation	R\$ 1.992	Semestre	Em até 6x	R\$ 240 à vista ou 2x R\$ 120 por semestre	R\$ 90	2 aulas de 60 minutos
Seven Idiomas	R\$ 2.982	Semestre	Em até 7x	R\$ 672 à vista ou 7x R\$ 96 por semestre	Isento	2 aulas de 60 minutos
United Institute	R\$ 3.588	Semestre	Em até 6x	Incluso	Isento	2 aulas de 60 minutos
UNS Idiomas	R\$ 3.487	Semestre	Em até 6x	R\$ 1.960	R\$ 499	2 aulas de 60 minutos
Winner Idiomas	R\$ 4.150	Semestre	Em até 6x	Incluso	R\$ 450	2 aulas de 80 minutos
Wisdom	R\$ 1.794	Semi- intensivo (cerca de 6 meses) Intensivo (cerca de 6 meses)	Em até 6x	Incluso	Incluso	Intensivo: 2 aulas de 120 minutos Semi-intensivo: 2 aulas de 60 minutos
Wise Up	R\$ 1.800 - R\$ 3.600	Semestre	Em até 6x	Incluso	Preços variam entre R\$ 300 e R\$ 600	2 aulas de 60 minutos
Wizard	R\$ 2.160	Semestre	Em até 6x	R\$ 111,75 por módulo	R\$ 300	2 aulas de 60 minutos
Yázigi	R\$ 1.710	Semestre	Em até 6x no cartão ou cheque	Incluso	R\$ 150	2 aulas de 60 minutos (+ 100h de aula online)
Yes!	R\$ 2.179,60	Semestre	Em até 6x	R\$ 348,90	R\$ 100	2 aulas de 60 minutos
You Move	R\$ 1.800	Semestre	Em até 6x	Incluso	R\$ 360	2 aulas de 60 minutos

Fonte: http://www.moneyguru.com.br (2014)

# 3. Tecnologia e a Educação

Conforme o aumento da inclusão digital no Brasil, nota-se que a tecnologia está cada vez mais presente na rotina dos brasileiros, sites de notícias passaram a tomar o lugar do que antes era o jornal, crianças que em sua maioria desejavam ser jogadores de futebol, bombeiro ou policial, agora desejam ser um youtuber ou jogador profissional de games.

Com o avanço da tecnologia as pessoas estão cada vez mais próximas da informação, basta uma pesquisa no google e em questão de segundos, centenas de sites com informações aparecerão.

A educação por sua vez também evolui com a tecnologia, em algumas escolas, geralmente pagas, é comum o uso de tablets, slides ao invés de lousas; escolas que antigamente tinham jornais escolares agora optam por blogs ou páginas em redes sociais por serem métodos mais práticos, de menor custo e de alcance muito maior.

Na sala de aula a tecnologia pode favorecer os alunos, projetores por exemplo podem garantir um dinamismo maior a aula, com vídeos, imagens que talvez facilitem a aprendizagem da informação.

O estudo de forma auto didático se tornou melhor, pois, há milhares de vídeo aulas disponíveis na internet, pesquisas e discussões sobre diversos assuntos, basta que o usuário tenha uma conexão com internet.

Com a expansão da tecnologia na área da educação, abriu-se oportunidades, como escolas de idiomas que fornecem aulas a distância, cursos superiores que podem ser realizados sem que o usuário precise ir até o local físico da instituição, basta que ele acesse o seu computador e estude.

A tecnologia que favorece a educação também a prejudica, percebe-se que a maioria dos alunos possuem um aparelho celular, isso por muitas vezes pode prejudicar o aprendizado, pois há casos onde o aluno não presta atenção na aula e sim em seu aparelho, isso se deve a um certo "vício" que a atual geração tem, onde não conseguem ficar longe da tecnologia, a todo momento "precisam" checar suas redes sociais.

Por fim, deve-se acompanhar a tecnologia, entendê-la e dominá-la para que ela não nos domine. Tendo em vista que é impossível parar o avanço o mais sabido a se fazer é acompanhá-lo, pode-se aproveitar do fato de que essa geração tem um acesso quase ilimitado a informação, então métodos devem ser criados para educar e chamar atenção dos alunos.

#### 4. A Língua Inglesa

O inglês é um idioma falado em praticamente todo o mundo, é muito importante pois é a língua oficial de muitos países desenvolvidos. No Brasil, saber falar inglês não é mais um diferencial, tornou-se obrigação para aqueles que desejam um bom lugar no mercado de trabalho.

No Brasil o inglês é lecionado a partir do sexto ano do ensino fundamental e é finalizado no terceiro ano do ensino médio, como já foi abordado em capítulos anteriores o ensino do inglês em escolas públicas é falho.

Para que haja o aperfeiçoamento do inglês, há disponível programas de intercâmbio no qual o aluno viaja para outro país para conhecer suas culturas e aprender o idioma. Existem instituições para a realização de proficiência em inglês, como o TOEFL e TOEIC, que são reconhecidos mundialmente.

#### 4.1. A origem da língua inglesa

A língua inglesa tem uma história de cerca 1500 anos, a língua inglesa tem origem e evolução em três períodos, Old Ensligh, Middle English e Modern English.

O inglês surge com os idiomas falados pelos povos germanos que a partir do século V ocupam a atual Inglaterra, com destaque para os Anglos e os Saxões. O idioma que começou a nascer nas ilhas britânicas a partir de então recebe o nome de "Old English", "Anglo-Saxão" ou ainda "Englisc" no original, significando "língua dos anglos".

O vocabulário da língua irá evoluir gradualmente, e com a introdução do cristianismo ocorre a primeira influência de palavras do latim e do grego. Mais tarde, invasores escandinavos que falavam o nórdico antigo (old norse, língua que provavelmente assemelhava-se ao dialeto falado pelos povos anglo-saxões) também irá influenciar o

inglês. O Old English é uma língua preservada em diferentes fontes, como inscrições rúnicas, traduções bíblicas complexas e fragmentos diversos.

A maior diferença entre o Old e Middle English está na gramática, especificamente, no campo sintático e no campo analítico. Acredita-se que o estágio seguinte da língua, o Middle English inicia-se com a batalha de Hastings, em 1066, onde o rei William o conquistador derrotou o exército dos anglo-saxões e impôs suas leis, seu sistema de governo e sua língua, a francesa. Desse modo, novas palavras são incorporadas à língua falada pelas pessoas comuns, isto é, por servos e escravos. Mais tarde, muitos dos novos termos passaram a ser usados na corte e no militarismo adquirindo, portanto, um elevado status social.

Já o inglês moderno, como conhecido pela obra de William Shakespeare, em geral é datado a partir de 1550, quando a Grã-Bretanha se tornou um império colonial, espalhando-se por todos os continentes.

Em geral, a diferença entre o Old e o Modern English está na forma escrita, na pronúncia, no vocabulário e na gramática. Comparado ao inglês moderno, o Old English é uma língua quase irreconhecível, tanto na pronúncia, quanto no vocabulário e na gramática. Para um falante nativo de inglês moderno, das 54 palavras do Pai Nosso, menos de 15% são reconhecíveis na escrita, e provavelmente nada seria reconhecido ao ser pronunciado. Em outro exemplo, a palavra "stãn" corresponde a "stone" no inglês atual.

Tamanha diferença entre a forma inicial do inglês e a sua configuração atual é explicada por 1500 anos de evolução, na qual o inglês sofreu influência de outras línguas, entre elas o celta, o latim e o francês. Isso sem mencionar o vocabulário acumulado das mais diversas línguas de todo o globo, com a expansão que teve o Império Britânico no século XIX e a posterior expansão dos Estados Unidos.

# 5. O Aprendizado Através de Jogos

Durante muito tempo, os videogames foram vistos apenas como entretenimento. Um tipo de diversão que muitas vezes ganhou destaque apenas com foco no conteúdo violento de alguns jogos. Nos EUA, a proliferação dos games levou políticos de projeção, como a ex-primeira-dama Hillary Clinton, a culpar os jogos por "roubar a inocência de nossas crianças". Essa percepção, no entanto, vem se modificando e muitos educadores defendem a incorporação dos jogos eletrônicos, ou ao menos de sua lógica, à sala de aula.

Uma das principais pesquisadoras do tema no Brasil, Lynn Alves, da Universidade do Estado da Bahia (Uneb), afirma que a imersão provocada pelo videogame e as possibilidades narrativas permitem ao aluno quebrar a rigidez do ambiente escolar e lidar de maneira lúdica com os temas do currículo. Para que isso funcione, no entanto, o game não pode perder justamente as características que atraem tantos usuários. "O jogo não pode se transformar num livro eletrônico. Se isso acontecer, o objetivo se perdeu", aponta.

# 6. Organização

#### 6.1. Contexto do negócio

O grupo de desenvolvimento MaiconSoft desenvolveu um projeto a fim de que haja uma melhora no ensino do idioma inglês, tendo em vista inúmeros problemas encontrados na área de educação pública especificamente no ensino da língua inglesa.

#### 6.2. Perfil da empresa

A equipe MaiconSoft tem como fundamento principal o suporte aos que precisam, os usuários que desejam aprender o idioma inglês. Uma das qualidades da empresa é o fato de que todo o projeto será disponibilizado de forma gratuita.

A equipe tem como meta se adaptar as necessidades dos usuários, há uma área no site onde podem ser enviados críticas e sugestões para que o projeto seja aperfeiçoado e atenda às expectativas.

# 6.3. Funções principais

As principais funções da equipe MaiconSoft é que a igualdade prevaleça, que todos tenham o mesmo nível de educação independente de sua classe social ou condição financeira.

O grupo de desenvolvimentos é composto por estudantes, em sua maioria vinda de escolas públicas estaduais; logo, sabe-se das necessidades do estudante que cursa o ensino público; sendo assim uma das funções é a de desenvolver métodos que agradem e atendam às necessidades dos estudantes.

# 6.4. Restrições técnicas e administrativas

Uma das principais restrições técnicas encontrada foi o fato de que nenhum integrante do grupo tem formação superior ou licenciatura para o ensino de inglês.

Sabendo disso, coube aos integrantes se informarem em como ensinar inglês, métodos, abordagens e níveis.

Alguns membros do grupo já cursaram cursos de inglês, com isso tornou-se mais fácil a pesquisa e a aplicação.

# 7. Aspectos estratégicos

# 7.1. Riscos do projeto

Há muitos riscos em desenvolver esse projeto. O principal risco é a equipe, onde muitas vezes houve conflitos, pois, alguns membros não desempenhavam suas obrigações, sobrecarregando outro membro. Esse fator poderia ter como consequência final o não desenvolvimento do projeto, felizmente erros foram corrigidos e o que foi planejado foi concluído.

Outro risco do projeto é a acessibilidade, pois acredita-se que há um preconceito em relação a aulas que não são presenciais. Muitas vezes o usuário acredita que como não haverá um professor físico, suas dúvidas não serão solucionadas. Porém, tentaremos quebrar esse preconceito com o projeto GlishBox.

Um dos riscos é a questão do nome. O GlishBox ainda não é conhecido, o estranho às vezes causa desconfiança, e para que isso seja solucionado, o projeto foi desenvolvido com qualidade e seriedade.

#### 7.2. Concorrentes do GlishBox

Há inúmeros concorrentes em relação ao GlishBox, sendo eles, escolas de idiomas, redes de ensino de idioma online, aplicativos e softwares para o ensino de inglês.

Escolas de idiomas, são vantajosas pois estão há muito tempo presentes no Brasil e muitas têm um ótimo marketing, o inglês presencial é muito comum na sociedade atual, porém os valores financeiros e questão de tempo para ir até o lugar são suas desvantagens.

Redes de ensino de idioma online, de certa forma são uma novidade no país, algumas das empresas mais famosas que são a OpenEnglish e EnglishTown, possuem um ótimo marketing, porém, não são gratuitas.

Há inúmeros aplicativos e softwares para o aprendizado de inglês, muitos são bons e gratuitos, porém se tornam monótonos, com métodos que não são atraentes ou prendam a atenção do usuário. Um aplicativo que vem sendo muito utilizado é e de uma qualidade admirável é o Duolingo, que não ensina somente o idioma inglês, mas muitos outros e de forma gratuita.

O objetivo do GlishBox é ser melhor que os concorrentes e conseguir seu lugar no mercado de forma honesta e com próprio mérito.

#### 8. Briefing

#### 8.1. Público-alvo

O público-alvo do projeto são principalmente os estudantes que estão cursando entre o 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médico, o projeto também estará acessível para qualquer usuário com idade a partir de 14 anos que deseja aprender inglês.

# 8.2. Pesquisa de campo

Foi realizada quatro pesquisas estruturadas em três escolas públicas, sendo duas delas estaduais e uma municipal, as escolas entrevistadas foram as E.E Alfredo Burkart localizada em São Caetano do Sul, E.E Professor Domingos Peixoto da Silva localizada em São Bernardo do Campo e EME Alcina Dantas Feijão localizada em São Caetano do Sul.

As entrevistas foram realizadas com foco em alunos do 3º ano do ensino médio.

Nas pesquisas realizadas, foram questionados aos entrevistados como eles consideravam o ensino de inglês em suas escolas, se fazem algum curso de inglês em escola de idioma paga caso a resposta fosse negativa foi questionado o porquê de não cursar uma escola de idiomas e também foi perguntado o que achavam da ideia de um projeto cujo o objetivo é o ensino de inglês.

As repostas foram muito positivas e inspiradoras, após isso o grupo teve certeza que o desenvolvimento do projeto seria produtivo.

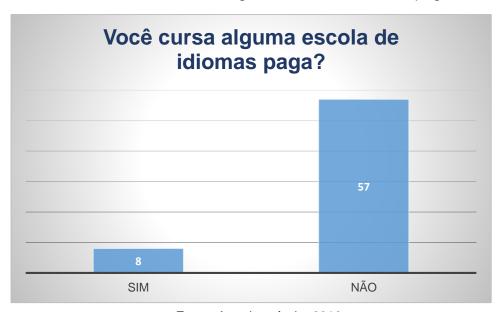
# 8.3. Resultados gráficos das pesquisas

Gráfico 1 – Como você considera o inglês em sua escola



Fonte: Autoria própria, 2016

Gráfico 2 - Você cursa alguma escola de idiomas paga?



Fonte: Autoria própria, 2016

Por que você não cursa escola de idioma particular?

35

CUSTO X BENEFÍCIO FALTA DE TEMPO DESINTERESSE

Gráfico 3 - Como você considera o inglês em sua escola

Fonte: Autoria própria, 2016

Gráfico 4 – O que você acha da ideia de desenvolvimento de um projeto para o ensino de inglês?



Fonte: Autoria própria, 2016

# 9. Planejamento do Projeto

O planejamento do projeto foi feito através de conversas e avaliações dos integrantes do grupo, foi analisado cada ponto forte e fraco de cada um, e após a avaliação foram definidas as funções de cada membro do grupo.

Tabela 1 – Funções dos membros da equipe

MEMBRO	FUNÇÃO
Caio Bomfim Godoy	DESIGNER GERAL
Gabriel Correa Ricci	DESENVOLVIMENTO SOFTWARE
Lucas Francisco de Araujo	DESENVOLVIMENTO SITE PESQUISA DE CAMPO
Lucas Machado Serain	DESENVOLVIMENTO JOGO DESENVOLVIMENTO MONOGRAFIA DOCUMENTAÇÃO JOGO DESENVOLVIMENTO SLIDES PESQUISA DE CAMPO
Matheus Augusto Maia Ferreira	DESENVOLVIMENTO SOFTWARE PESQUISA DE CAMPO

Fonte: Autoria própria, 2016

Foi discutido e analisado quais são os principais problemas que o estudante encontra em relação ao aprendizado de inglês, os problemas foram levantados com base em pesquisas realizadas em sites e entrevistas realizadas em escolas públicas.

Dentro da área do inglês, foram levantadas as principais dificuldades dos estudantes em relação a matéria e foi concluído que a pronuncia é uma das maiores dificuldades; logo, decidiu-se que a área de pronúncia no projeto seria mais intensa.

Os métodos de ensino foram baseados na necessidade dos alunos, sendo assim o uso de áudios, imagens para associação e exercícios em que o usuário deverá pronunciar palavras serão predominantes.

Foi debatido quais recursos chamariam a atenção do estudante e não tornariam o aprendizado entediante. Pensando nisso, foi elaborado um jogo no estilo RPG (Role Playing Game), no qual o jogador interpretará um personagem que é um estrangeiro em um país onde o idioma predominante é o inglês, o jogador aprenderá e evoluirá juntamente com o personagem do jogo.

O software foi projetado para que o usuário estude digitalmente de forma prática e interativa. O conceito de interação em informática é simples, pode-se considerar interação até mesmo um simples click por parte do usuário, decidiu-se elevar o nível de interação no projeto, o usuário poderá assistir vídeos onde serão apresentadas situações e o mesmo estudará essas situações. Há também a presença de imagens e animações para que sempre haja inovação, o usuário poderá praticar seu aprendizado através de exercícios nos quais ele além de digitar, usará a voz para responder determinadas questões.

Tendo em vista que que a prática leva a perfeição, pensou-se que os usuários deveriam praticar seu inglês com pessoas com o mesmo interesse, logo, planejou-se a criação de um site, onde o usuário poderá criar ou participar de salas de aulas virtuais, assim, interagindo com outros usuários, dessa forma havendo uma troca de informações e conhecimentos.

Para que houvesse uma organização geral do projeto foi elaborado um cronograma, no qual foi apontado o que foi feito, por quem foi feito e a data.

Tabela 2 – Cronograma do projeto

SEMANA DATA		OBJETIVO	SITUAÇÃO	ENVOLVIDOS
TER	05/01/2016	Atribuição de funções	Concluído	TODOS
QUA	06/01/2016	Revisão de ideias	Concluído	TODOS
QUI	07/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	08/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	09/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	10/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	11/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	12/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	13/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	14/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	15/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	16/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	17/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	18/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	19/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	20/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	21/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	22/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	23/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	24/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	25/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	26/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	27/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	28/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	29/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	30/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	31/01/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	01/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	02/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	03/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	04/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	05/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	06/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	07/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	08/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	09/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	10/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	11/02/2016	Volta às aulas		
SEX	12/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	13/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	14/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	15/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS

SEMANA	DATA	OBJETIVO	SITUAÇÃO	ENVOLVIDOS	
TER	16/02/2016	Apresentação do projeto ao professor			
QUA	17/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
QUI	18/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEX	19/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SÁB	20/02/2016	Des. Site	Concluído	Lucas Araujo	
DOM	21/02/2016	Des. Software	Concluído	Matheus Augusto	
SEG	22/02/2016	Início des. Jogo	Concluído	Lucas Serain	
TER	23/02/2016	Def. Cronograma	Concluído	TODOS	
QUA	24/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
QUI	25/02/2016	Criação Logotipo	Concluído	Caio Godoy	
SEX	26/02/2016	Criação Tela Inicial Jogo	Concluído	Caio Godoy	
SÁB	27/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
DOM	28/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEG	29/02/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
TER	01/03/2016	Análise de pesquisa documental	Concluído	TODOS	
QUA	02/03/2016	Desenvol. Página inicial Site	Concluído	Lucas Francisco	
QUI			Concluído	Matheus Augusto	
SEX	04/03/2016	Mudança história do jogo	Concluído	Lucas Serain	
SÁB	05/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
DOM	06/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEG	07/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
TER	08/03/2016	Apresentação e correção	Concluído	TODOS	
QUA	09/03/2016	Definição funções apresentação	Concluído	TODOS	
QUI	10/03/2016	Reformulação SLIDES	Concluído	Lucas Serain	
SEX	11/03/2016	Definição pesquisa de campo	Concluído	TODOS	
SÁB	12/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
DOM	13/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEG	14/03/2016	Compra do Software RPG Maker MV	Concluído	TODOS	
TER	15/03/2016	Pré apresentação	Concluído	TODOS	
QUA	16/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
QUI	17/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEX	18/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SÁB	19/03/2016			TODOS	
DOM	20/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEG	21/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
TER	22/03/2016	Correção cronograma	Concluído	TODOS	
QUA	23/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
QUI	24/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS	
SEX			Concluído	TODOS	
SÁB	26/03/2016	03/2016 Imagens para site		Caio Godoy	

SEMANA	DATA	OBJETIVO	SITUAÇÃO	ENVOLVIDOS
DOM	27/03/2016	Conclusão layout site Concluído		Lucas Francisco
SEG	28/03/2016	Des. Programação Site	Andamento	Lucas Francisco
TER	29/03/2016	Correção pesquisa de campo	Concluído	TODOS
QUA	30/03/2016	Início Des. Aulas Iniciante	Andamento	Matheus Augusto
QUI	31/03/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	01/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	02/04/2016	Início Des. Tradutor p Soft	Andamento	Matheus Augusto
DOM	03/04/2016			
SEG	04/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	05/04/2016	Análise das problemáticas, hipóteses e objetivos	Concluído	TODOS
QUA	06/04/2016	Início Des. Banco de dados	Andamento	Lucas Francisco
QUI	07/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	08/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	09/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	10/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	11/04/2016	Pesquisa de campo	Concluído	Lucas Francisco Matheus Augusto
TER	12/04/2016	Construção e análise das problemáticas	Concluído	TODOS
QUA	13/04/2016	Des. Geral Conclu		TODOS
QUI	14/04/2016	Des. Geral Conclu		TODOS
SEX	15/04/2016	7/04/2016 Conclusão Aulas Iniciante Con		Matheus Augusto Gabriel Correa
SÁB	16/04/2016	Gravação de vozes/ jogo	Andamento	Lucas Serain
DOM	17/04/2016	Início Des. Aulas intermediaria	Andamento	Matheus Augusto
SEG	18/04/2016	Início Des. Exercícios	Andamento	Gabriel Correa
TER	19/04/2016	Construção de hipóteses	Concluído	TODOS
QUA	20/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUI	21/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	22/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	23/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	24/04/2016	Conclusão Tradutor	Concluído	Matheus Augusto
SEG	25/04/2016	Gravação de vozes/ jogo	Andamento	Lucas Serain
TER	26/04/2016	Reavaliação das características de hipóteses	Concluído	TODOS
QUA	27/04/2016	Início Des. Chat do Site	Andamento	Lucas Francisco
QUI	28/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	29/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	30/04/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
DOM	01/05/2016	16 Des. Geral Cond		TODOS
SEG	02/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	03/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
QUA	04/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS

SEMANA	DATA			ENVOLVIDOS
QUI	05/05/2016	Des. Geral Concluído		TODOS
SEX	06/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	07/05/2016	Gravação de vozes/ jogo	Andamento	Lucas Serain
DOM	08/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEG	09/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
TER	10/05/2016	Metas e objetivos "geral e específicos"	Concluído	TODOS
QUA	11/05/2016	Des. Geral	Des. Geral Concluído	
QUI	12/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SEX	13/05/2016	Des. Geral	Concluído	TODOS
SÁB	14/05/2016	Criação design botões p/ software	Concluído	Lucas Serain Matheus Augusto
DOM	15/05/2016			
SEG	16/05/2016	Imagens para áreas do site	Concluído	Lucas Serain Lucas Francisco
TER	17/05/2016	Conclusão BD site	Concluído	Lucas Francisco
QUA	18/05/2016	Conclusão Programação Site	Concluído	Lucas Francisco
QUI	19/05/2016	Conclusão Jogo V 1.0	Concluído	Lucas Serain
SEX	20/05/2016	Início Des. Documentação jogo	Andamento	Lucas Serain
SÁB	21/05/2016	2016 Conclusão Chat do Site Concluído		Lucas Francisco
DOM	22/05/2016	05/2016 Reformulação Design Software		Caio Godoy Gabriel Correa Matheus Augusto
SEG	23/05/2016	Início Des. Monografia/Correção Andamer Banco de dados		Lucas Serain/ TODOS
TER	24/05/2016	Definição das datas (Apresentação e EXCUTE) Concluído		TODOS
QUA	25/05/2016	Inscrição EXCUTE	Concluído	TODOS
QUI	26/05/2016	Gravação de vozes/ jogo	Concluído	Lucas Serain
SEX	27/05/2016	Reformulação SLIDES	Concluído	Lucas Serain
SÁB	28/05/2016	Conclusão Monografia	Concluído	Lucas Serain
DOM	29/05/2016	Conclusão Documentação Jg	Concluído	Lucas Serain
SEG	30/05/2016	Ensaio pré apresentação		TODOS
TER	31/05/2016	Pré apresentação		
QUA	01/06/2016	Ensaio		
QUI	02/06/2016	Ensaio		
SEX	03/06/2016	Ensaio		
SÁB	04/06/2016	Finalização Projeto		
DOM	05/06/2016	Finalização Projeto		
SEG	06/06/2016	Ensaio FINAL		
TER	07/06/2016	Apresentação TCC		
QUA	08/06/2016	Definição Banner		TODOS
QUI	09/06/2016	Orçamento/Compra Adesivos		TODOS
SEX	10/06/2016	Ensaio Excute		TODOS

SEMANA	DATA	OBJETIVO	SITUAÇÃO	ENVOLVIDOS
SÁB	11/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
DOM	12/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
SEG	13/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
TER	14/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
QUA	15/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
QUI	16/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
SEX	17/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
SÁB	18/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
DOM	19/06/2016	Ensaio Excute		TODOS
SEG	20/06/2016	Envio da monografia		
TER	21/06/2016	Ensaio Excute		
QUA	22/06/2016	Montagem EXCUTE		
QUI	23/06/2016	Ensaio Excute		
SEX	24/06/2016	EXCUTE		
SÁB	25/06/2016	EXCUTE		

Fonte: Autoria própria, 2016

## 10. GlishBox

## 10.1. Logotipo

O logotipo do GlishBox é a figura de um baú aberto e tipografia dourada. A ideia que se deseja passar com esse logotipo é que o conhecimento é como um tesouro, um tesouro que está bem trancado em um baú e a chave para que se abra esse baú é a força de vontade e o GlishBox serve como um mapa de tesouro, orientando onde se pode encontrar o tesouro.

Figura 2 – Logotipo GlishBox



Fonte: Autoria própria, 2016

#### 10.2. O Software

#### 10.2.1. Objetivos do Software

O software tem como objetivo o ensino de inglês através de métodos que incluam interatividade com o usuário, buscou-se uma abordagem que se molde as necessidades do usuário, então, pode-se encontrar no software diversas imagens, vídeos e o uso de áudios.

O aprendizado é realizado através de aulas e exercícios por meio do software, no quais o usuário associará palavras a imagens, ouvirá áudios e assistirá vídeos, isso com meios que se adaptem ao estudante, no caso de vídeos será vídeos de trechos de séries e imagens divertidas e didáticas.

#### 10.2.2. Conteúdo e Material disponível

Na tela inicial do software está disponível para escolha do usuário quatro opções; A primeira opção é a opção de aulas, na qual o usuário poderá realizar aulas virtuais, a segunda opção é a exercícios na qual o usuário poderá realizar exercícios referentes as aulas realizadas, na terceira opção está disponível um tradutor, onde o usuário poderá traduzir textos em inglês para português e vice-versa, e por último há a opção Glishgame que inicia o jogo GlishBox – The Sleeping Giant.

O download do software estará disponível no site do projeto.

## 10.2.3. Mapa do Software

Figura 3 – Mapa do Software



Fonte: Autoria própria, 2016

## 10.2.4. Elementos dos Formulários

Figura 4 – Seleção de nível de aula

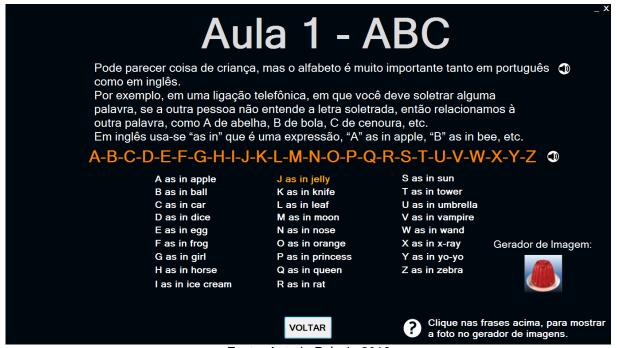


Fonte: Autoria própria, 2016

Figura 5 – Seleção da aula

## Nível Básico Aula 1 - ABC Aula 7 - Some e Any Aula 2 - Números Aula 8 - Palavra Cognatas Aula 3 - Verbo To Be Aula 9 - Singular e Plural Aula 4 - Questões Aula 10 - Verbo Contínuo Aula 5 - A e AN Aula 11 - Forma Interrogativa Aula 6 - Pronome e adjetivo Aula 12 - Forma Negativa possessivo VOLTAR Fonte: Autoria própria,2016

Figura 6 – Exemplo de aula



Fonte: Autoria Própria,2016

Ao clicar no ícone de "som", poderá ser ouvido o enunciado, caso o usuário clique em alguma das frases será reproduzido a frase em áudio e a imagem será exibida no canto inferior da tela.

Figura 7 – Seleção de nível de exercício



Fonte: Autoria própria,2016

Figura 8 - Seleção de exercício

# Nível Básico

Exercício 1 - ABC Exercício 7 - SOME e ANY

Exercício 2 - Números Exercício 8 - Palavras cognatas

Exercício 3 - Verbo To Be Exercício 9 - Singular e Plural

Exercício 4 - Questões Exercício 10 - Verbo Contínuo

Exercises 1 Questions Exercises 10 Verbe continued

Exercício 5 - A e AN Exercício 11 - Forma Interrogativa

Exercício 6 - Pronome e Exercício 12 - Forma Negativa

adjetivo possessivo

VOLTAR

Fonte: Autoria própria,2016

Figura 9 – Exemplo de exercício

Fonte: Autoria Própria,2016

Nesse exemplo de exercício o usuário deverá assinalar as opções corretas, ao clicar no botão "dica" será exibido dicas para auxiliá-lo, no botão resultado será apresentado o resultado das respostas.

Figura 10 - Tradutor



Fonte: Autoria Própria,2016

#### 10.2.5. Interface

Buscou-se ao desenvolver o software uma interface bonita, prática e leve. A cor principal da interface é o dourado, tanto os botões, logo e plano de fundo principal contém dourado.

Para que o software ficasse leve em questões de espaço em disco e requisito de memória para processamento, as aulas, exercícios e tradutor não contém plano de fundo, dessa forma possibilita o carregamento mais rápido do conteúdo.



Figura 11 – Menu Principal Software

Fonte: Autoria própria,2016

No menu principal o usuário poderá escolher entre quatro opções, ao deixar o cursor do mouse em cima da opção a mesma ficará dourada.

#### 10.2.6. Aulas

O software contém 36 aulas, que são realizadas de modo auto didático, ou seja, não há a presença de um professor, o usuário receberá instruções de como prosseguir na aula. O método de áudio funciona através dos enunciados, frases e palavras, o usuário deve repeti-las para que sua fluência seja praticada. Há também a presença de imagens as quais facilitam a aprendizagem através da associação. O software contém a presença de vídeos que geralmente mostram uma situação cotidiana de nativos que falam inglês para que seja praticada a audição, a fluência e o aprendizado de contextos.

#### 10.2.7. Exercícios

O programa contém 36 exercícios, que servem para que o aluno pratique o que aprendeu nas aulas, os exercícios variam, em alguns o usuário deverá assinalar opções corretas, traduzir frases, associar imagens etc.

Há botões para que sejam exibidas dicas caso o usuário encontre dificuldades nas resoluções dos problemas.

## 10.2.8. Glishgame

A opção GlishGame encerra o software e inicia o jogo GlishBox – The Sleeping Giant.

#### 10.2.9. Tradutor

Há também a presença de um tradutor incluso no software, para que o usuário não necessite sair do software caso queira traduzir alguma frase. É possível traduzir do português para o inglês e do inglês para o português, pode-se ouvir também o som da frase traduzida.

#### 10.2.10. Programação

O software foi programado na linguagem C# (C Sharp) por ser uma linguagem de conhecida pelos desenvolvedores, por sua praticidade e versatilidade permitindo que se realizasse o que foi planejado.

A IDE (integrated development environment) escolhida foi o Visual Studio 2015, pois apresenta uma interface de fácil entendimento e desenvolvimento.

## 10.2.11. Diagrama caso de uso

Clicar em Aulas Usuário <<induir>> Clicar em Exercícios Escolher Aula <<induir>> Clicar em GlishGame Clicar em Escolher Ver o Tradutor Exercício conteúdo da aula <<induir>> <<estender>> <<induir>> Fazer o exercício Jogar o jogo Digitar o texto

Figura 12 – Diagrama Caso de Uso Software

Fonte: Autoria própria, 2016

#### 10.3. O site

#### 10.3.1. Objetivos do Site

O site tem como principal objetivo propagar a interação entre usuários através de um sistema de aulas online, esse sistema funciona da seguinte maneira: O usuário se cadastrará no site e poderá criar ou participar de uma sala de aula virtual, na qual haverá um chat e assim ele poderá interagir com outros usuários dessa forma praticando seu inglês.

Um dos objetivos do site é a divulgação do projeto, nele será divulgado o download do Software de jogo, também há a divulgação das redes sociais do projeto.

Para que haja um feedback em relação ao projeto há uma área para que seja enviada críticas e sugestões para o aperfeiçoamento do projeto.

## 10.3.2. Conteúdo e Material disponível

O site contém algumas funções para o usuário, na página inicial pode-se observar as novidades do projeto que são apresentadas através de slides, na parte inferior há a divulgação das redes sociais.

Na página GlishGame, estão disponíveis o download do jogo, vídeo de divulgação e informações do jogo, informações essas o enredo e os requisitos do sistema do jogo.

Na página Aulas, o usuário caso esteja logado no site poderá participar, procurar ou criar uma sala de aula virtual.

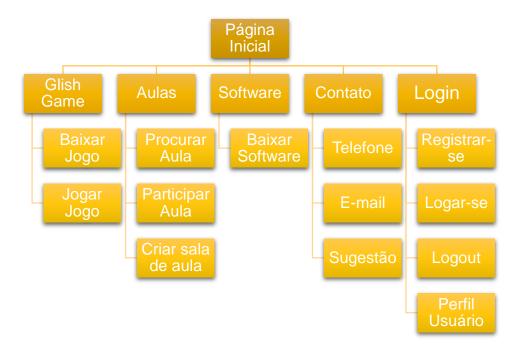
Na página Software, estão disponíveis informações e imagens referentes ao programa e o download do mesmo.

Na página Contato, pode-se encontrar meios de se comunicar com os desenvolvedores, sendo eles email e telefone. Há também uma opção para sugestões e críticas na qual o usuário poderá enviar sugestões e críticas para o aperfeiçoamento do projeto.

Por fim, na aba login o usuário poderá se registrar ou logar no site, após logar-se, "login" se torna o nome do usuário, podendo modificar o perfil ou deslogar.

## 10.3.3. Mapa do Site

Figura 13 – Mapa do Site



Fonte: Autoria própria,2016.

## 10.3.4. Elementos das Páginas



Figura 14 – Página Inicial

Fonte: Autoria própria, 2016.

Na página inicial o usuário encontrará os slides que mostraram as novidades e algumas informações do site, também há uma animação onde o logotipo sobe para o menu do site.



Figura 15 - Página Glish Game

Fonte: Autoria própria, 2016.

Na página Glish Game, pode-se assistir um vídeo de divulgação, jogar o jogo diretamente do navegador ou baixa-lo.

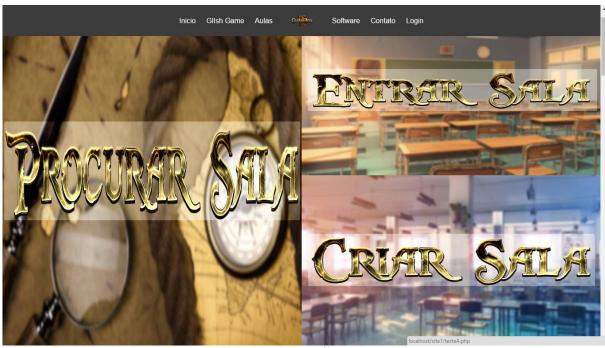


Figura 16 – Página Aulas

Fonte: Autoria própria, 2016.

Na página aulas o usuário poderá procurar, entrar ou criar uma sala de aula virtual.



Figura 17 – Página Software

Fonte: Autoria própria, 2016.

O usuário poderá baixar o software, há uma exibição de imagens do programa e uma breve informação sobre o mesmo.

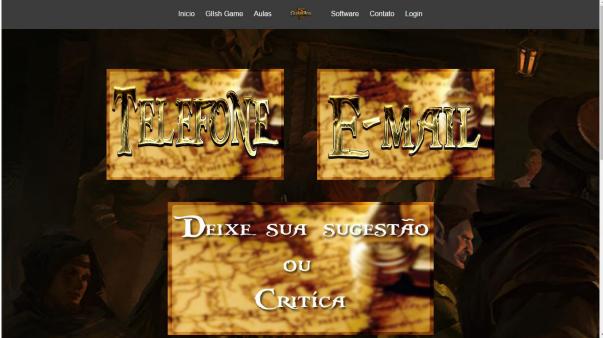


Figura 18 – Página Contato

Fonte: Autoria Própria, 2016.

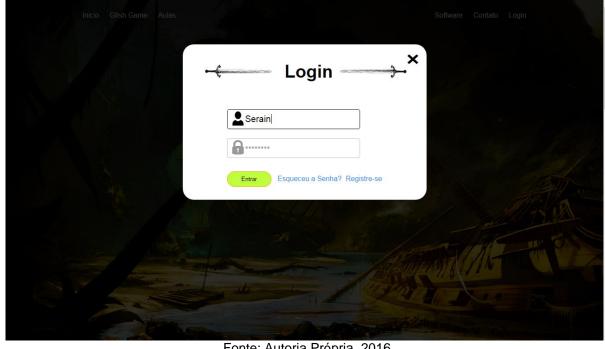


Figura 19 – Página Contato

Fonte: Autoria Própria, 2016.

O usuário poderá se cadastrar e logar no site.

## 10.3.5. Programação Site

A base do site foi feita com a linguagem de marcação HTML, para a programação foi utilizado PHP, JavaScript e CSS.

PHP foi utilizado para realizar as conexões com o banco de dados e algumas lógicas do site.

JavaScript foi utilizado para realizar algumas animações e determinadas lógicas.

Por fim o CSS foi utilizado para um melhor visual e organização.

## 10.3.6. Diagrama caso de uso Site

Baixar Software Enviar Mensagem Enviar pedidos de amizade Baixar o jogo Usuário Jogar o jogo pela web Bloquear pessoas Criar Sala Procurar Administrador sala Entrar em sala Banir usuários Atualizar noticias/site

Fonte: Autoria própria, 2016.

Figura 20 – Diagrama Caso de Uso Site

## 10.3.7. Desenvolvimento Banco de Dados Site

## 10.3.8. Tabelas Banco de Dados Site

Tabela 3 - TB\_Usuarios

TB_Usuarios
Id_usuario(PK)
USER_Usuario
Senha_Usuario
Nome_Usuario
Email_Usuario
Foto_Usuario
Status_Rede_Usuario
Permissão_Usuario

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 4 - TB\_Chat

TB_Chat
Id_Chat(PK)
Id_de
Mensagem_Chat
Time_Chat
Lido_Chat

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 5 – TB\_Salas

TB_Salas
Id_Chat(FK)
Id_Usuario(FK)
Usuario_ADM

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 6 – TB\_Mensagem\_Chat(TEMP)

TB_Mensagem_Chat(Temporária)				
Mensagem_eu_Temp				
Mensagem_outros_Temp				
Tempo_Temp				
Photo_Temp				

Fonte: Autoria própria, 2016.

## 10.3.9. Dicionário de Dados Site

Tabela 7 – Dicionário de Dados TB\_Usuario

TB_Usuario					
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
Id_usuario	INT(ID)	1	(PK)	ı	-
USER_Usuario	VARCHAR	15	NOT NULL	ı	-
Senha_Usuario	VARCHAR	15	NOT NULL	ı	-
Nome_Usuario	VARCHAR	70	NOT NULL	ı	-
Email_Usuario	VARCHAR	120	NOT NULL	ı	-
Foto_Usuario	VARCHAR	200	NOT NULL	ı	-
Status_Rede_Usuario	CHAR	3	NOT NULL	OFF/ON	-
Permissão_Usuario	INT	-	NOT NULL	-	-

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 8 – Dicionário de Dados TB\_Chat

TB_Chat						
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA	
Id_Chat(PK)	INT(ID)	-	(PK)	-	-	
Id_de	VARCHAR	15	NOT NULL	-	-	
Mensagem_Chat	VARCHAR	255	NOT NULL	-	-	
Time_Chat	INT	11	NOT NULL	. 1	-	
Lido_Chat	INT	-	NOT NULL	0/1	-	

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 9 – Dicionário de Dados TB\_Salas

TB_Salas					
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
Id_Chat(FK)	INT	-	(FK)	-	TB_Chat
Id_Usuario(FK)	INT	-	(FK)	-	TB_Usuario
Usuario_ADM	INT	-	NOT NULL	-	-

Fonte: Autoria própria, 2016.

Tabela 10 – Dicionário de Dados TB\_Mensagem\_Chat

TB_Mensagem_chat(Temporária)					
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
Mensagem_eu_Temp	VARCHAR	255	NOT NULL	-	-
Mensagem_outros_Temp	VARCHAR	255	NOT NULL	ı	-
Tempo_Temp	INT	11	NOT NULL	-	-
Photo_Temp	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-

Fonte: Autoria Própria, 2016.

## 11. GlishBox - The Sleeping Giant

GlishBox – The Sleeping Giant é o nome do jogo, cujo o objetivo é ensinar inglês através do jogo.

## 11.1. Histórico do Jogo

Inicialmente o jogo foi projetado para ser um jogo onde o usuário jogaria apenas para interagir com objetos e personagens, sem nenhuma história ou objetivo apenas a associação de imagens ao inglês.

Após análises e reflexões foi decidido que o jogo deveria ter objetivos, histórias com a intenção de envolver e chamar a atenção do jogador, assim foi criado histórias, mundos, músicas e personagens. Um ambiente no qual o jogador tenha interesse em descobrir coisas novas e se aventurar.

## 11.2. Resumo do Jogo

## 11.2.1. Conceito do Jogo

O jogo se baseia no aprendizado do idioma inglês, em GlishBox – The Sleeping Giant o jogador assume o controle de Lucas, um garoto de 17 anos, que se encontra em um país onde a língua oficial é o inglês e Lucas apenas fala português.

O conceito do jogo se baseia em aprender inglês de forma progressiva, ou seja, do básico ao mais avançado.

## 11.2.2. Conjunto de características

O jogo foi desenvolvido com o software RPG MAKER MV, o estilo do jogo é o RPG (Role Playing Game) em 2D, o jogo contém dublagem em Português-Brasil e Inglês, o objetivo do jogador é aprender inglês, realizar missões e problemas encontrados no mundo fictício de Genus, o jogador deve também aumentar o nível dos personagens e tomar decisões, as decisões influenciam no final do jogo.

#### 11.2.3. Gênero

O gênero do jogo é o RPG (Role Playing Game), nesse estilo de jogo os jogadores assumem papéis de personagens e os interpretam conforme as situações em que os personagens se encontram.

#### 11.2.4. Público-alvo

O público alvo são alunos que cursam entre o 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio.

## 11.2.5. Resumo do Fluxo do Jogo

O jogador se encontra em um mundo aberto com diversos mapas, podendo interagir com quase todo o mapa, alguns itens podem ser encontrados em baús, adquiridos ao derrotar monstros, obtidos ao concluir determinada missão ou comprados de personagens.

A "vida" do personagem no jogo é denominada HP (Health Points), o jogador aumenta seu HP máximo através de equipamentos e de níveis ganhos, para se recuperar o HP o jogador deve utilizar itens de cura como (maçãs, poções, pães e alimentos em geral). Há também um medidor de "magia" ou MP (Mana Points), algumas habilidades consomem MP o personagem aumenta seu MP máximo através de equipamentos e de níveis ganhos, para se recuperar o MP o jogador deve utilizar itens de recuperação de MP como (uvas, poções e elixires).



Figura 21 – Exemplo Itens de Recuperação

Fonte: Autoria própria, 2016.

#### 11.2.6. Olhar e Sentir

O jogador verá o jogo de "cima", o estilo da visão é semelhante aos jogos da série Pokémon, as emoções dos personagens são representadas por "balões de expressões" semelhantes aos quadrinhos, e através de faces nas mensagens, também poderá notar as emoções dos personagens através das falas e sons emitidos por eles.



Figura 22 – Exemplo de olhar e sentir

Fonte: Autoria própria, 2016.

## 11.2.7. Escopo do Projeto

O jogo contém mais de cinquenta mapas jogáveis, nos quais o jogador poderá explorálos livremente;



Figura 23 – Exemplo de mapa (Vila Aureal)

Fonte: Autoria própria, 2016.

O jogo contém 99 de níveis para personagens, os personagens podem evoluir até o nível máximo que é o 99 e iniciam o jogo no nível 1;

Há mais de 105 NPC's no jogo, pode-se interagir com todos eles.

Há mais de 100 armas como espadas, facas, arcos, cajados, machados etc.

Há mais de 120 armaduras, tais como chapéus, sapatos, camisas, luvas etc.

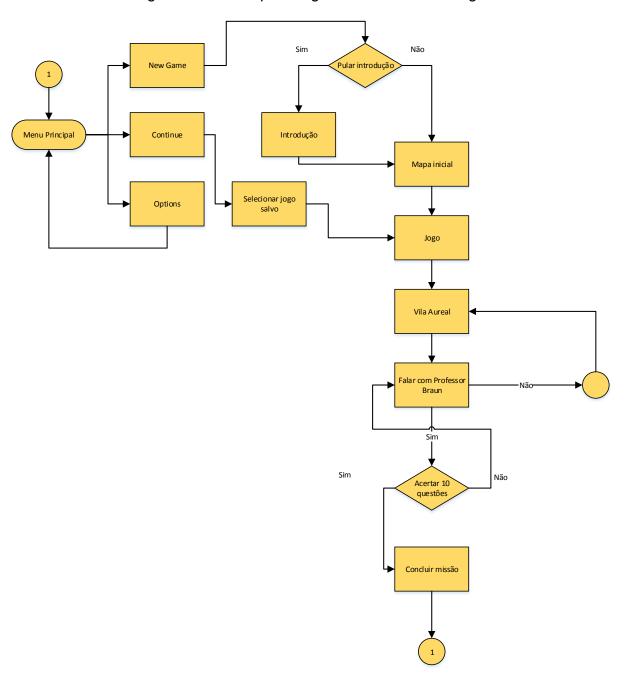
Há mais de 200 itens, entre eles itens de cura, itens de missões e itens que são derrubados por monstros.

## 11.3. Jogabilidade e Mecânica

## 11.3.1. Jogabilidade

## 11.3.1.1. Progressão e fluxo de jogo

Figura 24 – Exemplo Progressão e Fluxo de Jogo



Fonte: Autoria Própria, 2016.

## 11.3.1.2. Estrutura das Missões / Desafios

As missões ou quests, são recebidas ao interagir com algum NPC, há inúmeras quests, como por exemplo, entregar x item para algum personagem, derrotar x monstros, recolher quantidade x de y item etc.

As missões principais são recebidas ao concluir algumas sub-missões ou com o desenrolar da história.

## 11.3.1.3. Estruturas dos Quebra-cabeças

Os quebra-cabeças ou puzzles foram desenvolvidos para que o usuário pratique o seu inglês, então ele encontrará desafios que requisitaram que o mesmo pense em inglês.



Figura 24 – Exemplo de puzzle

Fonte: Autoria Própria,2016.

Nesse desafio o jogador deve formar uma frase correta em inglês, empurrando as pedras até os interruptores vermelhos, na ordem que se forma a palavra "I am hungry!"

#### 11.3.1.4. Objetivos

O principal objetivo do herói no jogo é aprender o inglês e sobreviver no país de Lutum, com o decorrer da história o herói descobre que há um grande vilão que deseja tornar toda a população do país em pessoas ignorantes, cabe então ao jogador impedir que isso, lembrando que as decisões tomadas influenciam no final da história, e o herói talvez possa ser o vilão no final das contas.

#### 11.3.2. Mecânicas

Os personagens iniciam no nível 1, com todos atributos no nível 1, para melhorar deve-se aumentar o nível cumprindo missões e derrotando monstros, ao aumentar um nível o jogador ganha 2 pontos para distribuir entre os atributos que são: Força, Agilidade, Inteligência, Vitalidade, Def. Mágica e Sorte. Atributos podem ser aumentados através de equipamentos e itens.

#### **11.3.2.1. Movimentos**

#### 11.3.2.2. Movimentos Gerais

Os personagens se movem em quatro direções, esquerda, direita, para cima e para baixo, a velocidade padrão é 4 que pode ser aumentada quando o jogador pressiona a tecla de corrida, fazendo com que a velocidade fique em 5. Para aumentar a velocidade padrão, o jogador deve utilizar sapatos que aumentam velocidade de movimento.

#### 11.3.2.3. Movimentos específicos

Alguns personagens estão programados para utilizar além da movimentação padrão, por exemplo, pássaros, eles ficam com prioridade acima dos jogadores e podem se movimentar na diagonal.

#### 11.3.2.4. Outros Movimentos

Quando há uma cena de animação, é programado para que os movimentos sejam automáticos, sendo assim o personagem poderá tomar ações sozinho, como caminhar para determinado lugar e conversar com determinado NPC, o personagem também pode pular.

Há mapas onde o meio de locomoção é através de navios, carroças ou cavalos, quando o jogador interage com algum desses o mesmo passa a controlar o meio de transporte.

Pode-se encontrar plataformas móveis, que servem para que o jogador chegue a outro lado do mapa quando há a presença de uma cratera por exemplo, as plataformas têm seus movimentos repetidos, quando o personagem embarca na plataforma ele fica impossibilidade de se mover até que termine a rota da plataforma.

#### 11.3.2.5. Objetos

#### 11.3.2.6. Pegando objetos

Os itens, armaduras e armas podem ser obtidos das seguintes maneiras:

Comprando, o jogador deve juntar dolais (moeda do jogo) e comprar seu equipamento ou item do respectivo NPC;

Ganhando, ao completar missões itens podem ser dados como forma de recompensa;

Encontrando, ao abrir baús, ou interagir com determinados objetos do mapa pode-se encontrar itens.

Recompensa de batalha, ao derrotar monstros pode-se conseguir alguns itens derrubados por eles, por exemplo, ao derrotar o monstro Snail (Caramujo) ele tem chance de 90% de derrubar o item casco de caramujo.

## 11.3.2.7. Movendo objetos

Como pode-se observar na figura 24, há objetos como pedras, para move-las o jogador deve se posicionar na posição em que deseja mover a pedra, e então é só pressionar o botão de interação e a pedra rolará na direção escolhida.

#### 11.3.2.8. Descartando objetos

Pode-se descartar itens de duas maneiras, a primeira é vendendo, o jogador venderá itens que não deseja e em troca receberá uma quantia de dolais pelo item.

Pode-se também descartar o item pelo inventário, um item descartado ou vendido não poderá ser mais recuperado.

## 11.3.2.9. Modificando objetos

Armas e armaduras podem ser aprimoradas, para isso basta que o jogador fale com algum ferreiro e atendendo os requisitos do mesmo, a arma ou armadura será aprimorada, conforme o desejo do jogador.

#### 11.3.2.10. Ações

## 11.3.2.11. Interruptores, alavancas e botões

Em alguns calabouços para que o progresso seja feito o jogador deverá encontrar algum interruptor ou alavanca para poder abrir um portão, botões são utilizados também em puzzles nos quais deve ser exercida alguma pressão sob o botão.

## 11.3.2.12. Pegando, carregando e Soltando

O personagem tem a sua disposição um inventário, no qual os itens que forem adquiridos podem ser guardados, os itens sempre ficarão disponíveis no inventário a menos que o jogador o descarte.

#### 11.3.2.13. Falando e Conversando

O personagem pode falar com todos os NPCS disponíveis no jogo, cada um apresentará seu dialogo, podendo fornecer missões para o jogador.

O personagem tem sua própria personalidade, mas, suas respostas e falas podem ser escolhidas pelo jogador através de um sistema de escolhas, ao escolher a mensagem e o áudio serão lançados e a escolha influenciará na progressão do game.



Figura 25 – Exemplo de fala

Fonte: Autoria Própria, 2016.

#### 11.3.2.14. Lendo e Pensando

Há livros disponíveis no jogo, a maioria são livros que ensinam inglês ao personagem, geralmente são recebidos ao concluir alguma aula.

Podem-se encontrar livros de história sobre o jogo, histórias sobre pessoas, heróis, fundação dos países e lugares.

Para que o personagem leia um livro, basta interagir com o livro em questão e o mesmo exibirá a imagem de um livro aberto com o conteúdo disponível.

O personagem pensa em algumas situações, é como se ele falasse com ele mesmo, quando isso ocorre a exibição da mensagem fica com um tom degrade negro.

There are many islands off the west coast of Scotlard This story is about one of these islands. The name of the first story is about one of these islands. The name of the island is Lama.

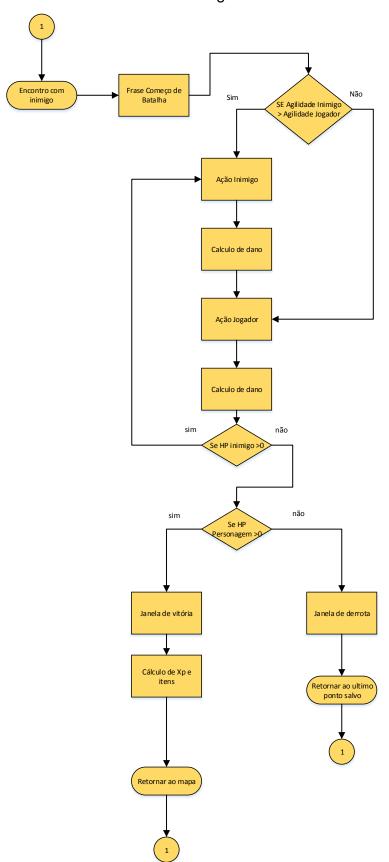
Lama inst large but it's very beautiful. It's also very quiet. There are no houses or roads or can so Lama. But there's a more contained and Dancam Me Tavish belong to him. Duncan is very lappy happy on his island. Sometimes he goes sormming. Sometimes he goes for wislas with fact. Sometimes he goes sormming. It will be sort the sort of which we also were during the sort of both the sort of the sort of the shows he are no warm carpets on the will be sort of the shows he are no warm carpets on the sort of the shows he are no warm carpets on the will be sort of the shows he are no warm carpets on the will be sort of the shows he are no warm carpets on the will be sort of the shows he are no warm carpet on the sort of the shows he are not warm carpet on the sort of the shows he are not warm carpet on the sort of the shows he are not warm carpet on the sort of the shows he are not warm carpet on the sort of the shows he are not warm carpet on the sort of the shows he are not warm

Figura 26 – Exemplo de livro

Fonte: Autoria própria, 2016.

## 11.3.2.15. Combates

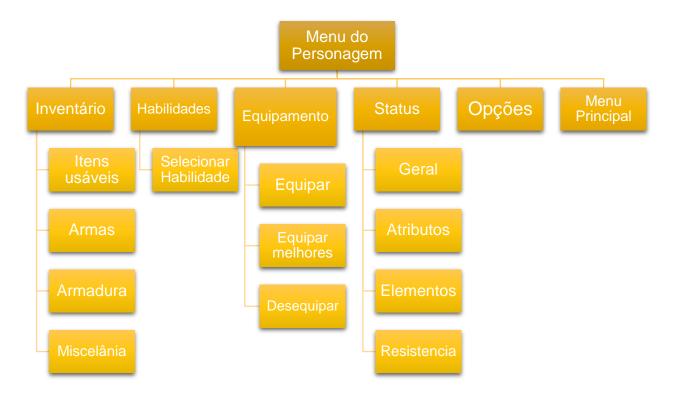
Figura 27 – Fluxo de batalha



Fonte: Autoria própria, 2016.

# 11.3.2.16. Planilha de Fluxos de Telas

Figura 28 - Mapa das telas do jogo



## 11.3.2.17. Descrição de Telas

# 11.3.2.18. Tela de instalação

A tela de instalação tem como função instalar o jogo, é possível escolher o diretório de instalação, após instalado, caso clicar no instalador novamente o mesmo tem a opção de reparar ou desinstalar o jogo.

## 11.3.2.19. Tela Principal do jogo

A tela principal do jogo fornece três opções para o jogador.

New Game inicia um novo jogo.

Continue, inicia um jogo a partir do último ponto salvo.

Options, permite configurar as opções do jogo.

A tela principal exibe o logotipo do game e apresenta imagens que se movem na tela, há a presença de partículas para um visual mais atraente.



Figura 29 – Tela Principal do jogo

## 11.3.2.20. Tela Opções

A tela de opções permite o usuário configurar algumas funções do jogo de acordo com sua preferência.

A opção "Corrida Sempre Ativada" enquanto estiver ligada, permite que o personagem corra sem que haja a necessidade de que se pressione o botão de corrida.

A opção "Lembrar Comando", quando estiver on, memoriza o último comando do jogador na batalha, por exemplo, o jogador utilizou no primeiro turno a habilidade 1, quando for a vez dele novamente a habilidade já vai estar pré-selecionada.

A opção "Battle Camera", quando ativada permite efeitos de câmera durante a batalha. A opção "Volume BGS", permite regular os sons do cenário, como canto de pássaros, latidos, etc.

A opção "Volume BGM", permite regular a música de fundo dos mapas.

A opção "Volume SE", permite regular o volume das vozes do jogo

Por fim, a opção "Volume ME", permite regular o som de alguns efeitos do cenário.



Figura 30 – Tela de Opções

## 11.3.2.21. Tela Menu dos personagens

O menu dos personagens apresenta algumas informações sobre os personagens que o jogador controla, acesso ao inventário, habilidades, equipamentos, status e opções do jogo.

Há a informação da data completa dentro do jogo, horário, dia, dia da semana, mês, ano, estação e tempo de jogo.

É possível observar o quanto de dinheiro o jogador possui.



Figura 31 – Tela de Menu dos personagens

Fonte: Autoria própria, 2016.

## 11.3.2.22. Re-jogando e Salvando o jogo

O jogador pode salvar o jogo ao interagir com cristais de salvamento, ao interagir será mostrado uma tela na qual poderá ser escolhido o slot de salvamento.

Para carregar o salve, basta no menu principal entrar na opção "continue" e selecionar o slot desejado.

# 11.3.2.23. Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs)

O jogo não possuí códigos de trapaça, porém possui inúmeros easter-eggs, que não serão revelados, pois, são ultras secretos.

# 11.4. Enredo, Universo e Personagens

#### 11.4.1. Enredo e Narrativa

#### 11.4.1.1. Prelúdio

"A guerra se tornou rotina para os habitantes do país de Sorin, uma guerra causada por religião, deuses antigos contra novos deuses.

É irônico como uma guerra de deuses é lutada por homens, homens que matam uns aos outros e inocentes que morrem com suas inocências, essas são as doenças da guerra."

Mãe, por que está chorando? – Perguntou Lucas enquanto observava sua mãe sentada sob a mesa. Sua mãe se assemelhava a ele, ambos tinham grandes olhos negros, cabelos negros e os cílios grande, que demonstravam um tom de sensibilidade.

- Sente-se meu filho, não sei como vou lhe dizer isso... – disse Luccyara com lágrimas nos olhos.

Lucas sentou-se na cadeira enquanto olhava fixamente para o rosto de sua mãe, odiava ver sua mãe nesse estado, e ás vezes chorava com ela, as lagrimas eram comuns para os habitantes do país de Sorin, uma grande guerra santa tomara conta da população. Mas Lucas não podia mais chorar, dali a cinco dias faria dezesseis anos e então seria um homem feito.

- Então mãe, o que quer me dizer? Sem ao menos perceber, Lucas estava segurando as mãos de sua mãe.
- Recebi uma carta hoje pela manhã, era uma carta do Exército Ancião... Luccy tentava segurar as lágrimas ao máximo. O seu pai...
- O meu pai? Eu recebi uma carta dele a dois dias atrás, ele me prometeu que estaria aqui em quatro dias, e me enviou um cartão. Lucas temia ouvir o pior, seu pai estava lutando em uma guerra, da última vez que o viu Lucas tinha quinze anos e alguns poucos meses, seu pai era é homem alto, com olhos azuis, cabelos da cor de carvão e

uma imensa barba negra, se chamava Maxis, foi apelidado de O Urso Negro pelo os moradores de sua vila.

- Lucas, o seu pai, o meu querido marido... A carta diz que ele foi morto em combate.
- Luccy não conseguiu conter as lágrimas, abraçou seu filho e seu pranto era acompanhado de soluços.

Lucas estava em estado de choque, não conseguia digerir essa informação, de repente todas as lembranças de seu pai vieram a mente, o modo como seus olhos ficavam pequenos quando ele gargalhava, o modo de como ele o ensinava a ser um "pequeno grande homem", todas aquelas memórias e um sensação de estar vazio, Lucas abraçava sua mãe com o que restava de força em seu corpo e as lágrimas escorriam sem parar.

- Não posso perder meu filho também, não posso, não para essa maldita guerra, devemos partir desse país maldito. Sua mãe dizia quase sem voz.
- Não mãe, não podemos, não antes de eu ver meu pai pela última vez... Lucas sentia-se arrependido de coisas e momentos que não viveu com seu pai, a ficha não havia caído, tudo isso parecia um pesadelo, um terrível pesadelo no qual em algum momento ele acordaria.
  - Meu querido filho... não há o que ver de seu pai.

E durante algumas horas mãe e filho continuavam a chorar.

#### 11.4.1.2. Elementos do enredo

No jogo você controla Lucas, um garoto de dezessete anos, habitante do país de Sorin.

Lucas mora com sua mãe Luccyara e seu pai Maxis, devido a guerra que está ocorrendo em Sorin, seu pai foi obrigado a servir o "Exército Ancião", um exército que defende o culto dos dez deuses antigos.

A vida de Lucas muda da noite para o dia, quando ele e sua mãe recebem uma carta do exército ancião, dizendo que seu pai fora morto em combate, como se isso não bastasse, na noite do mesmo dia uma tropa dos "Guerreiros do Amanhã" invade seu vilarejo destruindo tudo em seu caminho.

O líder da tropa invade a casa de Lucas e assassina sua mãe na sua frente, o rapaz tenta lutar com o assassino e é derrotado facilmente, Lucas pede a morte pois não deseja viver com o pesar da morte de sua mãe.

O assassino diz que os novos deuses são piedosos e que Lucas deve viver com o pesar de sua incapacidade, para sempre se lembrar de quão fracos são os deuses antigos e então o agressor dá uma forte pancada na cabeça de Lucas e o joga desacordado no mar.

O jovem acorda com uma imagem de uma bela garota, totalmente confuso e com uma forte dor de cabeça ele pergunta onde está.

A jovem fala com um senhor ao seu lado, mas Lucas não entendem o que eles falam, não é o mesmo idioma que o dele.

A garota se apresenta diz se chamar Lyn e que é uma das poucas que fala português ali, ela explica para Lucas que ele está no país de Lutum e que lá o idioma é o inglês, ela percebe que ele não se lembra muita coisa de sua vida, Lyn conta para ele que o mesmo foi encontrado por piratas e o tentaram vender como escravo para Serj o senhor ao lado dela, Serj é um homem honrado e justo, e através de uma proposta irrecusável evitou que Lucas fosse vendido e o libertou.

## 11.4.1.3. Progressão do Jogo

O jogador começa o jogo sem nenhum tipo de item ou equipamento, porém, ao abrir um baú no quarto do personagem fornecido por Lyn e Serj, pode adquirir um sapato, uma camisa de algodão e um estilingue.

Lucas deve primeiramente encontrar Lyn e ter uma aula de introdução de inglês, após essa aula Lyn se junta ao grupo e os dois devem encontrar o professor Braun, para que ele ensine mais um pouco de inglês.

Após isso, o jogador está liberado a conversar com todos os npcs que falam inglês e o objetivo é ajudar no mínimo cinco moradores da vila Aureal.

Cada personagem ajudado, o jogador recebe experiência, ouro e itens.

#### 11.4.1.4. Corte de Cenas

# 11.4.1.5. Corte de cena - Introdução

Atores: Lucas, Luccyara, Maxis, Lucas criança, Mercenário;

**Descrição:** Lucas recebe a notícia da morte de seu pai e mais tarde um mercenário invade sua casa.

#### Storyboard:

Figura 32 – Storyboard



Fonte: Autoria própria, 2016.

## 11.4.2. Universo do jogo

O mundo do jogo se chama Genus, Genus é um mundo fantasioso onde a magia e a tecnologia caminham lado a lado, esse mundo contém 3 continentes e 8 países.

A origem do universo em Genus varia de região para região, alguns dizem que Genus é um Deus ou entidade, que tamanha é sua bondade que deixa que seus filhos vivam dentre dele, outros dizem que Genus é uma criação de um ser maior, outros de que tudo existe através da evolução das raças.

Alguns países foram baseados na vida real, Sorin foi baseado em países do oriente médio, principalmente o fato das guerras que ocorrem por lá.

Genus é o lar de diversas raças, pode-se encontrar humanos, durums (Semelhantes a orcs), Aratas (semelhantes a elfos) e aquatiliums (povo aquático).

Todo continente, país e cidades têm suas próprias economias, costumes, religiões e tradições, o jogador poderá se aventurar por todo o mundo de Genus.

"Não estranhe se você estiver andando por uma floresta e um cogumelo te atacar, isso é normal principalmente nas regiões florestais de Aureal."

Nicholas, o Arqueiro.

#### 11.4.2.1. Vila Aureal

**Descrição Geral:** Vila Aureal é uma vila localizada na região sudoeste do país de Lutum, Aureal foi fundada por Irrin LastStone nos anos 10 D.L (Depois da Libertação), relatos históricos dizem que Irrin com seus 40 anos de idade foi enganado por Gerrard Alchemist, que prometeu terras e títulos caso ele o servisse na Guerra da Libertação, Irrin serviu lealmente e quando tudo acabou, Gerrard deu para Irrin um terreno próximo ao mar e que só havia arvores, Irrin partiu com sua esposa e seu filho Serj para essa terra, ao encontrar apenas barro e floresta, resolveu nomear a vila de Lutum.

Irrin contratou lenhadores e em poucos meses foram criadas algumas casas e o porto Aureal, a economia de Aureal começou com a exportação de carvalho para outras regiões do país, com a criação do porto, logo várias pessoas de diferentes partes do país se alocaram em Aureal, trazendo junto deles suas culturas.

A religião predominante em Aureal é a cultuação da deusa Hanna.

Características físicas: Vila Aureal é cercada por árvores e ao sul há o Grande Mar, com a presença predominante da natureza, naturalmente há inúmeras espécies de animais.

Conexões com outras Áreas: Ao norte de Aureal localiza-se a Escola Oltree, ao sul localiza-se o porto Aureal, ao leste localiza-se o bosque Aureal.



Figura 33 – Mapa Vila Aureal

## 11.4.3. Personagens

#### 11.4.3.1. Lucas

#### 11.4.3.2. Preludio

Após desavenças em sua vida, Lucas se encontra no país de Lutum, mais especificamente na vila Aureal.

Lucas, com 16 anos de idade deve então aprender inglês, lembrar de seu passado e sobreviver nesse novo lugar.

## 11.4.3.3. Personalidade

Lucas é um garoto bem-humorado, sempre acha um motivo para rir independentemente da situação, ele também é muito observador, tem uma grande capacidade de se colocar no lugar das outras pessoas, Lucas as vezes age por impulso, não calculando os riscos de perigo ou as consequências, essa personalidade o faz ser um herói equilibrado.

# 11.4.3.4. Aparência



Figura 34 – Face Lucas

Fonte: Autoria própria, 2016.

Figura 35 – Aparência Lucas in-game



Figura 36 – Animações Lucas



# 11.4.3.5. Habilidades especiais

Lucas poderá aprender habilidades especiais através das profissões que o jogador escolher para ele, habilidades podem variar entre manejar uma espada igual a um samurai profissional ou soltar fogo pela mão igual a um mago implacável.

# 11.4.3.6. Relevância no Enredo do Jogo

Lucas é o personagem principal do jogo, logo ele é muito relevante.

#### 11.4.3.7. Relacionamento com outros personagens

No início do jogo, Lucas só é capaz de se relacionar com personagens que falam português devido a limitação de seu idioma.

Lucas constrói uma bela amizade com Lyn, uma garota que o ajuda a se adaptar no novo país, ele a admira e como não tem ninguém além dela, é capaz de dar a própria vida em troca da dela, com o desenvolver da história pode surgir um romance entre os dois dependendo das escolhas do jogador.

#### 11.4.3.8. Estatísticas

Lucas aparece praticamente no jogo inteiro.

## 11.4.3.9. Lyn

#### 11.4.3.10. Preludio

Lyn estava entediada com sua vida, sua mãe nunca estava presente e seu pai a abandonara, a vida em Vila Aureal se tornou monótona, sempre a mesma coisa, tira casaco bota, casaco.

Até que um dia um garoto trazido do mar por piratas foi resgatado por Serj, Lyn foi averiguar a situação e notou que o garoto falava português, como Lyn era a única por perto que falava português, Serj designou a tarefa de ensinar inglês a esse misterioso garoto.

#### 11.4.3.11. Personalidade

Lyn é uma garota de 17 anos muito inteligente e paciente, desde criança ela sonha em se tornar uma professora, ela sempre busca ajudar o próximo, não mede esforços quando a questão é a ajuda.

Apesar da aparência frágil, Lyn é excelente em bater em criaturas com um cajado de madeira.

Sua qualidade de ajudar sem ver a quem é também um dos seus maiores defeitos.

# 11.4.3.12. Aparência

Figura 37 – Face Lyn



Fonte: Autorial própria, 2016.

Figura 38 – Aparência Lyn in-game



Figura 39 – Animações Lyn



## 11.4.3.13. Habilidades especiais

Lyn poderá aprender habilidades especiais através das profissões que o jogador escolher para ela, habilidades podem variar entre manejar uma espada igual a um samurai profissional ou soltar fogo pela mão igual a um mago implacável.

## 11.4.3.14. Relevância no Enredo do Jogo

Lyn é um personagem principal do jogo, logo ela é muito relevante.

## 11.4.3.15. Relacionamento com outros personagens

Lyn se relaciona muito bem com todas as pessoas da Vila Aureal, sempre os ajuda quando necessário.

Sua relação com Lucas é de amizade e de pena, ela é muito paciente com ele pois imagina a dor de perder tudo em sua vida.

#### 11.4.3.16. Estatísticas

Lyn aparece no início do jogo e é provável que permaneça até o fim, dependendo das escolhas do usuário.

#### **11.4.3.17. Referências**

CORNWELL, Bernard. Stonehenge. 1.ed. São Paulo: Record, 2008.

CORNWELL, Bernard. Azincourt. 1. ed. São Paulo: Record, 2009.

MARTIN, George R.R. A Guerra dos Tronos. 5. ed. São Paulo: Leya, 2012.

BETHESDA GAMES STUDIOS. **The Elder Scrolls V: Skyrim.** Legendary Edition. Rockville. 2011. Mídia digital. Jogo.

GRAVITY CORPORATION. **Ragnarok Online.** Coréia do sul. 2004. Mídia digital. Jogo.

#### 11.4.4. Interface

#### 11.4.4.1. Sistema Visual

## 11.4.4.2. HUD (Head-Up Display)

A HUD do personagem, mostra a foto do mesmo, o nome, o nível, a classe (Student no caso), quantidade de HP e quantidade de MP.

A HUD de tempo, mostra o horário dentro do jogo, a data, representação da estação e imagem para saber se está de dia ou noite.

Figura 40 – HUD HP/MP





Figura 41 – HUD TEMPO

#### 11.4.4.3. Menus

Olhar a partir da figura 29.

## 11.4.4.4. Sistema de Renderização

A renderização do mapa e de npcs ocorre durante o carregamento e transição, caso a renderização demore, é apresentado uma tela de loading.

## 11.4.4.5. Câmera

A visão do jogo é vista por cima (observar figura 22), no estilo jogo RPG clássico.

A câmera da batalhada é lateral, chamada de Side View Battle, fornecendo um aspecto mais bonito ao visual do jogo, e permitindo utilização de animações na batalha.



Figura 42 – Câmera de batalha

# 11.4.4.6. Modelos de iluminação

O jogo conta com um Sistema de iluminação inteligente, por exemplo, quando são 18hrs no relógio do jogo, a tela escurece e as luzes são ligadas.

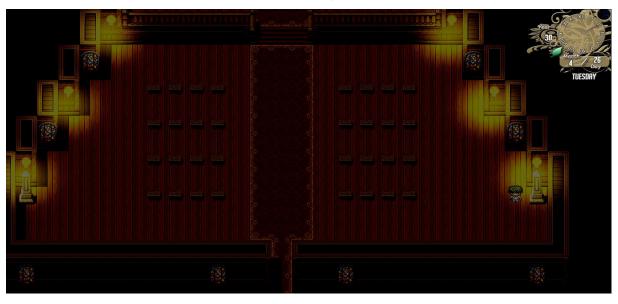


Figura 43 – Iluminção in-game

Figura 44 – Modelo de iluminação



Os modelos de iluminação são feitos no photoshop, depois são aplicados no jogo através de eventos.

#### 11.4.4.7. Sistema de Controle

Por padrão os controles estão configurados da seguinte maneira:

Setas direcionais movem os personagens

A tecla Z corresponde a interação.

A tecla X corresponde ao menu do personagem.

A tecla shift corresponde a corrida do personagem.

A tecla E corresponde ao menu de expressões das personagens.

A tecla T corresponde ao menu de perguntas à Lyn.

Os controles podem ser alterados, caso o usuário desejar.

#### 11.4.4.8. Sistema de Áudio

Mono, stereo e 2D.

#### 11.4.4.9. Músicas

O jogo possui inúmeras músicas de fundo e algumas músicas que os bardos cantam sobre os eventos ocorridos no game.

Menu Principal – Música de fundo: Medieval Guitar Strings, LostInScores;

Introdução – Música de fundo: Mad World Instrumental, Gary Jules;

Vila Aureal – Música de fundo: Fild1;

Escola - Música de fundo: School theme;

Aureal Woods - Música de fundo: woods theme;

Exemplo de música própria:

Hail to blue bird

The savior of the world.

Without sword

Only with words.

Flying to the blue.

To the blue sky.

Giving to the Cruel King a beautiful die.

We hail to blue bird.

In this beautiful world.

#### **11.4.4.10. Efeitos sonoros**

O jogo apresenta inúmeros efeitos sonoros, que estão presentes nos mapas, e nas animações de batalhas.

Exemplos de efeitos sonoros são: sons de animais, sons de espadas e magias.

## 11.4.4.11. Sistema de Ajuda

O sistema de ajuda funciona através de livros que podem ser encontrados no decorrer do jogo ou na casa do herói, ao pressionar a tecla T quando a personagem Lyn estiver no grupo, ela apresentará informações sobre sistemas e jogabilidades do jogo.

## 11.4.5. Inteligência Artificial

#### **11.4.5.1.** IA de oponentes

Quando os personagens enfrentam rivais, os rivais se adaptam as fraquezas do jogador, por exemplo, se o jogador tiver fraqueza ao elemento fogo, o oponente usará habilidades com elemento água, rivais exploram os personagens mais fracos, ou seja, eles atacaram sempre o personagem que estiver com o HP menor, dependendo da classe do rival, ele poderá se curar e reviver aliados.

## 11.4.5.2. IA de Inimigos (Vilões e Monstros)

A IA dos monstros varia com os níveis deles, monstros de níveis mais baixo não possuem estratégias, eles possuem chances de lançar alguma magia e atacam personagens aleatoriamente.

Vilões tem a IA semelhante à dos rivais, só diferenciam que não se adaptam aos elementos dos personagens.

#### 11.4.5.3. Personagens Não-Combatentes

Personagens não combatentes são geralmente personagens que não possuem quest ou algo que interfira na história do jogo, como bardos e alguns animais.

#### 11.4.5.4. Personagens Amigáveis

Personagens amigáveis são geralmente sacerdotes, padres e freiras, eles garantem buffs aos personagens, buffs são melhorias temporárias em atributos dos personagens.

## 11.4.6. Projeto Técnico

#### 11.4.6.1. Equipamento – alvo

O jogo foi desenvolvido principalmente para windows, mas está disponível também para sistemas android/los, Mac e pode ser jogado direto do navegador.

## **Requisitos WINDOWS:**

#### MÍNIMOS:

**SO**: WindowsR 7/8/8.1/10 (32bit/64bit)

Processador: Intel Core2 Duo or better

Memória: 2 GB de RAM

Placa de vídeo: DirectX 9/OpenGL 4.1 capable GPU

Armazenamento: 1 GB de espaço disponível

Outras observações: 1280x768 or better Display

## **RECOMENDADOS:**

Placa de vídeo: OpenGL ES 2.0 hardware driver support required for WebGL

acceleration. (AMD Catalyst 10.9, nVidia 358.50), iOS 8.0, Android 4.4.4\*

## **Requisitos MAC OS X:**

#### MÍNIMOS:

SO: Mac OSX 10.10 or better

**Processador:** Intel Core2 Duo or better **Placa de vídeo:** Compatible OpenGLR

Outras observações: 1280x768 or better Display

#### 11.4.6.2. Ambiente desenvolvido

O jogo foi desenvolvido em um notebook Samsung modelo NP-370 no sistema operacional Windows 7 Ultimate 64 bits, processador Intel Core i3-500 CPU @ 2.00ghz 2.00 ghz, memória RAM de 4gb e Hard Disk de 1tb.

#### 11.4.6.3. Procedimentos e padrões de Desenvolvimento

Antes do desenvolvimento foi realizado a compra do software RPG MAKER MV para a criação do jogo, após isso foi elaborado o roteiro enredo do jogo e a criação dos personagens, feito isso, foram realizados os mapeamentos e a criação de NPCS, após um cenário criado foram criadas as classes e as religiões, por fim foi realizado a gravação das vozes de personagens e NPCS.

Após isso, foram feitos os testes do game.

# 11.4.6.4. Motor do Jogo

Para a criação do jogo foi utilizado a engine RPG MAKER MV versão 1.2.0.

## 11.4.6.5. Rede

O jogo não possui um sistema online, porém, pode-se jogá-lo diretamente do navegador.

# 11.4.6.6. Linguagem de programação

A linguagem de programação do jogo é JavaScript.

# 11.4.7. Projeto Artístico

## 11.4.7.1. Arte Conceitual



Figura 45 – Wallpaper GlishBox

Fonte: Autoria própria, 2016.

# 11.4.7.2. Personagens

Observar figuras 34 a 38;

# 11.4.7.3. Ambientes



Figura 46 - Mapa Aureal Woods

# 11.4.7.4. Equipamentos



Figura 47 – Equipamentos

Fonte: Autoria própria, 2016.

Alguns equipamentos foram retirados do game MapleStory, não serão utilizados para fins comerciais.

#### 11.4.8. Gerenciamento

## 11.4.8.1. Orçamento

Fora apenas gasto R\$94,00 com o software RPG MAKER MV.

## 11.4.8.2. Considerações de Licença

Músicas e sprites de jogos podem ser utilizados sem fins comerciais, esses fatores reforçaram a disponibilização do software de forma gratuita.

#### 11.4.8.3. Plano de locação

O joga será distribuído gratuitamente, pode ser baixado através do site do projeto, steam ou página no facebook.

## 11.4.9. Equipe

Sonoplasta: responsável pelos efeitos sonoros do game.

- Lucas Machado Serain, Matheus Henrique

Músico: responsável pela criação da trilha sonora

- Aline Penha dos Santos, Matheus Henrique e Lucas Machado Serain

Designer: responsável pelos efeitos gráficos e animação dos personagens e cenários

- Lucas Machado Serain e Caio Bomfim Godoy.

Roteirista: responsável pela dinâmica da história e dos personagens

- Lucas Machado Serain

Físico/Matemático: responsável pela Mecânica do Game.

- Lucas Machado Serain

Programador: responsável pela programação do jogo

- Lucas Machado Serain

**Dublador:** responsável pelas vozes dos personagens e narrativa do game.

- Ana Maria Machado Serain, Aline Penha dos Santos, Lucas Machado Serain, Marcela Machado Serain e Matheus Henrique.

## 12. Metodologia

Metodologia são os métodos, softwares e linguagens utilizados para o desenvolvimento do projeto.

Para o desenvolvimento do software foi utilizada a linguagem de programação C# e a IDE visual studio 2015.

Para o desenvolvimento do site foi utilizada a linguagem de marcação HTML, as linguagens de programação PHP, JavaScript e CSS e para o banco de dados foi utilizado mysql e o software WAMP.

Para o desenvolvimento do jogo foi utilizado a linguagem JavaScript e o software RPG MAKER MV, para a gravação dos áudios do jogo foi utilizado o software Audacity.

Para o design do software foi utilizado os softwares de edição de imagens PhotoShop Cs6 e Adobe Ilustrator, para a manipulação de imagens 3D foi utilizado o software Blender.

#### 12.1. C#

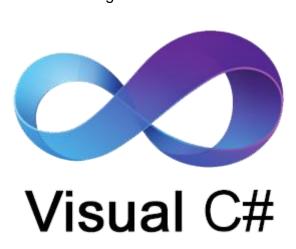


Figura 48 – C#

Fonte: www.wztecnologia.com.br,2016.

"O C# (pronuncia-se "C sharp") é uma linguagem de programação criada para o desenvolvimento de uma variedade de aplicações que executam sobre o .NET Framework. C# é uma linguagem simples, poderosa, com tipagem segura e orientada a objetos. As várias inovações no C# permitem o desenvolvimento rápido de aplicações, mantendo a expressividade e a elegância do estilo de linguagens C.

Visual C# é uma implementação da linguagem C# pela Microsoft. Visual Studio suporta o Visual C# com um editor de código completo, compilador, modelos de projetos, designers, assistentes de código, um depurador poderoso e fácil de usar e outras ferramentas. A biblioteca de classes do .NET Framework fornece acesso a vários serviços do sistema operacional e outras classes úteis e bem estruturadas que aceleram significativamente o ciclo de desenvolvimento."

(Microsoft, 2016)

#### 12.2. Visual Studio 2015

Figura 49 – Visual Studio 2015



Fonte: tower.com,2016.

Visual Studio 2015 é um conjunto integrado de ferramentas de produtividade do desenvolvedor, os serviços de nuvem e extensões que permitem criar ótimos aplicativos e jogos para a web, para a Windows Store, para a área de trabalho, para o Android e para iOS.

#### 12.3. HTML

Figura 50 – HTML



Fonte: www.w3.org,2016.

HTML é uma das linguagens de marcação utilizada para desenvolver websites. O acrônimo HTML vem do inglês e significa Hypertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto. O HTML é a liguagem base da internet.

## 12.4. PHP

Figura 51 – PHP



Fonte: http://php.net/,2016.

PHP ("PHP: Hypertext Preprocessor", originalmente Personal Home Page) é uma linguagem livre, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser introduzida dentro do HTML.

# 12.5. Javascript

Figura 52 – Javascript



Fonte: www.brandsoftheworld.com/, 2016.

JavaScript é uma linguagem de programação criada em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava na Netscape Communications Corporation. Originalmente projetada para rodar no Netscape Navigator, ela tinha o propósito de oferecer aos desenvolvedores formas de tornar determinados processos de páginas web mais dinâmicos, tornando seu uso mais agradável. Um ano depois de seu lançamento, a Microsoft portou a linguagem para seu navegador, o que ajudou a consolidar a linguagem e torná-la uma das tecnologias mais importantes e utilizadas na internet.

Fonte: http://canaltech.com.br/materia/internet/O-que-e-e-como-funciona-a-linguagem-JavaScript/

12.6. CSS

Figura 53 – CSS



Fonte: http://4.bp.blogspot.com, 2016.

103

O Cascading Style Sheets (CSS) é uma "folha de estilo" composta por "camadas" e

utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam

para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML).

O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página

da internet e sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo

de um documento.

Fonte: http://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm

12.7. MySQL

Figura 54 - MySQL



Fonte: http://blog.vilourenco.com.br, 2016.

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados.

Fonte: http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.html

#### 12.8. WAMP SERVER

Figura 55 - WAMP



Fonte: john-dugan.com, 2016.

WampServer é uma aplicação que instala um ambiente de desenvolvimento web no Windows. Com ele você pode criar aplicações web com Apache2, PHP e banco de dados MySQL. Além disso, é possível gerenciar facilmente seus bancos de dados com a ferramenta PhpMyAdmin que faz parte do pacote.

Fonte: http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/wampserver.html

## 12.9. RPG Maker MV

Figura 56 - Rpg maker mv



Fonte: www.tabernarpg.com, 2016.

O RPG MAKER MV é um software que permite de forma prática a criação de jogos no estilo RPG, é possível configurar tudo do jogo com essa ferramenta, a língua de programação é o Javascript.

# 12.10. Photoshop CS6

Figura 57 - Photoshop



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/, 2016.

Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais.

#### 12.11. Adobe Illustrator

Figura 58 – Adobe Illustrator



Fonte: http://www.brandsoftheworld.com/, 2016.

O aplicativo padrão do setor de gráficos vetoriais permite criar logotipos, ícones, esboços, tipografia e ilustrações complexas para impressão, Web, conteúdo interativo, vídeos e dispositivos móveis.

#### 12.12. Blender

Figura 59 - Blender



Fonte: https://download.blender.org/, 2016.

O Blender é uma ferramenta que permite a criação de vastos conteúdos de 3D. Oferece funcionalidades completas para modelagem, renderização, animação, pósprodução, criação e visualização de conteúdo 3D interativo.

## 13. Resultados Esperados

Espera-se que o projeto GlishBox seja efetivo e conclua o seu objetivo que é ensinar inglês através de seus meios, que alunos e professores se interessem por esse projeto e participe do mesmo, seja se cadastrando no site ou enviando críticas ou sugestões.

Almeja-se que o GlishBox desperte o interesse dos alunos em relação a estudar o fascinante idioma inglês e que os métodos de ensino do projeto os agradem e adaptam a eles.

Espera-se que até o segundo semestre de 2017 o GlishBox já tenha no mínimo 100 usuários cadastrados no site, dessa forma estima-se que até lá estejam criadas 150 salas de aulas virtuais, e que nesse meio tempo o software já tenha mais de 100 aulas e exercícios disponíveis.

#### 14. Resultados Obtidos

Os resultados obtidos foram ótimos, houve um crescimento pessoal por parte de alguns desenvolvedores, com o desenvolvimento desse projeto foi requisitado muito dos mesmos, através de pesquisas, de teorias e práticas o aprendizado foi enorme e com certeza acrescentou positivamente na vida dos integrantes.

Como o software é gratuito, não houve nem um lucro financeiro, porém, houve gratidão e expectativa por parte de alguns usuários que foram mostrados o projeto, a confiança não tem preço, e obtemos a confiança do público almejado, isso incentivou ainda mais a continuação desse projeto, que esperamos que o resultado seja a melhora na educação pública.

#### Conclusão

Há muitos problemas no setor educacional público brasileiro, e que esses problemas prejudicam inúmeros alunos que concluem o ensino médio e muitas vezes não estão preparados para um ensino superior, pois muitas vezes não aprendem nem o básico.

O idioma inglês no Brasil está ganhando um espaço cada vez maior com o passar dos anos, o que antes era um diferencial nas entrevistas de emprego hoje é como uma obrigação.

Com base nas pesquisas realizadas, muitos alunos necessitam de um auxílio para o ensino de inglês, e para atender todos que desejam esse auxilio foi desenvolvido um projeto totalmente gratuito, que se adaptem as necessidades dos usuários.

Conclui-se que o desenvolvimento do projeto GlishBox vai ser de grande auxilio para estudantes e usuários que desejam aprender inglês, pois seus métodos adaptados aos estudantes, sua praticidade e disponibilidade gratuita facilitam o acesso para qualquer um que deseja obter as ferramentas.

#### **Bibliografia**

BRUINI, Eliane Da Costa. "Educação no Brasil"; *Brasil Escola*. Disponível em <a href="http://www.brasilescola.com/educacao/educacao-no-brasil.htm">http://www.brasilescola.com/educacao/educacao-no-brasil.htm</a>. Acesso em 22 de novembro de 2015.

Teixeira, Anísio. "Educação no Brasil"; SUA PESQUISA. Disponível em <a href="http://www.suapesquisa.com/educacaobrasil">http://www.suapesquisa.com/educacaobrasil</a>. Acesso em 23 de novembro de 2015.

Alunas do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Pará. "Desinteresse escolar"; Plano B Pedagógico. Disponível em <a href="http://planobpedagogico.blogspot.com.br/p/principais-causas-do-desinteresse.html">http://planobpedagogico.blogspot.com.br/p/principais-causas-do-desinteresse.html</a>. Acesso em 24 de novembro de 2015.

Fpr. "Armazenando um Texto nas Variáveis"; Mundo RPG Maker. Disponível em <a href="http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/95535-armazenando-um-texto-nas-vari%C3%A1veis/">http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/95535-armazenando-um-texto-nas-vari%C3%A1veis/</a>. Acesso em 26 de setembro de 2015.

José Carlos Macoratti. "Exibindo vídeos do Youtube"; Macoratti.net. Disponível em <a href="http://www.macoratti.net/12/06/c\_vdytb.htm">http://www.macoratti.net/12/06/c\_vdytb.htm</a>. Acesso em 26 de setembro de 2015.

José Carlos Macoratti. "VB .NET - Usando os recursos do Microsoft .NET Speech"; Macoratti.net. Disponível em < http://www.macoratti.net/10/06/vbn\_spch.htm>. Acesso em 26 de setembro de 2015.

Bob Hartman. "A Page Turn Effect Using C#"; Code Project. Disponível em < http://www.codeproject.com/Articles/13202/A-Page-Turn-Effect-Using-C>. Acesso em 25 de novembro de 2015.

Pedro Arbex, Eric Luiz Porto. "Compare os preços dos melhores cursos de inglês em São Paulo"; MoneyGURU. Disponível em < http://www.moneyguru.com.br/meubolso/compare-os-precos-dos-melhores-cursos-de-ingles-em-sao-paulo>. Acesso em 25 de novembro de 2015.

Emerson Santiago. "Origens da língua Inglesa"; InfoEscola. Disponível em < http://www.infoescola.com/ingles/origens-da-lingua-inglesa/ >. Acesso em 20 de maio de 2016.

"Como os videogames têm sido usados na educação"; Revista Educação. Disponível em < http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/0/como-os-videogames-tem-sido-usados-na-educacao-333823-1.asp >. Acesso em 21 de maio de 2016.

Masked. "Criando Plugins de MV"; Mundo RPG Maker. Disponível em <a href="http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/113745-criando-plugins-para-mv/">http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/113745-criando-plugins-para-mv/</a> >. Acesso em 02 de fevereiro de 2016.

Mellye. "Overview da estrutura do código padrão do RPG Maker ". Mundo RPG Maker. Disponível em <a href="http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/113713-overview-da-estrutura-do-c%C3%B3digo-padr%C3%A3o-do-rpg-maker-mv/">http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/113713-overview-da-estrutura-do-c%C3%B3digo-padr%C3%A3o-do-rpg-maker-mv/</a>. Acesso em 02 de fevereiro de 2016.

Gabriel Nava "How to Create A Simple Web-based Chat Application"; tuts+. Disponivel em <a href="http://code.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-a-simple-web-based-chat-application--net-5931">http://code.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-a-simple-web-based-chat-application--net-5931</a> >. Acesso em 03 de abril de 2016.