

Cinéma: Um Jogo para Auxílio no Ensino de Audiovisual em um curso de Computação Gráfica

Fellipe Mayan da Silva
Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Ceará
Jaguaruana, Ceará, Brasil
fellipe.mayan.silva60@aluno.ifce.edu.br

Aldair Oliveira Araujo Filho
Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Ceará
Jaguaruana, Ceará, Brasil
aldair.oliveira.araujo60@aluno.ifce.edu.br

Rômulo Barbosa de Alencar
Monteiro
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Ceará, Brasil
rbarmonteiro@gmail.com

Andressa Bezerra Ferreira
Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Ceará
Crato, Ceará, Brasil
andressa.ferreira@ifce.edu.br

Samuel Levi Silva de Oliveira
Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Ceará
Jaguaruana, Ceará, Brasil
samueloliveira@ifce.edu.br

O curso técnico subsequente de Computação Gráfica (CG) oferecido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) campus avançado de Jaguaruana, é único no seu estado, não havendo, portanto, nenhuma outra matriz curricular semelhante sendo oferecida por instituições públicas de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no estado do Ceará [1]. Isso torna o curso vanguardista dentro da instituição, tanto nas abordagens pedagógicas como na criação e aperfeiçoamento da sua matriz curricular.

A matriz curricular do curso de Computação Gráfica do IFCE Jaguaruana é diversa e apresenta disciplinas que buscam formar um profissional multifacetado que conseguirá atuar em diversas áreas de trabalho na computação. Dentre as áreas, podemos citar: Banco de Dados, *Game Design*, Modelagem e Animação em 3d e Produção Audiovisual.

O objetivo de tal parceria é aplicar os conhecimentos de *Game Design* na concepção de um jogo digital e de tabuleiro para apoio ao ensino de audiovisual em um curso de Computação Gráfica.

Neste projeto, buscaremos uma forma de fazer uma analogia clara à produção audiovisual e como cada gênero da mesma visa diferentes abordagens e prioriza diferentes resultados, de forma que o jogo possa vir a ser utilizado para ensino em sala de aula.

Até o presente momento, foi realizada uma tradução e um fichamento do livro *Building Blocks of Tabletop*, para que fosse possível um estudo das possíveis mecânicas e estilos de jogos que poderiam ser criados. Em seguida, foi estabelecido que o jogo deverá ter caráter educativo e que as mecânicas escolhidas deverão simular as etapas de pré-produção, produção e pós-produção de um filme. Logo após, foi feita uma análise das regras e mecânicas dos jogos *Viticulture* [2] e *The Gallerist* [3] como inspiração para o projeto final. E, por fim, foi determinado que o jogo se chamará Cinéma.

Para o prosseguimento de tal projeto, são necessários esforços relacionados as áreas de Design de Interface, Jogos e Mecânicas de Jogos, Ensino, Aprendizagem e Produção

Audiovisual.

Até o momento da escrita deste trabalho, o projeto encontra-se na fase de construção da identidade gráfica do jogo. Faz parte dos nossos objetivos com a submissão deste trabalho, encontrar e formar parcerias que nos permitam não apenas concluir a concepção do jogo como também validar o mesmo em cursos de Computação Gráfica. Além disso, faz parte dos nossos anseios identificar, perante a comunidade científica de educação em computação, meios de utilizar a tecnologia para apoio a construção e utilização do mesmo, uma vez que, até o momento, foi elaborado apenas um protótipo para versão em tabuleiro.

REFERÊNCIAS

- [1] IFCE Jaguaruana, disponível em: <https://ifce.edu.br/jaguaruana>. Acesso em 19/02/2022.
- [2] Beth Sobel. 2017. *Viticulture - Rules*. Retrieved December 15, 2021 from <https://cdn.1j1ju.com/medias/9f/c0/a5-viticulture-essencial-edition-rulebook.pdf>.
- [3] Vital Lacerda. 2015. *The Gallerist - Rules*. Retrieved December 15, 2021 from <https://www.fgbradleys.com/rules/rules4/The%20Gallerist%20-%20rules.pdf>.

Fica permitido ao(s) autor(es) ou a terceiros a reprodução ou distribuição, em parte ou no todo, do material extraído dessa obra, de forma verbatim, adaptada ou remixada, bem como a criação ou produção a partir do conteúdo dessa obra, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos os devidos créditos à criação original, sob os termos da licença CC BY-NC 4.0.

EduComp'22, Abril 24-29, 2022, Feira de Santana, Bahia, Brasil (On-line)

© 2022 Copyright mantido pelo(s) autor(es). Direitos de publicação licenciados à Sociedade Brasileira de Computação (SBC).