

CS106 - Métodos e técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de Produtos em Midialogia
Discente: Paola Susana Mendoza Champi RA:185348
Docente: Dr. José Armando Valente

Proposta de Projeto de Desenvolvimento de um Produto Multimidiático:
Desenvolvimento de jogos retrôs

Introdução:

Os jogos retrôs, também conhecidos como jogos antigos ou clássicos, permanecem em pleno século XXI, em meio ao amplo desenvolvimento de design gráfico, produção sonora, bidimensionalidade e tridimensionalidade, e produções narrativas e descritivas que os jogos atuais oferecem.

(...) os jogos com estética retrô, deixaram de carregar o estigma de algo velho, rejeitado por comparação com os avanços tecnológicos e expectativas em relação ao que um jogo eletrônico deve apresentar, para se tornar uma alternativa artística que carrega no seu visual antiquado ou jogabilidade clássica, um histórico de uma indústria jovem que oferece possibilidades de expressão e comunicação únicas. (MENDER. 2012, p.181)

Esses “games antiquados” são de caráter individual e coletivo, alguns exemplos são: Pong, Tetris, Snake, Atari, Pac-Man, Street Fighter, Super Mario Bros. e Donkey Kong. A popularidade do retorno desses jogos se destacou, principalmente, em 2008, no entanto, não somente esses jogos retornaram como também o designer antigo começou a aparecer em jogos atuais, como Super Meat Boy, comumente nos jogos indie.

Em alguns casos, jogos indie são desenvolvidos por apenas uma pessoa, e quando isso acontece é comum optarem por um visual retrô pixelado. Às vezes o estilo gráfico retrô é propositalmente escolhido para homenagear jogos antigos, como é o caso de Super Meat Boy. (MENDER. 2012, p.180)

O retorno ao passado, não unicamente nos jogos, está em outros mercados, como a moda, o cinema e a música. Portanto, percebe-se que essas popularidades antigas fortificam ainda mais os jogos retrôs. No cinema atual, por exemplo, a presença desta temática se encontra nos filmes Wreck-It Ralph (MOORE. 2012) e Pixels (COLUMBUS. 2015).

Nota-se que um fenômeno como este surge apenas após uma série de confluências de diversas esferas da modernidade, onde fatores distintos e aparentemente sem relação entre si, foram igualmente importantes para criar as condições ideais para tal. (MENDER. 2012, p.181)

Dessa forma acredito que o desenvolvimento de jogos retrôs tem um forte potencial de atração a um grande contingente de pessoas, por isso, a importância do seu desenvolvimento e da sua disponibilização na internet através deste projeto. Uma vez que, diversas pessoas, de diversas faixas etárias, podem usufruir deste produto multimidiático.

Objetivo Geral:

Desenvolver quatro jogos retrô pelo software *Processing* (Open Source) que será disponibilizado na plataforma TelEduc.

Objetivos Específicos:**Pré-produção:**

- a) Definir o tema de cada um dos jogos.
- b) Selecionar o design de cada jogo.
- c) Buscar a teoria para desenvolver os jogos.

Produção:

- a) Desenvolver os jogos.
- b) Desenvolver o design de cada jogo.
- c) Juntar os quatro jogos em apenas um programa.
- d) Disponibilizar no TelEduc.

Pós-produção:

- a) Realizar um relatório sobre o projeto midiático.
- b) Apresentar o produto em sala de aula.

Metodologia:

Local: Casa e biblioteca da Unicamp para que eu possa desenvolver o jogo tranquilamente.

População envolvida: Apenas a autora do projeto.

Público-alvo: População jovem e adulta, amadores de jogos retrôs.

Equipamentos: Notebook com o software Processing instalado.

Descrição das ações:**Pré-produção:****a) Definir o tema de cada um dos jogos.**

Cada jogo tentará abordar um tema diferente, os jogos desenvolvidos serão os jogos mais populares e simples de serem desenvolvidos.

Tempo estimado: 1 hora

b) Selecionar o design de cada jogo.

Embora cada jogo seja autêntico na sua personalização haverá uma padronização em todos os jogos, uma vez que, os quatro jogos estarão disponíveis num mesmo programa.

Tempo estimado: 1 hora

c)Buscar a teoria para desenvolver os jogos.

Através do livro “A programing Handbook for Visual Designers and Artists” (Reas;Fry) e da internet, será possível buscar a teoria necessária para o desenvolvimento dos jogos. Além de pedir auxílio ao professor Dr. Hermes Renato Hildebrand do curso de CS107A- Introdução ao Pensamento Computacional.

Tempo estimado: 5 horas (em 2 dias)

Produção:

a)Desenvolver os jogos.

Após todas as atividades anteriores da pré-produção estarem prontas iniciarei o desenvolvimento dos jogos. Cada jogo buscará ter uma temática diferente, por exemplo, um jogo de ping-pong e outro de tetris.

Tempo estimado: 10 horas (em 2 dias)

b)Desenvolver o design de cada jogo.

Posteriormente, será trabalhada a parte estética dos jogos, deixando-os mais apresentáveis e agradáveis para o público-alvo.

Tempo estimado: 5 horas (em 2 dias)

c)Juntar os quatro jogos em apenas um programa.

Uma vez desenvolvidos os jogos, o próximo passo será juntá-los em um programa.

Tempo estimado: 1 hora

d)Disponibilizar no TelEduc.

Com o produto midiático finalizado, será divulgado o produto na plataforma TelEduc.

Tempo estimado: ½ hora

Pós-produção:

a)Realizar um relatório sobre o projeto midiático.

O relatório do projeto midiático se caracterizará por relatar as ações envolvidas durante a pré-produção, produção e pós-produção. Serão revelados os empecilhos e o processo criativo efetuado.

Tempo estimado: 5 horas

b)Apresentar o produto em sala de aula.

Por fim, o produto será mostrado na sala de aula. Será apresentado o público-alvo que tenta atingir, as funções do jogo, os empecilhos e os processos criativos encontrados durante o desenvolvimento do produto midiático.

Tempo estimado: ¼ hora

Cronograma:

	AÇÕES/DIAS	20/05	27/05	03/06	10/06	17/06	20/06
PRÉ-PRODUÇÃO (Tempo Parcial Estimado: 7 horas)	Definir o tema de cada um dos jogos.	1 hora					
	Selecionar o design de cada jogo.	1 hora					
	Buscar a teoria para desenvolver os jogos.	3 horas	2 horas				
PRODUÇÃO (Tempo Parcial Estimado: 16 ½ horas)	Desenvolver os jogos.		5 horas	5 horas			
	Desenvolver o design de cada jogo.			2 horas	3 horas		
	Juntar os quatro jogos em apenas um programa.				1 hora		
	Disponibilizar no TelEduc.					½ hora	
PÓS-PRODUÇÃO (Tempo Parcial Estimado: 5 ¼ horas)	Realizar um relatório sobre o projeto midiático.					5 horas	
	Apresentar o produto em sala de aula.						¼ hora

Tempo total estimado: 28 ¾ horas.

Referências:

COLUMBUS, C. *Pixels*. Produção de Adam Sandler, direção de Chris Columbus. EUA. Columbia Pictures, 2015. 106 min. Color. Eng.

MENDER, BERNARDO. *O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores*. 2012.

Disponível em:

<http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full22.pdf> Acesso em: 14 maio.2016.

MOORE, R. *Wreck-It Ralph*. Produção de Clark Spencer, direção de Rich Moore. EUA. Walt Disney Pictures, 2012. 101 min. Color. Eng.