

Evolução da arte do game Comenius

João Victor Queiroz Garcia¹ Isadora Trevisan Locatelli² Dulce Márcia Cruz³

^{1,2}Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Brasil

³Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Brasil



Figura 1: Sala de Aula do game Comenius

Abstract

A criação de um jogo que pretende ensinar os jogadores a incluir as mídias na sala de aula de forma ativa, crítica e criativa se constitui num grande desafio. Professores e licenciandos ainda não se sentem muito à vontade para utilizar games porque conhecem pouco essa mídia e porque não se constituem jogadores costumeiros, como boa parte dos seus estudantes. Baseado nesse contexto, o Game Comenius tem uma proposta inovadora em mecânica, arte e narrativa por estar sendo produzido como um jogo voltado para um público acostumado aos jogos casuais com objetivos educacionais e lúdicos. O objetivo deste texto é descrever o processo de desenvolvimento da concepção de arte do Game Comenius, desde seus esboços iniciais até o estágio atual do protótipo, descrevendo e analisando seus principais aspectos relacionados ao Design.

1. Introdução

O jogo Comenius tem como público-alvo principalmente os professores de ensino fundamental e ensino médio e tem o objetivo de conscientizá-los quanto ao uso e os benefícios das mídias digitais (celulares, tablets, projetores etc.) dentro da sala de aula. O nome Comenius vem do educador e cientista moraviano do século XVI, Iohannes Amos Comenius, considerado o fundador da didática. Inicialmente a história geral do jogo nos foi apresentada dessa forma: um professor de 1964 viaja no tempo e chega no período atual, agora ele deve adaptar-se às novas tecnologias existentes e as novas formas de ensino presentes na sala de aula, tudo isso com a ajuda do espírito do Comenius. O objetivo do artigo é descrever o processo de desenvolvimento da concepção de arte do jogo, desde seus esboços iniciais até o estágio atual do protótipo.

A produção teve início em julho de 2015 e, desde o início a equipe do Comenius se constituiu em três grupos: design, programação e pedagógico. A equipe de design é composta por três bolsistas (uma de extensão e duas de apoio técnico do Edital Universal 2013/CNPq), todos estudantes do curso da UFSC. A produção vem se dando num processo de reuniões semanais que envolvem desde a elaboração do gênero, da arte, da narrativa além de outros elementos inerentes ao game, sendo que todas as tomadas de decisão são tomadas pelo grupo em comum acordo.

2. Trabalhos Relacionados

O jogo Comenius tem como referência principal os jogos Diner Dash e Game Dev Tycoon. Do jogo Diner Dash pegamos o visual isométrico e do Game Dev Tycoon a jogabilidade de escolhas e planejamento.

3. Desenvolvimento

O Game Comenius foi desenvolvido para ensinar professores e professoras a utilizarem as mídias nos processos de ensino e aprendizagem. Esse jogo apresenta uma série de missões que farão com que os jogadores tenham que escolher qual a melhor forma de completá-las. Essas missões são desafios que por vezes estão presentes nas aulas a serem lecionadas e precisam ser vencidos com a utilização de estratégias e recursos, com o objetivo de tornar mais efetivos os processos pedagógicos para estudantes imersos numa verdadeira cultura digital.

A criação da interface e da identidade visual do game Comenius foi construída de acordo com a evolução das propostas e dos objetivos do jogo. A criação da interface e da identidade visual é muito importante, pois é o que garante a imersão do jogador, seja por meio de uma organização estética que permite uma jogabilidade fluida ou pela rápida identificação do jogo por meio de símbolos e cores, diferenciando-o dos outros jogos. Buscamos construir o game Comenius de acordo com as propostas, os objetivos do jogo, o público alvo e as inspirações iniciais.

As primeiras reuniões se tratando de Design foram para definir qual seria o tipo de cenário que o jogo teria, pois esses seriam a base de toda a interface e jogabilidade. Acabamos por escolher o cenário isométrico, sem contorno forte, com cores sólidas e cell-shading que foi aderido devido a qualidade estética que permite detalhamento, se mantendo simples e limpa, além de se assemelhar a jogos populares atuais como o jogo para celular Monument Valley.

A escolha de cores da interface foi baseada metodologicamente de acordo com o livro A PSICOLOGIA DAS CORES, de Eva Heller e Maria Lucia Lopes da Silva, utilizando azul e amarelo, principalmente, pois remetem a educação, tecnologia e criatividade.

O título temático foi inspirado em diversos jogos e plataformas educacionais (de Moodle a Coelho Sabido) buscando mesclar os conceitos "divertido" e "acadêmico".

As telas de transição e score, buscando inspiração em jogos de facebook e tablet, tentam trazer a simplicidade de jogos casuais, para que no momento de conclusão e transição o jogador possa ter a mesma sensação de recompensa e fluidez. Porém, para trazer o caráter educativo, existe a opção de feedback mais completos ao concluir as missões.

Elementos como livros, penas e pergaminhos interagem com cores e texturas que remetem ao tecnológico, criando o contraste exposto no jogo quanto a questões de tecnologia na educação.

A construção da interface foi uma atividade que exigiu muito conhecimento da proposta inicial e principal do jogo, tanto quanto sua evolução: os elementos contam por si só uma história, que é passada subconscientemente para o jogador por meio de símbolos e cores, logo é muito importante que esta seja feita com cuidado e muito conhecimento do jogo.



Figura 2: Exemplo da Interface



Figura 3: Menu Principal do game Comenius

3.1: Criação dos Personagens para o jogo Comenius

No início, ainda não havia uma estética definida para o jogo, porém já existiam algumas ideias de como ele poderia ser visualmente e coube a nós começar a buscar referências e gerar propostas. A ideia era que houvesse uma sala de aula com diferentes personalidades de alunos e seria o trabalho do jogador, controlando o professor, usar as mídias digitais e outras ferramentas para manter a atenção dos alunos e melhorar o seu aprendizado do conteúdo passado. Haveria quatro tipos de personalidade que iriam variar nos aspectos de motivação, atenção e preferências a tipos de conteúdo e formas de ensino, sendo eles: a nerd, a geek, o pestinha e o aluno genérico.

Na segunda reunião aparecemos com algumas propostas iniciais de personagens. Os rascunhos iniciais mostram a ideia inicial do personagem Professor. Como ele veio dos anos 60 foi desenhado o seu vestuário como o característico de um professor da época, uma roupa bem formal, gravata borboleta e um óculos, o que faz lembrar um professor universitário da época.



Figura 4: Rascunho Inicial do personagem Comenius

Esses desenhos tiveram uma boa reação do resto da equipe de produção. Na semana seguinte apresentamos a continuação da geração de alternativas para os personagens. No começo de setembro, a equipe achou melhor mudar o sexo do personagem principal, pois haveria uma maior identificação por parte do público-alvo já que sua maioria é composta por mulheres. Assim surgiu a Professora, que mais tarde ficou conhecida como Maria de Lourdes, a Lurdinha. Decidiu-se que a Professora iria usar óculos, teria o cabelo curto e preto e usaria ou uma camisa de botões com saia ou uma camiseta com calça jeans.



Figura 5: Rascunho Inicial da Professora

Depois de isso ser decidido, passamos para a criação de cenários para o jogo e os personagens de forma mais acabada. Haveria duas formas de mostrar os personagens: como eles apareceriam na sala de aula vistos de cima e como eles apareceriam em possíveis diálogos com o jogador.

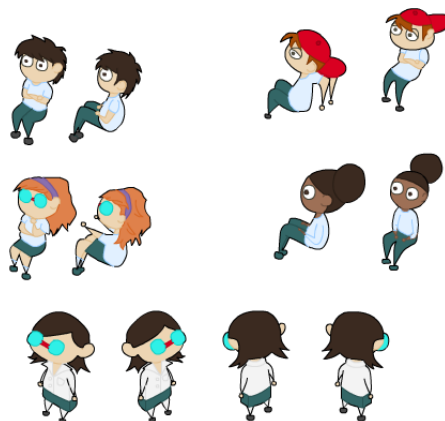


Figura 6: Os personagens na vista isométrica

Acima temos o aluno “genérico”, o Pestinha, a Nerd, a Geek e a professora em suas quatro posições.

3.2 Criação dos Cenários para o jogo Comenius

Foi-nos requisitado a criação de uma cidade que seria a localização do jogo e que seria levemente baseada em Florianópolis. Essa cidade teria uma escola onde a Professora trabalharia, uma biblioteca onde ela estudaria e ganharia conhecimento, um cinema onde ela ganharia pontos culturais, uma praça onde ela poderia relaxar e/ou se exercitar e uma casa onde ela poderia descansar. A ação principal do jogo de educar os alunos aconteceria na sala de aula. A biblioteca e o cinema seriam locais onde existiriam minigames para o jogador aumentar as habilidades da Professora e a casa serviria como central de planejamento da aula que seria dada e último destino antes do dia da professora acabar e outro recomeçar. Fizemos uma pesquisa de referências pela internet, principalmente no site Pinterest e apresentamos para a equipe. Ficou decidido que trabalharíamos o jogo numa perspectiva isométrica à moda de jogos mais antigos. O primeiro cenário a ser feito foi o da sala de aula. Ela teria que ter espaço suficiente para que diferentes organizações de mesas e cadeiras pudessem ser feitas, cada uma servindo a um tipo diferente de aula. O cenário ao redor da sala foi baseado no desenho da escola no cenário da cidade, que é baseado no estilo

I Simpósio Latino-Americano de Jogos

açoriano. Foram propostas cinco tipos de organização de mesas e cadeiras, cada uma com uma função diferente: individual, em duplas, em círculo, ludoteca e em grupos.

Os cenários da sala de aula e da cidade foram terminado quase que simultaneamente no final do mês de outubro. No dia 23 de outubro tivemos que apresentar uma oficina com o jogo na SEPEX, por isso, antes dessa data, aceleramos o processo de produção para termos uma versão de testes pré-alpha a tempo.

Depois de fechar esses cenários criamos uma interface representando a agenda da professora onde ela planeja sua aula. Essa agenda fica no quarto dela e é acessível no começo do dia. Nela se escolhe as mídias digitais que vão ser usadas, o tipo de aula que será dada, a disposição das mesas e cadeiras e também é mostrado o objetivo do dia.



Figura 7: O Quarto da Professora Maria de Lourdes

4. Conclusão

O projeto tem se mostrado um espaço de pesquisa de linguagens e ao mesmo tempo aplicação dos conhecimentos aprendidos no curso de Design. A equipe tem se mostrado dedicada e dinâmica, com vontade de trabalhar e melhorar o quanto possível o projeto e talvez isso se deva à condição privilegiada de ver todo o processo inicial de criação de um jogo e as relações entre as diferentes equipes de produção. Essa situação permite uma autonomia criativa e também a criação de portfolio em uma área de crescente interesse. Para os estudantes de Design, mesmo com todas as dificuldades inerentes ao pioneirismo e ao ineditismo do projeto, que não foi vivido no curso, a criação do Game Comenius tem se mostrado um positivo espaço de aprendizagem profissional dentro da universidade.

Agradecimentos

Agradecemos ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo apoio financeiro mediante as Bolsa de Apoio Técnico (Edital Universal) e o apoio financeiro (Edital de Ciências Humanas) para esta Pesquisa.

Referências

- BÉVORT, EVELYNE; BELLONI, MARIA LUIZA. [1] MÍDIA-EDUCAÇÃO: CONCEITO, HISTÓRIAS E PERSPECTIVAS. EDUC. SOC, CAMPINAS, v. 20, n 109, p.1081-1102 2009.
- MASETTO, MARCOS T. [2] COMPETÊNCIA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO. SÃO PAULO: SUMMUS, p. 73-139, 2002.
- GEE, JAMES PAUL. [3] "BONS VIDEO GAMES E BOA APRENDIZAGEM." PERSPECTIVA 27.1, p. 167-178, 2009.
- MCGONIGAL, JANE.[4] "A REALIDADE EM JOGO: POR QUE OS GAMES NOS TORNAM MELHORES E COMO ELES PODEM MUDAR O MUNDO." RIO DE JANEIRO: BESTSELLER, 2012.
- SALEN, KATIE; ZIMMERMAN, ERIC. [5] REGRAS DO JOGO: FUNDAMENTOS DO DESIGN DE JOGOS. SÃO PAULO: EDGARD BLUCHER, v.3, 2012.
- SHELL, JESSE. [6] A ARTE DE GAME DESIGN: O LIVRO ORIGINAL. TRADUÇÃO: EDSON FURMANKIEWICZ. RIO DE JANEIRO: ELSEVIER, 2011