

Missão Kid¹

José Nelson Oliveira ROCHA²
Alberto Dias GADANHA JUNIOR³
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

O trabalho que servirá como base para esse artigo chama-se Missão Kid. A Agência de Publicidade ficou responsável pela criação da interface desse aplicativo. O jogo tem como objetivo primordial, melhorar a qualidade de vida das crianças que participaram deste experimento.

O projeto consiste na elaboração de uma interface para o jogo eletrônico intitulado Missão KID, que seria utilizado como objetivo de pesquisa para a tese de mestrado da aluna Carminda Lamboglia.

PALAVRA-CHAVE: jogo educativo; missão kid; pesquisa.

INTRODUÇÃO

A Agência de Publicidade do Núcleo Integrado de Comunicação (NIC) da Universidade de Fortaleza foi criada em 1999, visando atender as necessidades dos estudantes do curso de Publicidade e Propaganda que queriam obter uma maior experiência de mercado. Proporcionando um ambiente experimental, a agência de publicidade é composta pelos setores de: atendimento, redação, direção de arte, mídia, produção executiva, produção gráfica e áudio visual.

Um espaço onde os alunos podem aprender a encarar os desafios que os aguardam no mercado de trabalho. A Agência experimental trabalha, por sua vez, atendendo apenas instituições sem fins lucrativos como ONGs, projetos institucionais da Unifor e do próprio NIC.

O Núcleo Integrado de Comunicação conta também com as células: Labjor (Laboratório de Jornalismo), G1000 (Grupo de Mídia Interativa da Unifor), FotoNIC (Central de Fotografia), Rádio (Central de Rádio da Unifor) e WebTV. O processo seletivo ocorre semestralmente, onde qualquer aluno de comunicação social pode se inscrever.

1 Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Comunicação e Inovação.

2 Autor, estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza (UNIFOR), e-mail: noliveirar@hotmail.com.

3 Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza (UNIFOR), e-mail: alberto@gadanha.com.

O trabalho representado por esse artigo foi solicitado pela estudante Carmina Lamboglia, formada em Educação Física e mestranda em Saúde Coletiva pela Universidade de Fortaleza. O projeto consiste na elaboração de uma interface para o jogo eletrônico chamado “Missão Kid”, que seria utilizado como objeto de pesquisa para sua tese.

O aplicativo será instalado nos tablets de crianças na faixa etária entre 8 e 10 anos que sofrem com problemas gerados pela má alimentação e a falta de exercícios físicos.

Historicamente, o primeiro jogo criado em 1958 foi elaborado pelo físico William Higinbotham. Um jogo de tênis, simples, mostrado em um osciloscópio, aparelho que produz imagens bidimensionais dos sinais elétricos captados por um retículo, processado por um computador analógico. Inicialmente o objetivo do programador tinha sido simplesmente chamar a atenção do público, que visitava as instalações do Brookhanven National Laboratories, onde o aparelho estava exposto. Mais tarde o cientista aperfeiçoou o jogo que recebeu o nome de Tennis Programming. Essa pequena iniciativa motivou uma série de outras grandes invenções. A tecnologia foi evoluindo e com ela os jogos digitais.

Seguindo esse contexto chegamos ao ponto em a Agência de Publicidade foi procurada para realizar um projeto gráfico que consistia na elaboração de uma interface para o jogo educativo.

O jogo conta a história de um personagem chamado Spok, que faz parte de uma equipe intergaláctica de futebol. O time chega as finais do campeonato, mas acaba sendo derrotado, de forma desleal, pelos principais rivais na competição, os Aliens. Logo após a derrota, Spok passa por um período de depressão e começa a se alimentar inadequadamente e a não mais praticar atividades físicas. Como ele era o principal jogador de seu time, a equipe decide contratar um técnico e um treinador para cuidarem especialmente da sua estrela.

Construindo um paralelo com a realidade, a intenção é que os pais atuem como os técnicos da história, supervisionando e orientando todo o processo, já a criança faria o papel de treinador, responsável por cuidar diretamente do personagem, fazendo com que ele se alimente, durma e pratique exercícios nos momentos corretos.

OBJETIVO

Objetivo Geral:

- Promover a participação dos alunos da Agência de Publicidade no processo de

criação de toda a identidade visual do projeto.

Objetos Específicos:

- Construir para o bem-estar de todas as crianças envolvidas no projeto de pesquisa.
- Criar um laço entre os estudantes de comunicação social e os alunos da área de tecnologia.

JUSTIFICATIVA

A proposta de criar um jogo interativo e educativo, utilizando do potencial dessa ferramenta no âmbito educacional, é ir além do simples ato de controlar uma situação virtual. O game “Missão Kid” fará com que o jogador compreenda a importância de cultivar uma rotina alimentar correta e manter sempre o hábito de realizar atividades físicas.

Na elaboração de um jogo educativo, alguns fatores não podem ser ignorados, como é o caso da diversão. Para captar a total atenção do jogador, esse fator deve sempre ser levado em consideração, pois não devemos pensar apenas nos benefícios gerados por sua utilização, mas sim na construção de uma identidade visual atrativa.

“Para desenvolvimento de jogos educacionais é preciso pensar em um tema a ser proposto, quais os objetos a serem alcançados e de que forma vamos organizar este material. Precisamos também escolher e produzir imagens, além de selecionar mídias a serem utilizadas no projeto. Depois de fazer o planejamento, partimos para o desenvolvimento do jogo através de uma linguagem de autoria.”

(Liane Margarida Rockenbach Tarouco, página 3. Jogos Educacionais).

“Uma das principais vantagens da utilização de jogos eletrônicos na educação é a possibilidade de motivar o jogador: um aprendiz se divertindo aprende melhor” (Prensky 2001; Quinn 2005).

Considerando esses conhecimentos, decidimos que a utilização de um personagem que não fizesse distinção entre sexo e o peso construído com traços simples e bem definidos seria a melhor forma de proporcionar um reconhecimento por parte do jogador. Deste modo, a

reprodução das atividades propostas pelo jogo seria encarada não mais como uma rotina de tarefas, mas sim como a possibilidade de fazer parte da realidade do personagem principal.

Entreter-se com atividades como jogos é um conceito mais antigo que o da própria cultura, pois essa atividade é completamente instintiva. Não só os homens, mas os animais sentem a necessidade constante de elaborar maneiras simples que os divirtam. Isso ocorre porque o conceito de jogar transcende a simples justificativa de realizar uma atividade física. O conceito de jogar vai além dos pensamentos simplórios, ele vem sempre em conjunto com um objetivo, uma razão, um significado e é isso que faz com que o homem sinta essa necessidade de vencer todos os desafios propostos pelo jogo.

“Outro exemplo é o mito, que é também uma transformação ou uma "imaginação" do mundo exterior, mas implica em um processo mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas. O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.”

(HUIZINGA, Joahn; 2000; página 07; HOMO LUDENS)

Tínhamos então uma excelente oportunidade para criar algo que seria fundamental para a existência do jogo. Passamos então a rabiscar ideias no papel até surgisse a melhor solução que para atender as necessidades do cliente. Criamos diversas opções de personagens, que mais tarde foram escolhidos pelas próprias crianças. Mas o grande obstáculo foi construir uma interface atrativa o suficiente para gerar um sentimento de envolvimento e satisfação na realização dos desafios elaborados para o jogo.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O grande desafio encontrado pela equipe de criação foi pensar em uma interface criativa que prendesse a atenção dos jogadores de forma a fazer com que os mesmos seguissem com todo o programa de conscientização proposto pelo aplicativo. A temática do jogo já definida anteriormente como sendo a representação do espaço sideral deu o pontapé inicial para a elaboração das peças gráficas.

Extraímos o máximo de características que são utilizadas em outros jogos e filmes que possuem a mesma temática, tais como Angry Birds, Gradius, Pou, Star Wars e Tamagotchi, o jogo que virou febre na década de 90, no Brasil, e retorna a moda em 2013 na forma de aplicativo para Android. O jogo consistia em cuidar de um animal virtual como se fosse real, dando-lhe comida, banho e cuidados no geral.

Considerando essas referências criamos um cenário composto por um fundo preto, representando o vazio do universo, estrelas dispostas de forma heterogênea, planetas e uma nave espacial. Tudo em traços bastante lógico. Já na construção do personagem nos fundamentamos em elementos simples com ligação na estrutura dos toy arts⁴, figuras que remetem um ar infantil com um quê de ironia e bom humor. As formas de representação dessas figuras fazem parte de um novo universo na arte contemporânea que já ganhou o mundo, personagens de filmes e desenhos animados. Todos os elementos, incluindo o personagem chamado Spok, foram concebidos no papel, fazendo uso de grafite, caneta preta e folhas de A3.

No processo de construção do personagem pudemos explorar bastante as formas do corpo e da cabeça, mesmo tendo total relação entre ambas, elas foram concebidas separadamente. Após a conclusão dos elementos principais, corpo e cabeça, acrescentamos um capacete de astronauta que serviria para enfatizar a temática de espaço sideral.

Para criar o rosto não foi diferente, uma série de opções foram estudadas analisando qual seria a mais adequada para compor a cabeça do personagem. Preparamos 04(quatro) personagens bastante distintos, em relação à cor e estrutura física, para que houvesse uma votação entre as crianças na escolha do mais agradável.

O personagem vermelho foi escolhido como o melhor representante, por possuir uma cor forte gerando um agradável contraste com o background.

⁴ Figuras que remetem um ar infantil com um quê de ironia e bom humor. As formas de representação dessas figuras fazem parte de um novo universo na arte contemporânea que já ganhou o mundo.



O passo seguinte foi à construção de frames, quadro a quadro, que iram compor a animação. 09 (nove) frames para o personagem acenar, 03 (três) para o sorriso e 03 (três) para a piscada dos olhos. Concluindo assim o trabalho da equipe envolvida.

O Fascínio pelo espaço está presente em todos os homens sejam eles adultos ou crianças sempre imaginaram conhecer todos os seus segredos e desvendar seus mistérios, para as crianças essa é a maior de todas as aventuras e partindo dessa apreciação pelo desconhecido imaginamos coloca-lás dentro desse universo de possibilidades e descobrimentos.

A divisão do trabalho se deu da seguinte maneira: A estudante Carminda Lamboglia foi a responsável geral pela aplicação e acompanhamento de todo o processo da pesquisa, a Agência de Publicidade criou toda a parte gráfica envolvendo a interface do jogo e o Núcleo de Aplicação em Tecnologia da Informação (NATI) ficou responsável pelo desenvolvimento da linguagem de programação que daria movimento a toda identidade visual.

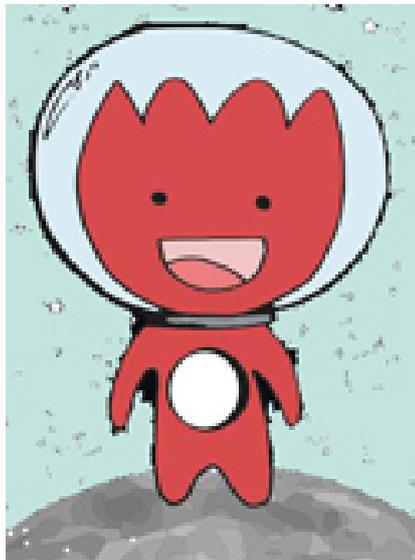
DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Ao entrar na interface do jogo, é possível encontrar um painel simples, contendo três elementos principais:

- 1- O background, composto por uma ilustração que representa o espaço onde podemos encontrar estrelas, planetas distantes e meteoros. Tudo pensado para tornar o ambiente simples e divertido.



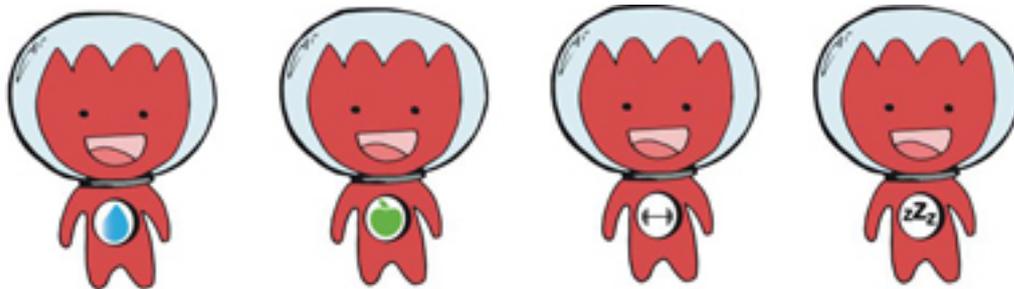
- 2- Um alienígena de capacete espacial. A escolha da figura de um alienígena para representar o personagem principal foi feita considerando que o mesmo não deveria ter relação direta entre os sexos, masculino e feminino.



- 3- A barra de ícones, que fica exposta na parte superior da tela, que tem como função exibir todas as atividades ou orientações necessárias ao usuário tais como: Alimentação, exercícios, orientações, mensagens, agenda, ajuda, hidratação e perfil.



No peito do personagem há uma área vazia como que uma capsula para exposição. Nela surgirão, no decorrer do tempo, os ícones de informação. Os mesmos ícones da barra superior da tela. O ícone que surgir no peito do personagem representará a sua necessidade atividades do seu avatar⁵ no cotidiano, construindo, assim, uma rotina saudável.



A responsável pela pesquisa, Carmina Lamboglia, receberá todos os dados captados através de um servidor que foi alugado da própria Universidade; Os tablets, onde serão instalados os aplicativos, foram sincronizados com o bloco de dados do servidor, fazendo com que a pesquisadora tenha total acesso aos resultados.

CONSIDERAÇÕES

O presente trabalho é considerado pioneiro no âmbito em que foi classificado, possibilitando aos voluntários envolvidos um conhecimento totalmente novo.

A célula, agora, acrescenta mais uma vertente à sua coleção. Porém para ter alcançado esse resultado, foi solicitado um estudo que demandou um aprofundamento no assunto. Em decorrência desse fato, o envolvimento dos alunos foi proporcionalmente dedicado.

O projeto, que se encontra em fase de testes, será aplicado ainda no primeiro semestre de 2013.

⁵ A palavra **avatar** vem do sânscrito Aval, que significa: aquele que descende de deus, ou encarnação. Um espírito que ocupa outro corpo, controlando o mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA Johan. **Homo Ludens**. Ed. PERSPECTIVA S.A.

LIANE Margarida R. Artigo Jogos Educacionais.

PAUL Schuytema. **Game Design**; São Paulo; Ed. Cengage Learnin, 2008.