

PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FORTALEZA OCULTA: EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Mateus Maia dos Santos De Carvalho, Claudia Teixeira Marinho

O projeto “Fortaleza oculta” vem sendo desenvolvido a cerca de dois anos por um grupo interdisciplinar de pesquisa – design, computação e mídias digitais – e tem como objetivo criar estratégias para a produção de jogos educativos para celular, voltados para a educação patrimonial. O conceito e a jogabilidade têm como fundamento uma maior interação com a cidade de Fortaleza a partir da construção de personagens e de mecânicas que são próprias dos jogos pervasivos com realidade aumentada. O desenvolvimento técnico do projeto está ancorado nas ferramentas oferecidas pela plataforma de autoria Lagarto, desenvolvida por pesquisadores da área da computação, enquanto os processos de criação e arte vêm sendo concebidos por pesquisadores das áreas de design e mídias digitais. O foco principal da minha atuação como bolsista nesta pesquisa está associado à modelagem em 3D de elementos e personagens do jogo, como o Bode loiô, por exemplo. O programa que está sendo utilizado é o “Blender”: uma ferramenta multiplataforma de fácil acesso e simples de se trabalhar, mas que é capaz de obter resultados satisfatórios para o objetivo proposto. Ainda, levando em consideração a pouca experiência que tinha com o referido software, tornou-se necessário que treinasse inicialmente para obter prática e então poder produzir material a ser empregado no desenvolvimento do projeto. Desse modo, a presente proposta continua progredindo por partes visando à criação de uma ferramenta inovadora de ensino e entretenimento digital aliada a uma proposta importante de despertar no público interesse em buscar conhecimento e valorizar a sua herança cultural.

Palavras-chave: Educação patrimonial. Realidade aumentada. Jogo educativo. Modelagem 3D.