



## IFI - Instituto Federal dos Ixpertinhos

Jenifer Espíndola Cândido | [jenifer.ec@aluno.ifsc.edu.br](mailto:jenifer.ec@aluno.ifsc.edu.br)

Mariano Marques Carreño | [mariano.c@aluno.ifsc.edu.br](mailto:mariano.c@aluno.ifsc.edu.br)

Otávio Machado Mayer Romeiro | [otavio.r@aluno.ifsc.edu.br](mailto:otavio.r@aluno.ifsc.edu.br)

Sammy Gonçalves Frasson | [sammy.gf@aluno.ifsc.edu.br](mailto:sammy.gf@aluno.ifsc.edu.br)

Sofia Rodrigues | [sofia.r22@aluno.ifsc.edu.br](mailto:sofia.r22@aluno.ifsc.edu.br)

### RESUMO

O projeto consiste no desenvolvimento de um jogo estratégico online inspirado nos jogos *Detetive* e *Among Us*, integrando elementos de dedução, investigação e colaboração entre jogadores em um ambiente virtual ambientado em um campus do Instituto Federal. O principal objetivo é criar uma experiência interativa que motive jovens a conhecerem e se interessarem pelo ensino técnico, muitas vezes percebido como rígido e distante da realidade dos estudantes. A proposta busca desmistificar essa visão, apresentando o Instituto Federal de forma acessível e divertida, promovendo o engajamento por meio de uma narrativa leve e de desafios colaborativos. No jogo, os participantes precisam trabalhar em equipe para descobrir o “Ixpertinho”, responsável por tentar comprometer a reputação da turma, estimulando o raciocínio lógico e a cooperação. O desenvolvimento utiliza a linguagem de programação Lua na plataforma Roblox Studio, que garante acessibilidade tanto em dispositivos móveis quanto em computadores. A metodologia envolve a criação e estruturação do mapa do campus, o design do lobby de entrada, o desenvolvimento das interfaces de menu e a implementação das interações entre jogador e ambiente. Até o presente momento, os resultados incluem o desenvolvimento do lobby, das interações e mecânicas, e a estrutura do mapa quase finalizada. O uso da plataforma Roblox permitirá que o produto final seja gratuito e de fácil acesso, ampliando o alcance do público-alvo e potencializando o impacto educacional da proposta. Pode-se concluir que o projeto contribui para aproximar o ambiente acadêmico da linguagem dos jogos digitais, utilizando a gamificação como ferramenta de divulgação e valorização do ensino técnico, além de promover o pensamento estratégico, a socialização e o interesse pela instituição de forma criativa e inovadora.

**Palavras-chave:** jogos digitais, ensino técnico; motivação; Roblox Studio

