

CEX - CÂMARA DE CIÊNCIAS EXATAS E DOS MATERIAIS (PÔSTER)

NOME: JEAN NELSON DE ALMEIDA PEREIRA

TÍTULO: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

AUTORES: ANA MARIA ZANONI DA SILVA, JEAN NELSON DE ALMEIDA PEREIRA, ANA MARIA ZANONI DA SILVA, DANIEL BRUNO FERNANDES CONRADO, JEAN NELSON DE ALMEIDA PEREIRA, LEOPOLDO FERREIRA DE PAULA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): CNPq

PALAVRA CHAVE: CURSO DE INGLÊS, JOGOS EDUCATIVOS, DESENVOLVIMENTO DE GAMES

RESUMO

Com o desenvolvimento das tecnologias de informação, os jogos ganharam espaço em computadores e dispositivos móveis, fato que chamou a atenção de pesquisadores, pois a tecnologia permite a criação de jogos com fins lúdicos ou didáticos. Mediante estas constatações, este trabalho tem por objetivo desenvolver um game para dispositivo móvel, visando o ensino de língua inglesa para crianças.

Para atingir o objetivo proposto, efetuou-se uma pesquisa bibliográfica para ampliar o conhecimento sobre as plataformas móveis (hardware e software) e sobre o desenvolvimento de softwares. Constatou-se que o desenvolvimento de jogos envolve tecnologias distintas para criar cada uma de suas partes, tais como a interface de usuário e o banco de dados. Verificou-se a praticidade do GIMP, para criar texturas, colorir personagens e o layout da interface de usuário, além da relevância do uso do software de modelagem 3d Blender, "um marco do estabelecimento do software livre na área de computação gráfica, em especial na parte de modelagem e animação 3D." (MALHEIRO, 2008, p. 10).

A segunda etapa do trabalho é composta por uma pesquisa laboratorial, na qual se deu a criação do game "As aventuras do coelho Banny", composto por oito fases, as quais visam o ensino de substantivos diversificados (frutas, animais, cores). As ilustrações e personagens foram desenvolvidas em 3d, no Blender e coloridas no GIMP, tornando o game mais atrativo. Na segunda parte do jogo há um questionário que mensura quanto os jogadores aprenderam e salva a informação no banco de dados MySQL do game. Para as animações e manipulações da entrada de dados dos jogadores, por exemplo, utilizou-se a linguagem C# com a IDE MonoDevelop padrão do Game engine Unity3d. Para compor o banco de dados foi usada a linguagem SQL. O jogo encontra-se em desenvolvimento e as próximas fases serão compostas por frases simples. Espera-se que os softwares didáticos promovam a aquisição de outros idiomas de forma mais prazerosa.