



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS RESUMO

EXECUTIVO

Rooster Ninja

Membro do Projeto

22000737 Pedro Ribeiro Fernandes Melo

Orientador

Prof. MSc. Valdemir dos Santos Silva

BRASÍLIA, Junho de 2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao nosso orientador, aos professores do curso de Ciência da Computação, colegas de turma e, principalmente, aos profissionais da área da saúde que contribuíram com feedbacks valiosos para o desenvolvimento deste projeto. Também somos gratos às crianças e familiares que nos inspiraram na criação de uma ferramenta inclusiva e divertida.

RESUMO

Este projeto tem como objetivo desenvolver um jogo digital chamado Rooster Ninja, voltado para auxiliar médicos, terapeutas e familiares no acompanhamento do desenvolvimento motor e cognitivo de crianças com necessidades especiais. Através de mecânicas simples, interativas e lúdicas, o jogo busca promover estímulos que podem ser utilizados como ferramentas complementares em terapias. O desenvolvimento foi realizado na engine Unity, aplicando conceitos de arquitetura de software, desenvolvimento orientado a objetos, testes e usabilidade. Este projeto alia tecnologia e impacto social, proporcionando uma solução inovadora na intersecção entre saúde e tecnologia.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Acessibilidade, Ciência da Computação, Inclusão, Terapia

SUMÁRIO

1. PROBLEMA/OPORTUNIDADE	3
2. BENEFÍCIOS DA SOLUÇÃO	4
3. PÚBLICO-ALVO	4
4. PROTÓTIPO VISUAL	4
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	4
REFERÊNCIAS	4

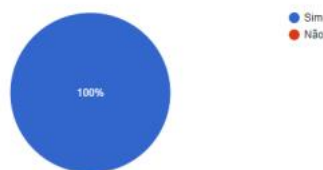
1. PROBLEMA/OPORTUNIDADE

Atualmente, profissionais da saúde que trabalham com crianças com necessidades especiais enfrentam desafios para manter essas crianças engajadas durante as terapias. Há uma escassez de ferramentas digitais acessíveis, interativas e que sejam adequadas às necessidades desse público. As opções existentes, em sua maioria, não são pensadas para estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e sensorial de forma lúdica, além de muitas apresentarem custos altos ou não estarem disponíveis em português.

Diante desse cenário, o jogo *Rooster Ninja* surge como uma solução tecnológica acessível, divertida e inclusiva. Seu objetivo é apoiar profissionais da saúde e familiares no desenvolvimento das crianças, transformando atividades terapêuticas em desafios interativos e estimulantes. O projeto não apenas supre uma carência no mercado, como também promove inclusão social, inovação e uso da tecnologia como ferramenta de apoio ao tratamento.

Fiz algumas pesquisas com alguns consultórios e obtive 6 respostas:

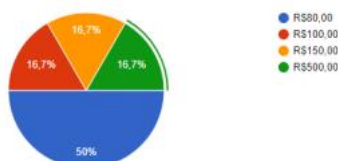
Gostariam de utilizar o nosso software em suas clínicas?
6 respostas



Caso utilizassem o software, quanto pagariam?
Valor mensal, acesso a todos os computadores da clínica

Obs: É apenas uma pesquisa, as clínicas não tem nenhum compromisso em adquirir o produto.

6 respostas



2. BENEFÍCIOS DA SOLUÇÃO

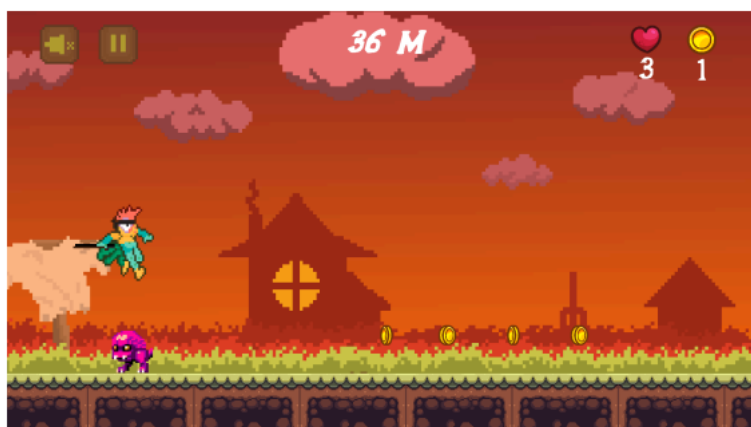
A solução proposta por meio do jogo *Rooster Ninja* oferece diversos benefícios tanto para os profissionais da saúde quanto para as crianças e suas famílias. O principal benefício é proporcionar uma ferramenta lúdica que torna o processo terapêutico mais atrativo, estimulando o desenvolvimento motor, cognitivo e sensorial de forma divertida e acessível.

Além disso, o jogo contribui para aumentar o engajamento das crianças durante as terapias, promovendo um ambiente mais leve e motivador. Para os profissionais, a solução funciona como um recurso de apoio que complementa as atividades clínicas, enquanto para os familiares permite a continuidade dos estímulos em casa, de maneira simples e intuitiva. Dessa forma, o projeto gera impacto social, favorece a inclusão digital e reforça o papel da tecnologia como facilitadora no desenvolvimento infantil.

3. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do projeto *Rooster Ninja* é formado por crianças com necessidades especiais, que se beneficiam de estímulos interativos que apoiam seu desenvolvimento cognitivo e sensorial. Além das crianças, a solução também é direcionada a profissionais da saúde, como médicos, terapeutas ocupacionais, psicólogos, fonoaudiólogos e outros especialistas que atuam no desenvolvimento infantil. O jogo também atende às famílias, que podem utilizá-lo como uma ferramenta de apoio no ambiente doméstico, contribuindo para a evolução das crianças, reforçando a inclusão e permitindo a continuidade dos estímulos fora do ambiente clínico.

4. PROTÓTIPO VISUAL



Tela de jogo.



Mini Game (jogo da memória)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do projeto Rooster Ninja permitiu aplicar na prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Ciência da Computação, integrando conceitos de desenvolvimento de software, arquitetura, testes e usabilidade. A solução cumpre seu propósito de oferecer uma ferramenta digital acessível, interativa e funcional, que apoia profissionais da saúde, crianças com necessidades especiais e suas famílias. O projeto demonstra como a tecnologia pode ser uma aliada na promoção da inclusão, no desenvolvimento de habilidades e na melhoria da qualidade de vida. Com isso, os objetivos propostos foram alcançados, entregando um produto capaz de gerar impacto social e tecnológico.

REFERÊNCIAS

COSTA, C. F.; SANTOS, A. L. *Jogos digitais como recurso no desenvolvimento de crianças com necessidades educacionais especiais*. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 23, n. 1, p. 99-116, 2017.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. *Um guia do conhecimento em gerenciamento de projetos (Guia PMBOK)*. 7. ed. Newtown Square: PMI, 2021.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de software*. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.

UNITY. *Unity* (Unity3D/UnityEngine). 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. *Unity Manual*. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>. Acesso em: 6 abr. 2025.