|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESCOLA POLITÉCNICA** | | | | |
| **CURSO: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS** | | | | |
| **COMPONENTE CURRICULAR:** PROJETO 2D (SOCIAL) | | | | **CÓDIGO:** 13202 |
| **CARGA HORÁRIA TOTAL DO COMPONENTE CURRICULAR:** | **CH Teórica**  0 | **CH Prática**  19 | **CH Autônoma**  60 | **CH Extensão**  40 |
| **DOCENTE(S):** Tomas Guner Sniker | | | | |
| **NOME DO ALUNO (A):** Emanuel Araújo Santana | | | | |

1. **IDENTIFICAÇÃO**

|  |
| --- |
| 1.1 Nome (Comunidade Externa, Parceiro ou Cliente)  Centro Municipal de Ensino Profissionalizante Professor Osmar Passarelli Silveira (CEMEP), alunos do 3º ano do Ensino Médio. Os integrantes do grupo “Parceiros de Jogos e TI”, do 2º semestre de 2024: o profissional e empreendedor da área de games Jackson Thomaz Bezerra e Lyautey Maluf Neto, da empresa Blaster Lizard Co. e seus outros dois convidados externos. |
| * 1. Número de pessoas envolvidas Total: 72. Específica: 10 |
| * 1. Objetivos Específicos   A participação dos alunos do último ano do Ensino Médio no playtest do jogo desenvolvido durante o semestre letivo. O playtest consiste em jogar o jogo digital feito e responder formulário de opinião (dar feedback). A participação dos “Parceiros de Jogos e TI” Jackson Thomaz Bezerra e Lyautey Maluf Neto, da empresa Blaster Lizard Co., como testadores dos jogos desenvolvidos pelos alunos e no contato e troca de experiências de desenvolvimento de jogos digitais. |

1. **DESCRIÇÃO E ANÁLISE DAS ATIVIDADES**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.1 Registro de datas e quantidade de horas das atividades   |  |  |  | | --- | --- | --- | | DATA | ATIVIDADE DESENVOLVIDA | NÚMERO DE HORAS | | 15/10/2024 | Pesquisa sobre o tema e adequação a um gameplay. | 5 horas | | 27/10/2024 | Desenvolvimento: programação. | 29,5 horas | | 20/10/2024 | Desenvolvimento: criação artítisca (gráfica). | 0,5 horas | | 30/09/2024 | Palestra dos profissionais da área de desenvolvimento de jogos digitais: Jackson Thomaz Bezerra e Lyautey Maluf Neto, da empresa Blaster Lizard Co., “Parceiros de Jogos e TI” do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da PUC-Campinas. | 1,5 horas | | 30/09/2024 | Playtest I dos jogos digitais em produção, com a temática social. | 1,5 horas | | 30/09/2024 | Playtest II dos jogos digitais em produção final, com a temática social. | 1,5 horas | | 25/11/2024 | Apresentação Final | 3 horas | | 02/11/2024 | Documentação/Trailer | 0,5 horas | |  |  |  | |  |  |  | |
| * 1. Recursos e Estratégias utilizadas   **Utilizei métodos de programação ligado á orientação de objetos, e trabalhei com diversas funcionalidades, comp um sistema de “buffs” para o personagem, que exigiu uma criação de um sistema de modificações acionáveis ao protagonista.** |
| * 1. Relato descritivo e analítico   **Primeiramente planejamos como iamos trabalhar em relação ao tema baseado em um jogo, e como iriamos construir as metáforas na narrativa. Após isso definimos questões técnicas, como sistema de movimentação, lógica dos níveis, funcionamento dos poderes, etc.**  **E então dividimos as tarefas, e criamos objetivos específicos para cada um, mas também definimos as atividades que eram necessárias ser desenvolvidas em equipe.** |

1. **AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS**

|  |
| --- |
| 3.1 Apreciação geral do discente e apontamento das potencialidades e fragilidades do processo. Comentários sobre a experiência vivida.  **Particularmente achei interessante a experiência de desenvolver na prática um projeto, e pude testar minhas habilidades e o que havia aprendido. Houve muitos desafios, como correção de bugs, definição das artes, e planejamento dos níveis.**  **Em relação ao feedback e participação externa, achei extremamente importante a influência de alguém experiente na área, e com uma visão ampla em relação á criação de jogos digitais.**  **As criticas construtivas foram bem relevantes para a melhoria das mecânicas, e refinamento de questões audiovisuais** |
|  |

1. **PRODUTO FINAL[[1]](#footnote-1)**

|  |
| --- |
| 4.1 Resumo  **Colorness é um plataformer 2D, ambientado num mundo aonde culturas são divididos por cores, e um dia o mundo perdeu suas cores, levando toda sua riqueza em tradições e costumes consigo. E objetivo do protagonista é restaurar as cores do mundo e reestabelecer a paz.** |
| * 1. Evidências  |  |  | | --- | --- | | **PRODUÇÃO** | **COMO ACESSAR** | | O jogo publicado. | https://focalleri.itch.io/colorness | | O projeto do jogo. | Encontra-se em anexo. | | O GDD (Game Design Document). | Encontra-se em anexo. | | O trailer. | Encontra-se em anexo. | | A apresentação. | Encontra-se em anexo. | | Os “Feedbacks”. As respostas dos “Game Testers” internos e externos durante os Playtests. | Encontra-se em anexo. | | Pesquisa em relação ao multiculturalismo. | Encontra-se em anexo. | |  |  | |  |  | |  |  | |

1. **Orientações para anexar o produto -** Os registros completos deverão ser escritos em um arquivo denominado “Relatório Final” que se encontra em um Módulo do Componente Curricular no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA-CANVAS). O estudante poderá usar ferramentas como: a) Mídias Digitais: redes sociais – Instagram, Youtube, podcast (inserir o LINK de mídias com o arquivo original), b) E-books, manuais (anexar o pdf), c) Apresentação da atividade (Canva, PPT entre outros, anexar em pdf), d) Outros formatos necessários usados como registro da(s) atividade(s). [↑](#footnote-ref-1)