



Evento	Salão UFRGS 2014: FEIRA DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DA UFRGS – FINOVA
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	Ferreiros e Alquimistas - Um jogo educacional sobre História da Química
Autor	GIOVANA NOVELLO
Orientador	GABRIELA TRINDADE PERRY

Ferreiros e Alquimistas – Um jogo educacional sobre a História da Química

Durante os meses que fiz parte do projeto “Ferreiros e Alquimistas – Um jogo educacional sobre a História da Química” desenvolvi pesquisas históricas e factuais sobre o povo Tayrona, assim como pesquisas de metodologias para desenvolvimento de games em plataformas móveis e estudos de composição visual de cenários e personagens.

Minha participação se estendeu dentro do desenvolvimento visual do projeto através da adaptação das informações adquiridas por pesquisas e por conversas com o Professor Marcelo Eichler, seguido do desenvolvimento de uma linguagem visual adequada e por fim da criação das imagens para serem utilizadas no jogo em si.

Primeiramente, houveram longas conversas sobre como iríamos abordar a ideia principal do jogo: contar a história da química de uma maneira dinâmica, atrativa e divertida. Se chegou a conclusão de que era necessário desenvolver uma versão beta com um cenário inicial para que tivéssemos condições de 1) entender os limites de desenvolvimento do jogo 2) possibilitar um momento para o jogador compreender o funcionamento do jogo 3) aplicar testes com o público alvo e detectar possíveis melhorias.

Foi escolhido o povo Tayrona como inspiração para esta fase beta pois, além de possuírem uma imensa diversidade cultural que pode ser explorada durante a fase, se encaixa em um período inicial da história da química, um momento aonde apresentar técnicas básicas seria adequado.

Para a criação da linguagem visual, foram feitos estudos baseados nas metodologias de criação de personagens para quadrinhos de Will Eisner e Scott McCloud, assim como estudos do livro de Haitao Su “Alive Character Design”. Para desenvolvimento de cenários e estudos mais aprofundados da sobre jogos para plataformas móveis foi utilizado o livro “Rules of Play: Game Design Fundamentals”, por Katie Tekinbas e Eric Zimmerman. Por fim, no momento de criar os ciclos de caminhada do personagens foi utilizada a referência do livro “The Animator’s Survival Kit” por Richard Williams.

As decisões tomadas baseadas nestes estudos foram: o desenvolvimento do personagem principal e suas variações deveriam ter traços e cores simples, baseado na teoria de McCloud que traços mais simples unidos a cores com sombras não elaboradas transferem grandes levas de informações de maneira mais eficiente. Por desejarmos um tom divertido e dinâmico o personagem recebeu um rosto que possibilitasse várias expressões. Com base em fotos do povo Tayrona, foi selecionada uma paleta de cores adequada. Após vários testes, foi selecionada uma versão final e baseada nela foram desenvolvimos elementos como o cenários e seus objetos secundários.

No momento o jogo se encontra em desenvolvimento ainda, principalmente na parte de programação.