



Encontro Inter-regiões - Nordeste

Região Nordeste - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00193
INSTITUIÇÃO	Universidade Federal de Campina Grande
CAMPUS	Campina Grande
CIDADE	Campina Grande
UF	PB
CATEGORIA	PT
MODALIDADE	PT09
TÍTULO	Yaci: A Lenda do Nascer da Noite
ESTUDANTE-LÍDER	Jefferson Valentim
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação Social - Educomunicação
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Kellyanne Carvalho Alves (Universidade Federal de Campina Grande)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O roteiro do jogo digital "Yaci: a lenda do nascer da noite" foi desenvolvido por um estudante do curso de Comunicação Social - Educomunicação, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como componente avaliativo da disciplina de Linguagem Visual Gráfica, a qual tem o intuito estudar e refletir acerca da composição visual no design gráfico e desenvolver projetos com fins sociais e práticos. Nesse contexto, foi pensando em explorar se era possível a criação de um roteiro de game que contemple as práticas educacionais na educação não formal, por meio da mediação tecnológica, que possibilite ao sujeito a aquisição de conhecimento, sedimentação da autonomia intelectual e espírito crítico na tomada de decisões. Assim, idealizou-se criar um roteiro de jogo digital para plataforma Android, IOS e Windows Phone utilizando como modelo o Game Design Document – GDD. O argumento do roteiro estruturou-se na temática da ética do cuidado de si de Michel Foucault (2010), no livro A hermenêutica do sujeito, abordada num jogo a partir de uma narrativa inspirada na lenda indígena do surgimento da noite escrita por Maria do José Castro Alves, em Lendas e mitos do Brasil (2007). Na busca por esse objetivo, adotou-se esse modelo de roteiro porque permite a exploração de diversas variáveis para construção de um game dentro de uma qualidade técnica de produção e, assim, conseguir resultados relevantes para comunidade científica de educadores, educadores e produtores de jogos com temáticas educacionais, ou seja, quem busca ensinar algo por meio dos jogos. Em decorrência disso, teve-se o distanciamento conceitual do modelo serious game, que tem apenas a finalidade de ensinar ao jogador acerca de uma prática, sem o entretenimento, pois conforme pesquisa realizada pelo autor, na internet, com 1457 jovens do nordeste de 10 à 25 anos, no período de 24 de setembro a 25 de novembro de 2019, os jogos que demonstram exclusivamente o intuito educativo não são interessantes e não despertam o interesse voluntário do jogador, a menos que este tenha incentivo de alguma pessoa física ou jurídica. Nesse sentido, buscou-se experimentar a composição de roteiro envolvendo ética e aventura para proporcionar uma experiência rica em entretenimento e uma imersão na narrativa. Além disso, pretendeu-se experimentar a criação de uma narrativa complexa contendo conflitos internos e externos dos personagens jogáveis, não jogáveis e inimigos, que permita o discurso da ação ética envolvendo as tomadas de decisões do jogador. Também explorou-se a possibilidade de dois desfechos diferentes na narrativa para interação com o jogador. A partir da escolha do desfecho da narrativa, é possível compreender se o jogador assimilou o discurso empregado e fez a escolha adequada com base no modelo de ética proposto. Com essa dinâmica, pode-se explorar a aprendizagem baseada em jogos digitais estimulando o desenvolvimento da capacidade de compreender, interpretar, relacionar e refletir por meio de um senso crítico e ético do jogador. Dessa forma, é concebível sedimentação da autonomia intelectual e espírito crítico na tomada de decisões.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Dentro de uma abordagem pedagógica construtivista, que explora a aprendizagem do sujeito pelo meio que ele está inserido, o modelo teórico educacional adotado no ensino do conceito de ética dentro de uma aventura foi o conceito de Equilíbrio Majorante constituído de dois subprocessos denominados de assimilação e acomodação. Segundo Jean Piaget, em A Equilíbrio das Estruturas Cognitivas (1976), o problema central do desenvolvimento é o processo pelo qual construímos nosso conhecimento a respeito do

mundo. Dessa forma, partindo do subprocesso de assimilação que envolve reconhecer o que é familiar para iniciar o jogo, foi pensado em um personagem brasileiro, que faz parte de uma comunidade e possui uma família e deseja a proteger, mas tem que seguir um árduo caminho para proteger sua comunidade e família. No que tange a acomodação que envolve elementos de descoberta, elaborou-se os conflitos internos do personagem que o faz querer desistir da jornada do herói, bem como, os conflitos internos dos personagens não jogáveis que realizam diálogos levando pontos da ética do cuidado de si de Michel Foucault (2010). Por meio da interação desses diálogos, o jogador poderá interpretar e construir o conhecimento com seu próprio esforço e, assim, ter autonomia intelectual de decidir qual caminho vai seguir no jogo. Na construção do roteiro, foi adotado a literatura proposta por Paul Schuytema em Design de games: uma abordagem prática (2008) e Scott Rogers em Level up: um guia para design de grandes jogos (2012) e foi utilizando o modelo o Game Design Document - GDD, como modelo de roteiro por possibilitar a construção dos elementos essenciais para um game com essa temática proposta. Dessa forma, foi pensado a história, o mundo do jogo, os personagens e seus conflitos internos e externos, os diálogos, os conceitos dos itens, a trilha sonora, bem como, as mecânicas e as imagens dos personagens, das fases, dos mapas, dos menus interativos, dos itens, do controle de tela e demais elementos essenciais para construção de um game digital com a temática proposta. O Estilo de arte utilizado nas imagens foi a vetorial com acordes cromáticos baseado na ludicidade e simpatia, que são abordados por Eva Heller em A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão (2013). A tipografia Arial que será utilizada nos diálogos foi escolhida com base na obra de Donis Dondis denominada de Sintaxe da Linguagem Visual (2007) por ela ser mais legível. O designer dos menus e telas de diálogos foram elaborados de forma que todas as pessoas incluindo as que possuem Transtorno do déficit de atenção e hiperatividade - TDAH não se percam no campo visual. Dentro desse contexto, os elementos estéticos foram criados para propiciar uma experiência agradável ao jogador, bem como, o elementos textuais para uma aprendizagem empolgante.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Com a proposta do trabalho já instituída, teve início o processo de concepção do roteiro de jogo, em um primeiro momento, elaborou-se a história, que narra que no início de tudo não existia à noite, apenas o Sol, e a tribo Iny estava morrendo de queimaduras e tendo seus membros escurecidos pelo calor do Sol. Aruanã, a pedido da esposa Tuila, vai em busca de libertar a noite que está guardada com a feiticeira Boiuna. Na jornada, Aruanã enfrenta diversos monstros, feiticeiros e seus próprios conflitos internos, questionando-se acerca da importância de sua jornada para ele próprio e para tribo, até o momento que encontra Boina e terá que decidir se salva sua tribo libertando a noite ou foge com Tuila. Dentro desse contexto, o jogador jogará com o personagem Aruanã e seguirá a jornada do herói enfrentando seres mágicos e o próprio ego até o seu destino final. O jogo é separado em três fases distintas, cada uma com cenário e monstros específicos. Na primeira, o jogador estará em um deserto e enfrentará monstros de pedras, terra, seres mágicos e encontrará um velho xamã que o indicará o caminho para próxima jornada. Ao final da fase, o jogador irá enfrentar um Boss e progredirá para próxima fase. Na segunda fase, o jogador estará em uma floresta e combaterá seres mágicos e animais místicos. Nela, será possível dialogar com um viajante que questionará o jogador acerca da jornada e ele poderá realizar troca de itens com o viajante. Nessa fase, Aruanã encontra diversos itens mágicos deixados pelos animais místicos após a morte e o jogador poderá coletar para fortalecer o personagem e derrotar o Boss da fase e, assim, progredir. Na última fase, os monstros não irão até o jogador para batalhar, mas o jogador que irá até eles e ativar a luta. Nessa fase, o jogador terá que resolver o puzzle das pedras mágicas e ativar todas as cinco pedras para que um caminho de pedras flutuantes se erga na lagoa para Aruanã chegar até Boiuna. Na última fase, o cenário é composto de lagos e pedras que ficam flutuando e levam o jogador para diversos caminhos. Nela, os seres mágicos são muito habilidosos e possuem grande magia e após a morte deles quase sempre deixam itens raros de grande poder para o jogador utilizar. No final da fase, o jogador encontrará Boiuna e poderá escolher se a enfrenta para libertar o "Coco de Tucumã", que está com ela, salvado a toda comunidade ou decidi ir com ela para o fundo do mar junto com sua amada Tuila. Em um segundo momento, criou-se a parte estética sonora e imagética do roteiro de jogo, para tanto, foi utilizado o adobe illustrator para criação das imagens, do personagem principal, seres místicos, monstros e personagens não jogáveis. Na criação dos itens, como arcos, flechas, poções, mapas e menus foi usado o adobe audition e adobe premiere para compilação de imagem e música que serão utilizadas em cada fase e batalha quando o roteiro se tornar um game. No jogo, os jogadores enfrentam seres mágicos e monstros na jornada de Aruanã até Boiuna. Inimigos atacam durante a primeira e segunda fase e após a morte de cada um, itens são deixados para fortalecer Aruanã. Poções, flechas e arcos poderão ser utilizados pelo jogador ou serem trocados com o viajante por outros itens mágicos e armas. Após derrotar os inimigos de cada fase, o jogador lutará contra um Boss para progredir para uma nova fase. Na última fase, os seres mágicos e monstros não atacarão mais, o jogador irá decidir se continuará atacando e progredindo de forma mágica e física ou seguirá até boiuna na forma e nível que está. Na mesma fase, o jogador terá que resolver o puzzle das cinco pedras mágicas, ativando todas conseguirá abrir um caminho até Boiuna. O jogo terá dois finais e dependerá da escolha do jogador em enfrentar Boiuna ou não para libertar a noite. Essa escolha decidirá o desfecho da história que ele terá acesso.