

JEPEX 2014

XIV JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

Imersão Tecnológica em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Thiago Oliveira¹, Kádna Camboim², Sérgio Mendonça³

- 1- Extensionista de Ciência da Computação/ Univ. Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns-PE;
- 2- Docente de Ciência da Computação/ Univ. Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns-PE;
- 3- Professor Orientador do Projeto/ Univ. Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns-PE.

INTRODUÇÃO

O crescimento de aplicações e dispositivos tecnológicos vem aumentando significativamente, o que tem possibilitado a interatividade entre pessoas e grupo de pessoas e ao mesmo tempo tem a função de entretenimento. Nesse contexto, estão inclusos os jogos digitais, que com o passar do tempo, novas técnicas, mecânicas, softwares e ferramentas vem sendo disponibilizadas no mercado, aumentando o leque de opções com distintas finalidades. Neste trabalho, temos como objetivos o desenvolvimento de Jogos Digitais a partir da apresentação de conceitos, mecânicas e processo de desenvolvimento que tornem possível aos integrantes uma melhor compreensão do problema de forma a facilitar o processo desenvolvimento

MATERIAL E MÉTODOS

As oficinas foram desenvolvidas nos laboratórios de graduação da Unidade Acadêmica de Garanhuns, destinadas a alunos de graduação em sua maioria do curso de Ciência da Computação que nunca tiveram contato e também não faziam ideia de como um aplicativo digital poderia ser desenvolvido. Em um primeiro momento introduzimos os conceitos de produção de jogo bem como sua visão de mundo virtual, imersiva e construtivista, bem como noções de Game Design, roteirização, storyboard, estudo de mecânicas, etc. Apresentando em um outro momento as ferramentas digitais amplamente utilizadas no mercado atual para a produção de jogos digitais, tais como Blender 3D e engines (motores gráficos) como a Unity 3D

DISCUSSÃO E RESULTADOS

É comum atualmente nos deparamos com várias ofertas de jogos digitais, por meio de propagandas nos diversos meios disponíveis tais como sites, programas de televisão, rádio e etc. Porém esses jogos em sua maioria tem por trás de seu desenvolvimento uma grande quantidade de pessoas que trabalharam para desenvolver uma aplicação acessível e atraente ao mercado. Em sua essência todas as produções de jogos digitais tem um mesmo modo de ser produzido, e esse modo foi introduzido e conceituado pelas oficinas, tornando aptos os participantes da mesma. Com essa iniciativa os capacitamos para que os participantes estejam aptos a desenvolver qualquer solução em desenvolvimento de jogos digitais, como prova disso foi passado o desafio para os formandos desenvolverem um jogo digital para dispositivo móvel, elaborando etapas de conceito e prototipação que seguem a seguinte ordem **pré-produção, produção, teste e aperfeiçoamento e publicação**.

Como o término do projeto será em Janeiro de 2015, o então produto gerado pela equipe ainda esta em fase de produção e teste como pode ser visto nas imagens a seguir.

O processo de criação de jogos é considerado um dos mais trabalhosos e desafiadores na atualidade, visto que a construção de um jogo digital é multidisciplinar por envolver as diversas áreas. Da computação temos a influência em relação a construção e desenvolvimento de software, das demais temos física e matemática, que necessitam ser empregadas na construção do mundo virtual, as quais são necessárias para a construção de regras de semelhante modo a vida real. Também durante o processo de criação de jogos digitais faz-se uso das influencias literárias, históricas, psicológicas e demais áreas.

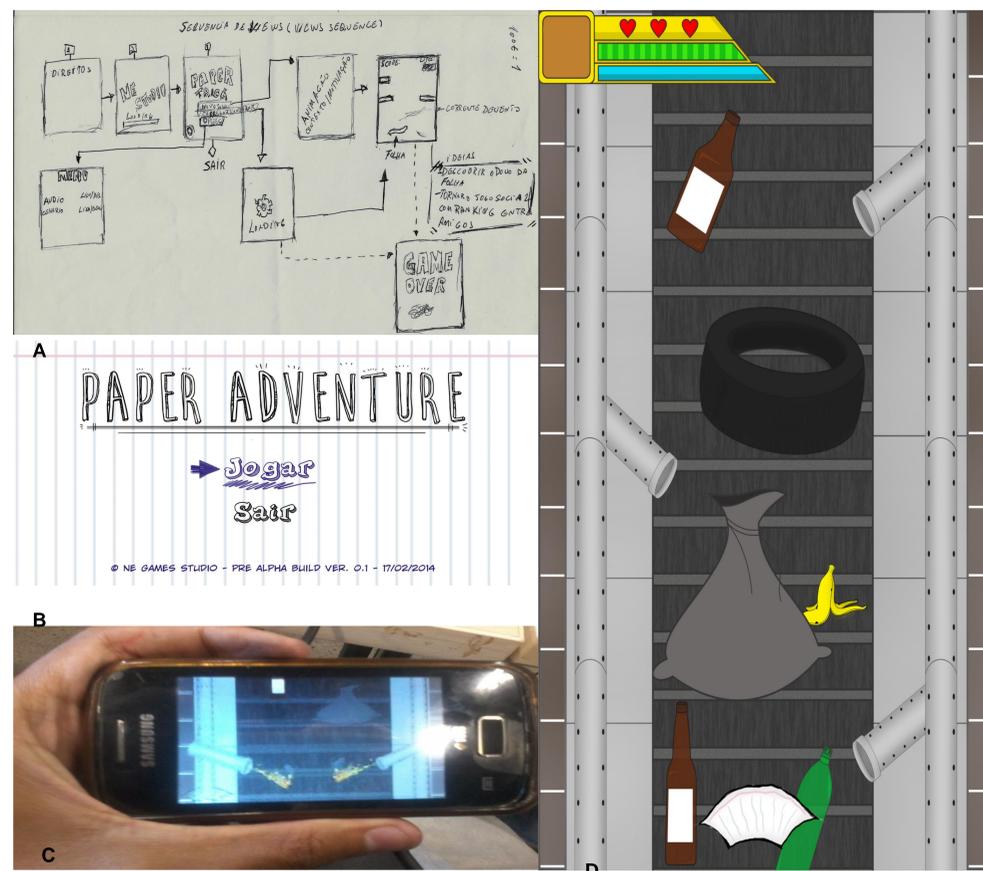


Figura1 A prototipação do projeto e funcionamento (Fig1A) é o momento no desenvolvimento onde se tem uma primeira ideia de como as coisas serão organizadas no projeto bem como seu funcionamento. Protótipo de projeto já em funcionamento (Fig1B). Projeto rodando já na plataforma movel (Fig1C). Ultima versão do projeto em desenvolvimento já funcionando (Fig1D).

CONCLUSÃO

Com essa iniciativa podemos então observar nos integrantes das oficinas uma crescente visão e pratica em relação ao desenvolvimento de soluções em jogos digitais, mesmo faltando um tempo para a finalização da pesquisa, esperamos de modo efetivo conclui-la e abrir com isso novas iniciativas .

REFERÊNCIAS

- MENEZES, C. S. (Org.). **Informática Educativa II** - Linguagens para Representação do Conhecimento. Vitória: UFES, 2003 Fascículo usado em cursos de graduação do NEAD/CREAD/UFES. Portal EducarBrasil. Disponível em: <http://www.educarbrasil.org.br/publicacoes/o-potencial-educativo-dos-jogos-digitais/>
- Britto, Allan. **Blender 3D jogos e animações interativas**
- Lee Sheldon. **Character Development and Storytelling for Games** - Game Development Series.
- Raphael Dias. **Game Dev Fazendo carreira no mundo dos jogos digitais**.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a organização do evento e aos professores orientadores que proporcionaram a aplicação e espaço de apresentação do projeto.