

## **DESIGN PARA HISTÓRIA EM JOGOS: BRASIL COLÔNIA**

*Robert Maxwell Loureno da Silva (bolsista do PIBIC/CNPq), Rayner Gomes de Sousa (Co-Orientador, Depto de Sistemas de Informação - UFPI), Ana Maria Koch (Orientadora, Depto de História - UFPI)*

### **Resumo**

O presente trabalho apresenta a atividade de pesquisa realizada no Projeto/CNPq *História em jogos: Brasil colônia* com edição em *Photoshop*. O processo de *design* é realizado para formulação de jogos de estilo *puzzle* e as duas etapas (2009/2010 e 2010/11) da atividade realizada mostraram a importância do estudo do *design* nesse processo de elaboração.

**Palavras-chave:** Design. História. Jogos.

### **Introdução**

Este documento apresenta meu trabalho como bolsista PIBIC/CNPq relacionado ao trabalho de *design* realizado no Projeto *História em jogos: Brasil colônia* com edição em *Photoshop*.

Na parte do desenvolvimento dos jogos vários passos são executados e um deles relaciona-se ao processo de *design* das telas de jogos produzidos nas atividades de pesquisa no Laboratório de História em Interface Digital.

O processo de *design* foi utilizado para a realização de telas que eram parte da formulação de jogos de estilo *puzzle* (*quebra-cabeças, memória, jogo da velha, quem é de quem*, por exemplo) e a comparação entre os resultados das duas etapas de atuação de bolsistas PIBIC (2009/10 e 2010/11) na atividade de produção dos jogos já mostra a importância do estudo do *design* nesse processo de elaboração.

### **Metodologia**

Inicialmente foi feito um estudo geral sobre o tema *design*, tendo assim um maior aprofundamento em relação às formas, cores, tipologia e imagens que seriam fundamentais na estrutura de um *layout* para telas de jogos.

Ficou decidido que o tamanho das imagens dos jogos seriam 1024x760, o que seria suficiente para organizar os elementos de texto e imagens. Depois disso, o *designer* precisa considerar o formato com que vai trabalhar qual a área, o formato, se horizontal ou vertical, sendo que o formato das telas e fundos escolhido foi o horizontal.

Em seguida, partiu-se para buscar informações sobre o programa de edição e criação de imagens mais adequado para o desenvolvimento da parte visual das telas dos mesmos. Uma escolha que se baseou principalmente no que seria mais fácil de ser manuseado e também no fator que atenderia às necessidades da criação das telas. *Photoshop* e *Gimp* foram analisados, sendo que o *Adobe Photoshop* foi o programa escolhido para a realização da tarefa.

A etapa seguinte foi a de estudar a ferramenta de edição e criação de imagens. O domínio do *Photoshop* veio da leitura de revistas específicas e especializadas sobre esse programa de edição de

imagens, tutoriais de desenvolvimento disponíveis na *Internet*, em CDs com vídeos-aula e em livros consultados; toda a pesquisa foi importante para conseguir o processo de aprendizagem e aperfeiçoamento no domínio do programa.

A partir do conhecimento já adquirido em relação ao estudo do *design* e do programa para a criação das telas dos jogos, partiu-se então para o planejamento e escolha dos tipos de jogos e dos temas que seriam contemplados. Em relação aos temas que os jogos abordaram, foram definidos os assuntos de História do século XVI.

Com a escolha dos tipos de jogos e seus respectivos temas, voltou-se então ao processo de elaboração, pesquisando imagens em livros, revistas e *Internet*, para trabalhá-las e melhorá-las para a edição dos jogos, a fim de atender as necessidades de *design* dos temas escolhidos. O trabalho com as imagens foi realizado com o programa *Adobe Photoshop CS4*, depois elas eram escaneadas e gravadas em .jpg.

## Resultados e Discussão

O desenvolvimento de todas as telas que compõem toda a parte visual dos jogos de minha atividade como bolsista no Projeto me proporcionaram a percepção da importância do estudo do *design*, além de uma visão profunda do programa *Photoshop*.

As imagens das telas produzidas para os jogos formam sequências específicas que devem favorecer o entendimento da circulação dos conteúdos. A tela inicial do CD (Figura 2) e as telas iniciais dos jogos específicos de *quebra-cabeça* (Figura 3), do *quem é de quem?* (Figura 4), do *jogo da memória* (Figura 5) e do *jogo da velha* (Figura 6), reproduzidas a seguir, foram elaboradas de modo a dar identidade a cada série de jogos e a indicar a mudança das estratégias de apresentação dos respectivos conteúdos.



Figura 2: Tela de abertura do CD *História em Jogos*.



Figura 3: Tela de abertura do *quebra-cabeça*, série *Descobrimo o Brasil*.



Figura 4: Tela de abertura do jogo *Quem é de quem?*



Figura 5: Tela de abertura do *jogo da memória*, série *Renascimento*.



Figura 6: Tela de abertura do jogo da velha, série *As grandes Batalhas*.

## Conclusão

Acerca da proposta inicial do projeto, concluo que meus objetivos foram alcançados em relação ao desenvolvimento do *design* dos jogos como atividade de iniciação científica. A criação das telas como resultado da reflexão sobre estética e de trabalho para domínio de programas de computação gráfica acrescentou conhecimentos a minha formação acadêmica, permitindo estudar os conceitos básicos de *design* e também os da ferramenta *Photoshop*.

Trabalhar em grupo, foi também um aspecto positivo para minha formação acadêmica, alcançado com a participação no projeto *História em jogos: Brasil colônia*. A continuidade de pesquisas sobre o desenvolvimento do *layout* de jogos e o estudo de outras ferramentas será consequência do que foi aprendido e posto em prática durante essa atividade de iniciação científica.

## Referências Bibliográficas

- CAIRNS, George. *Efeitos de iluminação. Photoshop Creative*, São Paulo, Digerati, n. 27, 2010.
- CHINEN, Nobu. *Design Gráfico: Curso Completo*. São Paulo: Livros Escala, 2011.
- GODDARD, Charles. *Enriqueça as cores usando Color Balance. Photoshop Creative*, São Paulo: Digerati, n. 21, 2010.
- GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2000.
- MARCELO, Antonio; PESCUITE, Julio. *Fundamentos de design de jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais*. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.
- SHARP, Helen; ROGERS, Yvonne; PREECE, Jennifer. *Design de Interação*. Porto Alegre: Bookman, 2002.

## Apoio:

UFPI, CNPQ E FINEP.