

LAJE Studios: Laboratório de desenvolvimento de jogos e fomento a criação de estúdios.

LAJE Studios: Game Development Laboratory and Encouragement of Studio Creation.

Anderson V. Hamilko¹

¹Escola Politécnica – Pontifícia Universidade Católica do Paraná. (PUCPR)
Curitiba – PR – Brazil

Anderson.hamilko@pucpr.br

Abstract. *The LAJE Studios is a game development laboratory associated with the Pontifical Catholic University of Paraná, founded in 2016. It provides a space for extracurricular activities focused on the development of original digital games, aiming to prepare students for the job market. The lab has a complete infrastructure and specialized professors, offering mentorship and on-demand training. Among the highlighted projects are the release of a commercial game, the creation of an independent studio, and the development of a cultural project in collaboration with the local government.*

Keywords: *Game development, Professional education, Project accelerator, Independent studio formation, Cultural projects.*

Resumo. *O LAJE Studios é um laboratório de desenvolvimento de jogos associado à Pontifícia Universidade Católica do Paraná, fundado em 2016. Ele oferece um espaço para atividades extracurriculares focadas no desenvolvimento de jogos digitais autorais, com o objetivo de preparar os estudantes para o mercado de trabalho. O laboratório conta com uma infraestrutura completa e professores especializados, proporcionando mentorias e treinamentos sob demanda. Entre os projetos de destaque, incluem-se o lançamento de um jogo comercial, a criação de um estúdio independente e o desenvolvimento de um projeto cultural junto a prefeitura.*

Palavras-chave: *Desenvolvimento de jogos, Educação profissionalizante, Aceleradora de projetos, Formação de Estúdios Independentes, Projetos culturais*

1. Introdução e Breve Histórico do Grupo de Pesquisa (GP)

O LAJE é um Laboratório de Desenvolvimento de Jogos associado à Pontifícia Universidade Católica do Paraná servindo como aceleradora de projetos e germinadora de talentos.



Figura 1. Foto do Laje Studio

Desde sua criação em 2016, o laboratório tem como objetivo oferecer um espaço para atividades extracurriculares focadas no desenvolvimento de jogos que vão além dos jogos feitos para as disciplinas do curso, com objetivo de finalizar, publicar, lançar e vender dos jogos. O LAJE dispõe de equipamentos e professores com horas alocadas para orientar os estudantes e equipes de desenvolvimento. A cada semestre, há um processo seletivo para a entrada de novos membros, que são organizados em grupos de trabalho e se dedicam ao desenvolvimento de jogos digitais autorais fora do horário de aula.



Figura 2. Palestras e eventos do Laboratório

O laboratório oferece acompanhamento contínuo por professores mentores durante o desenvolvimento dos jogos, além de proporcionar palestras, mentorias e treinamentos sob demanda, incentivando os estudantes a produzirem, lançarem e comercializarem jogos autorais. Nossa principal meta é proporcionar uma experiência profissionalizante, que prepare os estudantes para o mercado de trabalho e os desafios encontrados na área, enriquecem seus portfólios e servindo como degrau para alavancar suas carreiras.

2. Competências do GP

O laboratório conta com dois professores fixos com expertise em Programação e Gestão de Projetos. Adicionalmente, são envolvidos outros professores do curso de Jogos especializados em áreas como Game Design, Arte e Som além de outras especialidades. A quantidade de professores envolvidos varia de acordo com as demandas de cada ciclo do laboratório, tendo em média quatro outros professores de diferentes áreas atuando no laboratório, auxiliando de forma mais específica e pontual conforme a necessidade.

Eventualmente, também foi possível conectar os estúdios com desenvolvedores e mentores internacionais como Jason Della Rocca que em um dos ciclos de desenvolvimento fez uma consultoria junto aos estúdios mais avançados do laboratório.

3. Infraestrutura Disponível

O laboratório dispõe de uma vasta gama de equipamentos, incluindo notebooks, tablets, óculos de realidade virtual, joysticks, cadeiras ergonômicas, monitores, mouse e teclado, projetores, salas de reunião, mesas digitalizadoras e videogames.

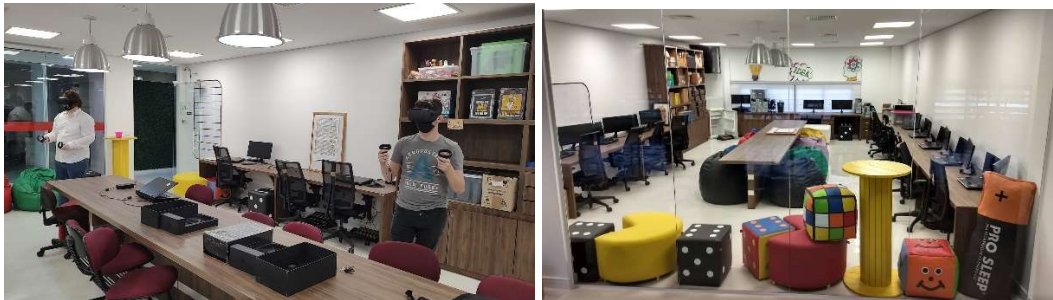


Figura 3. Infraestrutura do Laboratório

Em termos de software, estão disponíveis licenças para engines de desenvolvimento, programas de edição de imagem, modelagem 3D, edição de vídeo, pacotes de assets e outros softwares menores necessários para o desenvolvimento de projetos.

4. Trabalhos de Destaque

O laboratório tem um histórico de projetos desenvolvidos que incluem desde provas de conceito e jogos incompletos até jogos apresentados em eventos e lançados em lojas. Entretanto é importante destacar alguns dos projetos mais significativos:

4.1. Criação de um Estúdio Independente

O jogo Wild Glory foi um dos projetos desenvolvidos dentro do laboratório. Estudantes que já haviam passado por pelo menos um dos ciclos de desenvolvimento do laboratório formaram uma nova equipe que desenvolveu esse projeto. O jogo foi premiado em eventos nacionais e colocado à venda na plataforma Steam.

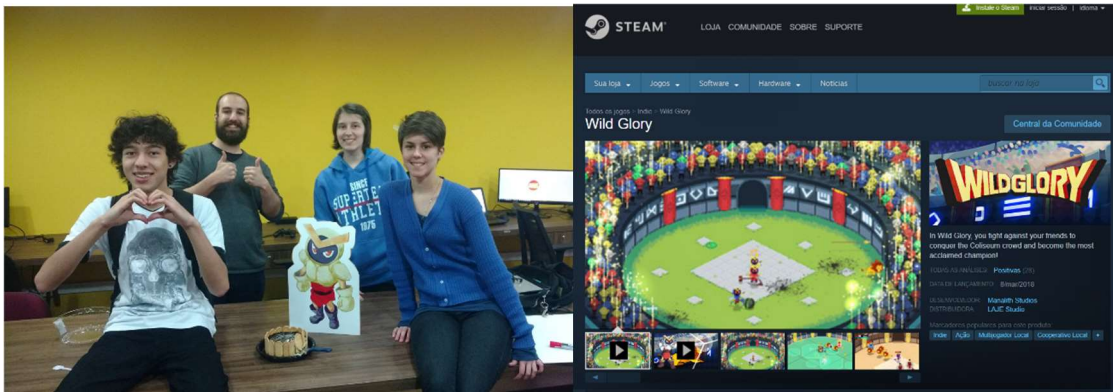


Figura 4. Jogo Wild Glory desenvolvido pelos estudantes dentro do Laboratório

Esse projeto não apenas serviu como um marco importante para o laboratório, mas também alavancou a criação do estúdio independente Manalith Studios. A concepção do segundo projeto da equipe aconteceu dentro do laboratório, e nós levamos esses estudantes para participar de diversos eventos nacionais, incluindo rodadas de negócios.

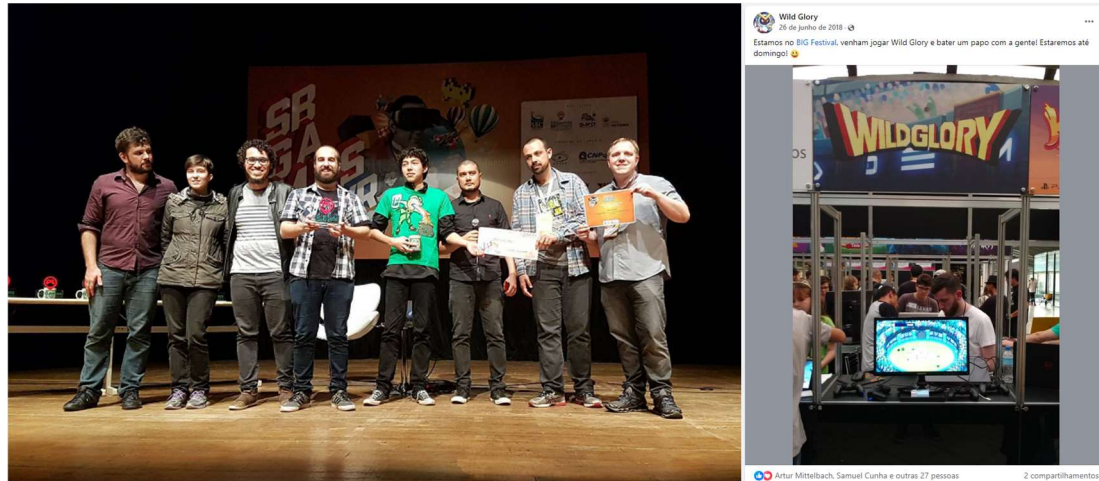


Figura 5. Participação da Equipe em eventos

A equipe formada dentro do laboratório recebeu investimentos, teve um financiamento coletivo bem-sucedido, fechou contratos com a Publisher DANGEN Entertainment, lançou seu segundo jogo *Dungeon Drafters*, que foi inclusive portado para Nintendo Switch, e agora é um estúdio independente real, trabalhando em seus próximos projetos.

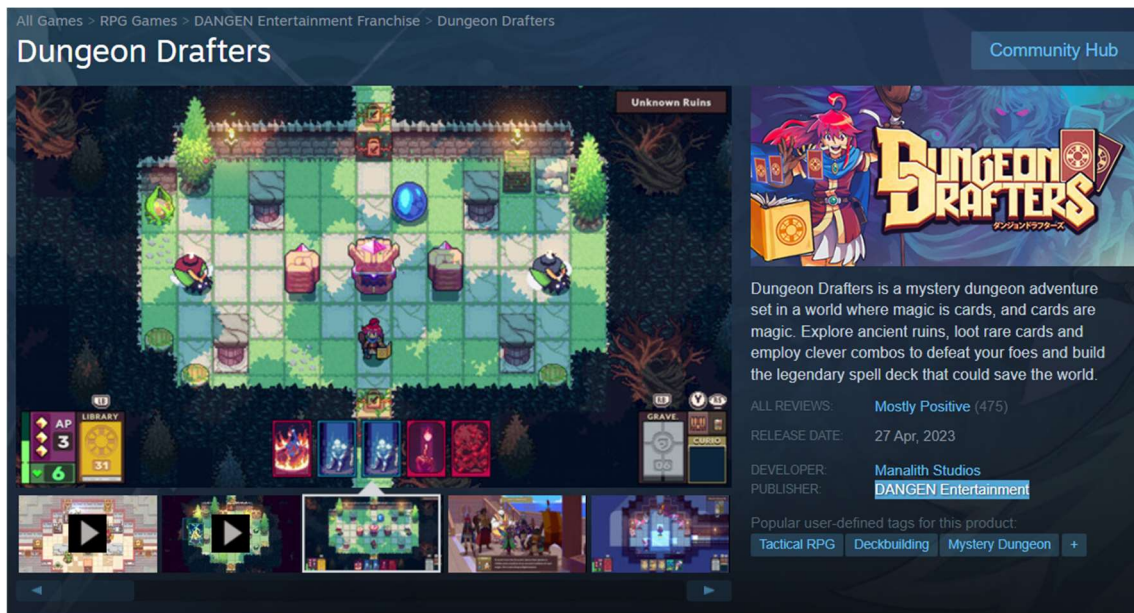


Figura 6. Lançamento do Dungeon Drafters e oficialização da Manalith Studios

4.2. Projeto Cultural Ônibus Museu do Solar do Rosário

A Universidade foi procurada pelo Solar do Rosário, um órgão governamental que estava desenvolvendo um projeto cultural com intenção de promover a cultura de museu a escolas da região através do projeto Ônibus Museu, uma instalação móvel que visitaria

escolas da cidade com uma série de experiências interativas, incluindo visitas virtuais a museus e dispositivos interativos gamificados.



Figura 7. Experiências Interativas Gamificadas criadas no Laboratório

Esses jogos e experiências interativas foram desenvolvidos por estudantes participantes do laboratório e incluídos no projeto do Ônibus-Museu, envolvendo diversas escolas da cidade e com um impacto cultural significativo.



Figura 8. Resultado final do Ônibus Museu sendo usado nas visitas as escolas.

6. Conclusão (Perspectivas para o Futuro)

O LAJE Studios tem como objetivo continuar funcionando como um Hub de Talentos e aceleradora de projetos. O laboratório está sempre se atualizando, se adaptando às mudanças da cena de jogos, do perfil dos estudantes e da própria realidade do mundo (como a mudança do LAJE para formato virtual durante a pandemia).

Atualmente estamos mais focados em aumentar o vínculo do LAJE com o curso de jogos, buscando trazer projetos mais maduros para o laboratório, mais parecido com uma aceleradora, trazendo estudantes para expandir e completar seus jogos (sejam eles projetos de disciplinas, autorais ou resultados de game jams) dentro do LAJE.

Nossa intenção é otimizar os recursos disponíveis pela Universidade, aumentando o impacto dos jogos desenvolvidos nas disciplinas e proporcionando uma oportunidade de impulsionar a formação profissional dos estudantes.

Referencias

Wild Glory: Manalith Studios, LAJE Studios. Disponível em:

https://store.steampowered.com/app/802740/Wild_Glory/, Acesso em Junho 2024.

Dungeon Drafters: Manalith Studios, DANGEN Enterteinment. Disponível em:

https://store.steampowered.com/app/1824580/Dungeon_Drafters/, Acesso em Junho 2024.

Artes & Patrimonios – Ônibus da Cultura. Disponível em:

<https://www.onibusdacultura.com.br/>, Acesso em Junho 2024.