

SESSÃO DE TRABALHOS CIENTÍFICOS

COMPARTILHANDO CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS EM ENTRETENIMENTO DIGITAL

Hernan do Carmo Evangelista dos Santos Dias (voluntário), curso técnico em informática, campus Tobias Barreto, e-mail: hernan.dias99@academico.ifs.edu.br
Christiano Lima Santos (orientador), mestre em Ciência da Computação, campus Tobias Barreto, e-mail: christiano.santos@ifs.edu.br

Resumo

Segundo estatísticas da *Entertainment Software Association* [1], a indústria de Entretenimento Digital apresenta não somente um crescimento exponencial de sua base de consumidores, mas também um amadurecimento de seu público e uso mais responsável e positivo dos jogos eletrônicos. E como consequência dessa expansão e diversificação encontra-se a sofisticação e maior complexidade envolvida na produção de animações, jogos eletrônicos e outros aplicativos interativos ou lúdicos. Assim, muitos daqueles que aspiram conhecer e até mesmo ter uma oportunidade nessa indústria buscam aprender de forma autodidata ou por meio de comunidades virtuais específicas. Este projeto de extensão tem como objetivo geral oferecer aos alunos do Instituto Federal de Sergipe ou do Ensino Médio do município de Tobias Barreto-SE acesso a conhecimentos complementares para uma formação profissional mais alinhada com a indústria de Entretenimento Digital, tendo como objetivos específicos: capacitar os aprendizes quanto a conhecimentos referentes à criação de jogos; e orientá-los quanto à aplicação dos novos conhecimentos apreendidos em uma possível rotina profissional. Iniciou-se com a formação de grupo de estudos com encontros presenciais quinzenais, que contou começou com a participação de três alunos, porém somente um dos mesmos continuou. Cada encontro teve como foco a discussão sobre o atual estágio do mercado de jogos independentes, ferramentas possíveis de serem adotadas e reflexão sobre livros, artigos e vídeos de áreas relacionadas. Até o momento, os seguintes tópicos foram estudados: *Game Design*; criação de jogos em *RPG Maker*, e criação de jogos em *Unity*. Os três principais resultados alcançados foram a construção de conhecimentos sobre desenvolvimento de jogos, a formação de um alicerce para cursos de extensão na área e a base para possível laboratório de jogos no IFS. Concluiu-se que não somente é importante o desenvolvimento de novos conhecimentos como também o compartilhamento de experiências provenientes da atuação na indústria de Entretenimento Digital pode levar a maior motivação do jovem aprendiz, na medida em que não somente ele aprende conhecimentos úteis para o mercado, mas também aprende a “ver com outros olhos”, a perspectiva de um profissional que atuou naquele mercado.

Palavras-chave: grupo de estudos, entretenimento digital, indústria de jogos

Referências: [1] ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). Essential Facts About The Computer And Video Game Industry – 2017 Sales, Demographic, and Usage Data. 2017. Disponível em: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/06/!EF2017_Design_FinalDigital.pdf . Acessado em 27/08/2017.