

Atividade: “Crie o Conceito do Seu Primeiro Jogo Digital”

Objetivo

Levar os alunos a **idealizar e documentar um jogo digital original**, com foco em **narrativa, mecânicas, objetivos, personagens e telas principais**, usando desenho no papel e pesquisa na internet para inspiração.

 **Duração: 4 horas (em etapas de 50 minutos)**

Formação dos Grupos:

- **Grupos com 4 ou 5 alunos cada** (organize antes do início para economizar tempo)
-

Etapas

1ª Etapa (50 min) – Brainstorming e concepção do jogo

Cada grupo deve:

- Escolher um **gênero de jogo** (aventura, corrida, terror, RPG, puzzle, etc.)
- Criar:
 - Nome do jogo
 - História básica (ambientação, objetivo do jogador, conflito)
 - Público-alvo
 - Descrição dos personagens principais
 - Plataforma imaginada (celular, console, web)

☒ Entrega esperada ao fim dessa etapa: um resumo da ideia no caderno (1 página)

2ª Etapa (50 min) – Design de mecânicas e wireframes

Agora, os grupos desenharam à mão (no caderno) as seguintes partes:

- **Tela inicial** (menu com opções básicas)
- **Interface principal do jogo** (como seria a tela do jogador jogando)
- **Mapa ou fase** (um exemplo de como seria a progressão)
- **Mecânicas principais desenhadas** (ex: botão de pulo, ataque, interação)

✓ Entrega: 3 a 4 páginas de rascunhos no caderno com as telas e esquemas

3ª Etapa (50 min) – Pesquisa e aprofundamento

Com os computadores:

- Os grupos vão pesquisar **referências visuais ou mecânicas semelhantes** ao que estão criando:
 - Jogos do mesmo gênero
 - Personagens com design parecido
 - Estilo de arte
 - Interfaces de jogos reais
- Anotar ideias que desejam **adaptar** ou **melhorar** no próprio projeto

✓ Entrega: Resumo no caderno com links pesquisados e ideias que inspiraram o projeto (mínimo de 5 referências)

4ª Etapa (50 min) – Apresentação dos projetos

Cada grupo terá **5 minutos** para apresentar:

- Nome do jogo
- Gênero, público e história
- Mostra dos desenhos feitos
- Destaques das mecânicas e inspirações

Você pode usar o quadro para marcar:

- Criatividade do grupo
- Clareza do projeto
- Apresentação das telas

✓ Entrega final: Mostrar os desenhos e caderno ao professor + apresentação oral