

JOGO ELETRÔNICO – PROJETO PIZZA EARTH ODS (4)

Marcos Vinicius Camargo dos Santos – (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)
Mauro Celestino Alves Junior – (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)
Nicolas Luis Pavanetti – (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)
Thierry Monteiro Assis Santos (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)
Gilberto Abud Junior – Orientador (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)
Reginaldo Luiz Gonçalves – Orientador (Etec Dr. Geraldo J. R. Alckmin)

O mercado de jogos eletrônicos, tanto no Brasil quanto internacionalmente, está cada vez mais competitivo. Em 2023, o mercado global de jogos alcançou um valor estimado de \$159,3 bilhões, com um crescimento projetado de 9,3% ao ano até 2026 (Statista). A crescente oferta de produtos similares aumenta a demanda por jogos que proporcionem experiências únicas e interativas. Com isso, desenvolvemos *PIZZA EARTH*, um jogo que se destaca por sua proposta de narrativa inovadora e experiência memorável, alinhando-se à busca por inovações no setor. Utilizamos a plataforma *UNITY* e a linguagem de programação C# (C SHARP) para o desenvolvimento do jogo. Além disso, recursos gráficos e sonoros foram criados por meio de softwares especializados, com o objetivo de enriquecer a imersão e a estética do produto. Durante o processo de desenvolvimento, aplicamos os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, o que permitiu criar um produto mais refinado e tecnicamente sólido. A experiência prática com a plataforma *UNITY*, que possui 43% de participação no mercado global de desenvolvimento de jogos, foi essencial para alcançar o resultado esperado (Unity Technologies). Com *PIZZA EARTH*, conseguimos oferecer uma experiência diferenciada, alinhada à necessidade do mercado por inovação. O jogo combina uma narrativa envolvente com uma estética atrativa, destacando-se entre os produtos similares. O resultado é um jogo original, com grande potencial de proporcionar uma experiência marcante aos usuários, especialmente em um cenário onde 85% dos consumidores de jogos digitais apontam a narrativa como um fator essencial para a escolha de um título. Em síntese, este projeto não apenas atingiu seus objetivos iniciais, mas também se revelou uma rica ferramenta de aprendizado. Tanto para os desenvolvedores, que aplicaram o conhecimento acadêmico na prática, quanto para os jogadores, que vivenciam uma experiência única.

Palavras-chave: Jogo eletrônico; Desenvolvimento; Aprendizado; Unity.