

OFICINAS DE ANIMAÇÃO E JOGOS LOCATIVOS COMO FATOR DE AMBIENTAÇÃO E INTEGRAÇÃO ENTRE OS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM DESIGN, COMPUTAÇÃO E SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS DA UFC

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Breno Lucena Costa, Mara Franklin Bonates

Em parceria entre bolsistas e orientadores, trabalhamos na construção de um projeto que busca valorizar patrimônio cultural cearense. Denominado "Fortaleza Oculta", trata-se de um jogo locativo onde visa-se não só a diversão de seus usuários como também o ensino dinâmico, afinal, no decorrer das fases e desafios o jogador visitará locais importantes para a construção da identidade local, além de entender algumas passagens históricas e culturais em realidade aumentada buscando assim, resgatar costumes e culturas apagadas com a modernização da cidade. O jogador será guiado por personagens conhecidos do povo cearense tal como o bode-ioiô, e assim andar pela cidade em busca de tesouros e recompensas para adquirir experiência no mundo virtual. Contudo, para a produção do game são necessárias várias fases de desenvolvimento como: o roteiro da história, as partes lógicas de programação e o design, sendo este o foco principal de minha contribuição como bolsista. Aprender a utilizar e colocar em prática programas de modelagem 3D, sobretudo o Blender, ferramenta já consolidada no universo de arte, considerando porém que, o aprendizado é gradual e que existe uma vasta caminhada até a obtenção de um resultado concreto. Por fim, pretende-se trabalhar com o programa "Ferramenta Lagarto", software útil para criação de mecanismos e animações finais do game para assim debater e decidir a logística de distribuição do jogo reunindo todos os incentivos necessários para tirar a ideia do papel.

Palavras-chave: game. locativos. programação. blender.