**ATA VISITA 06.04.2015**

* Em 06/04 foi realizada a primeira visita ao Colégio de Aplicação a fim de explicar aos alunos a proposta do jogo.
* Participaram da visita Vivian (professora da turma), Leonardo, Augusto, Inatan e Fabrício.
* A visita consistiu em explicar aos alunos sobre o projeto (o jogo sendo desenvolvido) e o que eles achavam da experiência de jogo como um todo;
* Muitos possuíam a imagem errada de que um jogo comercial não pode ser educativo;
* Também possuem a percepção tradicional de que os jogos educativos são chatos. Isso por conta do teor de texto excessivo ou da pouca preocupação com o conceito de diversão.
* Os alunos ficaram entusiasmados com a ideia, principalmente porque o jogo será feito com a opinião deles sendo levada em conta.
* O que se percebeu é que não há neles o habito de jogar jogos 2D. Jogo que eles habitualmente jogam incluem:
  + Conter Strike;
  + GTA;
  + LoL;
  + DarkSouls;
  + Dota 2;
  + Call of Duty;
  + Minecraft;
  + Jogos de luta em geral (Tekken, Mortal Kombat);
  + Portal
  + Smite
    - O exemplo do Smite foi interessante e pode ser explorado em sala. Isso visto que o jogo trata sobre personagens mitológicos de outras culturas, os quais são muito mais bem recebidos que aqueles sobre a cultura nacional.
* Duas turmas de oitavo ano foram visitadas. A turma 82 e a turma 81. Dentre os pontos levantados, cabem destacar:
  + Mitos citados em sala e conhecidos pelos alunos incluem o Saci, a Mula-sem-Cabeça, o Curupira e a Iara. Contudo não souberam falar virtualmente nada desses personagens além dos seus nomes.
    - Isso, somado ao exemplo inferido do jogo Smite, demonstra a importância em se fazer por meio do jogo um trabalho de resgate do folclore nacional.
  + Percebeu-se também a importância de desvincular a imagem do folclore nacional daquela do Monteiro Lobato.
    - Os alunos o veem como preconceituoso e destacaram que nas obras dela é comum que se subentenda a mensagem “lugar de negro é na cozinha”.
  + Também questionaram o tom de pele do personagem principal, já que normalmente “jogos só tem gente branca”.
    - Nesse sentindo, é muito importante que o personagem principal possua algum nível de customização do tom de pele e cabelo.
  + O traço do personagem principal não foi criticado. Por outro lado não causou impacto (não bombou).
    - Julgaram o personagem genérico. Falta algo que chame a atenção do público. Destacando-o de outros personagens do jogo.
    - Destacaram ainda a similaridade com personagens da Disney (olhos grandes, boca pequena).
    - Também acham interessante algum nível de customização. Principalmente no que se refere ao tom da pele e a cor do cabelo.
  + É importante manter o tom de humor. A ideia das selfies foi muito bem recebida. Por outro lado também é importante que o jogo tenha um nível de desafio adequado para que não seja chato ou frustrante.