

Prototipação de jogos: passos iniciais

1. Autores

Júlia Oliveira Pessoa [julia.pessoa@aluno.ufabc.edu.br]

Estudante do Bacharelado em Ciência e Tecnologia da UFABC. É parte do projeto de extensão Diversão Séria (UFABC). Trabalhando, atualmente, no desenvolvimento do jogo Quizle com a equipe do projeto de extensão universitária chamado Diversão Séria e na criação do Projeto Saturno, um jogo sério sobre história do Brasil. Além disso, atua na oferta de oficinas de extensão sobre prototipação de jogos.

Mário Bozolão Neto [mario.bozolao@aluno.ufabc.edu.br]

Estudante do Bacharelado em Ciência e Tecnologia na UFABC. Membro do projeto de extensão Diversão Séria. Possui curso técnico em informática e publicou três jogos na plataforma itch.io. Atualmente, participa do desenvolvimento do jogo Quizle, como membro do projeto de extensão Diversão Séria (UFABC), e na oferta de oficinas de extensão sobre prototipação de jogos.

André Brandão [Universidade Federal do ABC | andre.brandao@ufabc.edu.br]

Professor da UFABC, colaborador do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da mesma universidade e tem graduação (UFSM), mestrado (UFPR) e doutorado (UFF) em Ciência da Computação. É criador da iniciativa Jecripe, vencedor de prêmios por suas investigações com jogos e atuou em diferentes posições administrativas da UFABC. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5132988314756109>

Rafaela V. Rocha [Universidade Federal do ABC | rafaela.rocha@ufabc.edu.br]

Pesquisadora Colaboradora na UFABC. Foi professora visitante na UFABC, e possui doutorado (UFSCar) e pós-doutorado em Ciência da Computação (ICMC/USP-UFAL e UFABC). Atua há 15 anos na pesquisa, produção e avaliação de jogos sérios, simulações interativas e ambientes gamificados (com apoio CVE/CCD/SES, PMESP, Corpo de Bombeiros, CNPQ e CAPES). É vice-coordenadora do "[Diversão Séria](#)". Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1845113331963646>.

2. Assunto do tutorial: Arte e *Design*.

3. Tópicos de interesse: Jogos; Prototipação; e *Game Design*.

4. Nível do tutorial: Devido ao caráter extensionista e acessível da Oficina de Prototipação de Jogos, que é a base para esta submissão, este tutorial é de nível básico.

5. Duração: O tutorial tem duração estimada de duas horas.

6. Estrutura necessária: O tutorial será presencial e necessita apenas de uma sala de aula com projetor. Haverá um número limite de participantes, que deverão inscrever-se mediante preenchimento de formulário.

7. Resumo

Este tutorial, voltado, principalmente, para estudantes a partir do ensino médio, tem como principal objetivo passar os conhecimentos necessários para que o público possa compreender como prototipar um jogo sem o auxílio de ferramentas eletrônicas. A apresentação dos temas está dividida em dois grandes blocos. O primeiro propõe uma explicação geral sobre o conceito de jogos, expondo algumas características comuns neste meio, assim como tópicos importantes a se considerar ao criar um jogo tais como definição do público-alvo e tema do jogo; elementos que devem ser considerados e descritos ao idealizar um jogo. O segundo bloco se trata de ferramentas e estratégias muito utilizadas no planejamento de jogos, e tem como foco convidar o público a planejar seu próprio jogo com base nos conceitos e ferramentas explorados ao longo do tutorial através de dinâmicas realizadas em grupo, em que os participantes deverão discutir e produzir, com materiais fornecidos pelos autores, um *game design canvas* e um *storyboard*.

8. Motivação

O presente tutorial é destinado a todos e todas que desejam aprender mais sobre o desenvolvimento de jogos e visa incentivar a produção de jogos no Brasil, fornecendo conhecimentos básicos sobre produção de jogos de forma acessível e sem a necessidade do uso de tecnologia, uma vez que o tutorial propõe que a prototipação seja feita de maneira desconectada, no papel. Também já foi previamente ofertado em formato de oficina na UFABC em 2022 e em anos anteriores, e contou com a participação de públicos diversos, incluindo estudantes de escolas públicas da cidade de Santo André, professores e estudantes da UFABC (Diversão Séria, 2019 e 2022). Durante as oficinas, foi possível perceber que os participantes tinham grande interesse nos assuntos tratados.

9. Referências

Diversão Séria (2019). Prototipação de jogos na UFABC. Disponível em <<https://lirte.pesquisa.ufabc.edu.br/diversaoseria/prototipacao-jogos/>>. Acesso em 12 de agosto de 2022.

Diversão Séria (2022). Prototipação de jogos na UFABC. Disponível em <<https://lirte.pesquisa.ufabc.edu.br/diversaoseria/prototipacao-de-jogos-na-ufabc/>>. Acesso em 12 de agosto de 2022.