

PROJETO HISTÓRIA EM JOGOS: BRASIL COLÔNIA

Ilzilene Reis Barros (ICV, Curso de Sistemas de Informação, Campus de Picos/UFPI), Ana Maria Koch (Orientadora, Curso de História, Campos de Picos/UFPI).

Introdução

Este resumo apresenta meu trabalho como voluntária ICV relacionado ao trabalho de *design* e desenvolvedora realizado no Projeto *História em jogos: Brasil colônia* no Laboratório de História em Interface Digital (LHID) com edição das atividades elaboradas em *Photoshop* e *Flash*, iniciando em setembro de 2011. Na parte do desenvolvimento dos jogos vários passos foram executados e um deles relaciona-se ao processo de *design* das telas de jogos produzidos. O processo de *design* foi utilizado para a realização de telas, que eram parte da formulação dos jogos formulados no estilo *Marque a opção correta* e *Memória*. No processo de desenvolvimento foi utilizada a linguagem de programação *Actionscript*, responsável pelos comandos de movimento das peças do jogo. A atividade de produção dos jogos mostrou a importância do estudo do *design* e programação nesse processo de elaboração.

Metodologia

A atividade no projeto *História em jogos: Brasil colônia*, foi dividida em duas etapas. Na primeira fase, concluída pela Estudante vinculada ao Projeto, foram estudados os programas de edição de imagens *Photoshop* e o programa de animação. Realizado um estudo geral sobre o tema *design*, foi possível ter aprofundamento em relação às exigências de formas, de cores, de tipografia e de imagens que, escaneadas de livros de História do Brasil disponíveis no LHID foram fundamentais na elaboração das estruturas de *layout* para as telas de jogos; e o estudo sobre a utilização do *Flash* em relação às animações, recursos de vídeo, áudio e interação com o usuário e da linguagem de programação *Actionscript* permitiu maior domínio dos comandos que dão a interatividade dos elementos ou manipulação de dados. Ficou decidido que o tamanho das telas do jogo seria 800 X 600, tamanho suficiente para organizar os elementos de texto e imagens selecionados. Em primeiro lugar, para criar um projeto, seja um cartaz, um folheto, um livro, página de site ou até mesmo um jogo, no caso, o *designer* precisa considerar o formato com que vai trabalhar, se horizontal ou vertical. Para os jogos, o formato das telas e fundos escolhido foi o horizontal. Na segunda fase do projeto o trabalho foi o de buscar informações para definir o conteúdo de dois jogos. Entre os temas propostos foram escolhidos o *Descobrimento do Brasil* e a *Cultura dos Africanos no Brasil*. Em relação ao primeiro tema, o jogo aborda o assunto de História do Brasil em um exercício de aula de língua estrangeira, o inglês, com o objetivo do jogo é proporcionar o aprendizado do tema proposto – os objetos trocados por portugueses e indígenas nas primeiras expedições de colonização – aplicado ao inglês. No segundo jogo, o tema é a História do Brasil com o conteúdo definido para apresentar a cultura que os povos africanos trouxeram para o Brasil no período imperial. O jogo tem como objetivo proporcionar aprendizado sobre a cultura desses povos, conforme registro de pintores e desenhistas que vieram para o Brasil na época retratando, por exemplo, a dança e o trabalho dos escravos.

No processo de desenvolvimento das telas dos jogos há pontos importantes a considerar. Entre esses pontos está o da criação dos logotipos para os jogos e seus respectivos temas, e as adaptações das telas dos jogos aos temas. Para o jogo *Give and take* (Fig. 1), por exemplo, buscou-

se apresentar um *layout* moderno sem fugir do tema e para isso foram consideradas as cores e as formas como recursos importantes do projeto. O jogo *A Cultura dos Africanos no Brasil* (Fig. 2) apresenta um *layout* simples, com ênfase ao conteúdo do jogo. A proposta do trabalho foi oferecer ao usuário não só um jogo de entretenimento, mas o conteúdo de História do Brasil que pode ser relacionado ao conhecimento adquirido em textos escolares.

Fig.1 - Tela inicial do jogo *Give and take*



Fig. 2 – Tela inicial do jogo *A cultura dos africanos no Brasil*



Resultados e Discussão

Os resultados obtidos das atividades realizadas de ago. 2011 a jul. 2012 foram: o domínio das ferramentas *Flash* e *Photoshop*. O estudo desses *softwares* proporcionaram a elaboração de dois jogos: *Give and take* e *A cultura dos africanos no Brasil*. No processo de elaboração, as imagens dos jogos foram disponibilizadas pela a Orientadora. E assim ficou definido que o jogo *Give and take* teria 7 telas e, o jogo *A Cultura dos Africanos no Brasil* continha 6 telas entre elas, instrução, categoria, e as telas de jogar em ambos. A principal diferença entre o jogo de marcar a opção correta e memória de telas na hora de programar no *flash* está em mover as instâncias, pois no jogo *Give and take* tem que apenas programar a distância do objeto para cesta para onde vão ser arrastados, e no jogo *A Cultura dos Africanos no Brasil* tem que definir o tempo para cada instância e o seu tamanho na tela, pois se o jogador não acertar o par igual ele vira e se ele acertar as peças permanecem fixadas na tela. No projeto eu pude aprender uma nova linguagem de programação, pois no curso de Sistemas de Informação não vemos *Action Script*, é uma linguagem muito complicada e de difícil entendimento, mas com os estudos de pesquisas conseguir realizar com sucesso o objetivo dos jogos. A programação tendo em vista um conteúdo de história se torna, mas específico, no entanto, mas difícil, mas com o trabalho em equipe fica mais fácil o entendimento e podemos tirar dúvidas com pessoas mais experientes.

Conclusão

As atividades do projeto possibilitaram o aprendizado de conhecimento de programação e de *design*, proporcionando a percepção de como se devem suceder as pesquisas sobre determinado sistema ou programa da área de Sistemas de Informação. O aprendizado da disciplina e dedicação quanto ao cumprimento dos horários foi importante para que as atividades fossem realizadas com base no que era proposto. Considero que o trabalho no Laboratório de História em interface digital e a necessidade de aprender a programar uma linguagem específica para o jogo, tal como o *Action Script*, contribuiu para a ampliação e também aperfeiçoamento das minhas atividades quanto estudante de Sistemas de Informação.

ÁREA: CV () CHSA (X) ECET ()

Apoio: UFPI.

Referências

CAIRNS, George. *Efeitos de iluminação*. Photoshop Creative, São Paulo, **Digerati**, n. 27, 2010.

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.

BOTELHO, Luiz. **Jogos educacionais aplicado ao e-learning**. Disponível em: http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigos_48.asp. Acesso em: 10 abr. 2012.

Palavras-chave: Jogos interativos. Design. Programação em Flash.