

# “Power Source Creator - entregando energia acessível”: desenvolvimento de um jogo digital para a difusão da profissão do Engenheiro Mecânico

\*Maristher Braga de Oliveira<sup>1</sup>; Filipe Duarte do Couto<sup>1</sup>; Danilo Leonardo de Aquino<sup>1</sup>; João Felipe Barbosa Borges (Orientador)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *Graduando em Bacharelado em Engenharia Mecânica do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;*

<sup>2</sup> *Docente do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

[\\*maristherb.deoliveira@gmail.com](mailto:*maristherb.deoliveira@gmail.com)

## Resumo

Embora a Engenharia Mecânica seja a segunda engenharia com mais estudantes matriculados no país, as possibilidades de atuação do Engenheiro Mecânico ainda são pouco conhecidas pela população, sendo costumeiramente resumidas à indústria automobilística. No entanto, a formação na área é generalista, oportunizando o trabalho em diversos setores. Nessa esteira, partindo de uma proposta mais ampla de disseminar as possibilidades de atuação do Engenheiro Mecânico junto a estudantes de ensino médio de escolas públicas da microrregião de Itaperuna, esse trabalho tem como objetivo apresentar um jogo virtual que focaliza o papel do Engenheiro Mecânico na proposição de ações de enfrentamento dos problemas ambientais, especialmente, no desenvolvimento de tecnologias para a construção de painéis de energia solar. A ideia de difundir as áreas de atuação da profissão através de jogos e de uma linguagem digital se deu pelo fato de o público-alvo em questão ser um grupo de pessoas muito ligadas à comunicação virtual: a geração Z (caracterizada pelo grupo de jovens nascidos a partir de 1996). Tal geração tem como uma das características principais o uso intensivo de tecnologias digitais (incluindo jogos online) e das redes sociais na maioria de suas atividades, inclusive para mobilização e difusão de temas que considera importantes. Nesse sentido, para além da difusão da profissão, o presente trabalho também pretendeu conscientizar sobre a importância de buscar fontes renováveis de energia. O trabalho consistiu em três etapas: (i) capacitação, quando foi escolhido o software de desenvolvimento de jogos Construct 3, e realizada a instrumentalização nas funcionalidades do software, bem como a pesquisa de referências para a criação dos jogos; (ii) produção, momento desde a criação do jogo até a elaboração da versão final; e (iii) divulgação, quando foram adotadas estratégias para que o produto chegasse ao público-alvo definido. Obteve-se, como resultado final, a divulgação direta do jogo em evento de extensão para cerca de duzentos estudantes de três escolas públicas da microrregião de Itaperuna, e a disponibilização online do jogo para toda a comunidade através da plataforma Construct3.

**Palavras-Chave:** Jogo Digital. Engenharia Mecânica. Construct.

**Instituição de fomento:** Não há