

GAME SUPER TURING: PROJETO PILOTO, TREINAMENTO E SELEÇÃO DE DESENVOLVEDORES

Orientadores: Anderson Fernandes Souza; Nilson Mori Lazzarin
anderson.souza@cefet-rj.br; nilson.lazzarin@cefet-rj.br

Alunos: Guilherme Müller Moreira; Douglas Ribeiro Lopes
guilherme_mmuller@outlook.com; douglasribeirodl@gmail.com

RESUMO

O desenvolvimento de jogos eletrônicos tem se apresentado uma área em plena expansão. Com a ampliação do mercado de entretenimento virtual, cada vez mais se demanda profissionais nesta área, que exige conhecimento técnico específico. O Brasil está em 4º lugar no ranking de países que mais usam dispositivos móveis, estima-se que até 2017 seremos mais de 70 milhões de usuários, além do acesso à internet ter atingido 51% dos brasileiros, o que cria um mercado fértil para os profissionais de desenvolvimento de jogos no país. Já no âmbito da educação, estão cada vez mais sendo estimuladas iniciativas para o desenvolvimento de jogos que vão além do entretenimento, mas que objetivem instrução e/ou treinamento, os chamados jogos sérios (Serious games). Observando esta carência e oportunidade, alunos do CEFET-RJ Nova Friburgo do curso de sistemas de informação e informática ligados ao já consolidado Projeto Turing, manifestaram interesse em desenvolver projetos relacionados ao desenvolvimento de jogos. No entanto, como

não havia um projeto em curso com tal temática e os alunos apresentavam conhecimento incipiente no desenvolvimento de jogos, houve a necessidade de aferir o grau de conhecimento e comprometimento desses alunos no desenvolvimento de jogos e isso foi proposto na forma de desafios. O desafio proposto foi à elaboração de um jogo onde o mascote símbolo do Projeto Turing (Cão metalizado) fosse o personagem principal, no prazo de um mês. Como resultado, obtivemos o game Super Turing, um jogo de fases que ocorre no espaço, com os elementos modelados no software Blender 3D, e tendo a Unity 3D com engine utilizada para a mecânica do jogo. O game que tem como único propósito o entretenimento foi o plano piloto, mecanismo de treinamento e desenvolvimento das habilidades dos alunos envolvidos na proposta e conseqüente precursor do projeto de extensão intitulado Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem no CEFET-RJ Nova Friburgo, qual estão sendo desenvolvidas atividades de desenvolvimento de jogos sérios nas áreas de Biologia e Segurança do Trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: jogo; Unity; Blender

REFERÊNCIAS:

BLENDER 2.73a. Acesso 18 de fevereiro, 2015. Disponível em:
<http://www.blender.org/>

LUCA, C. D.. *Até 2017, o Brasil terá 70,5 milhões de usuários de smartphones em uso*. Disponível em: <<http://idgnow.com.br/blog/circuito/2014/01/22/base-de-usuarios-de-smartphones-na-america-latina-vai-aumentar-283-em-2014/>>. Acesso em: 22 fev. 2015.

UNITY 3D DOCUMENTATION. Manual. Acesso 02 de agosto, 2015. Disponível em:
<http://docs.unity3d.com/Manual/index.html>