

## Introdução

O Jogo S.T.W surgiu com a ideia dos estudantes e o orientador do projeto GIF, em criar um jogo 2d (duas dimensões) para um projeto de Game Educacional.



Figura -1 Logo do projeto.

## Objetivos

Desenvolver um jogo com premissa de ser educacional e proporcionar a os seus jogadores a conscientização da preservação do ambiente.

## Metodologia

A metodologia seguiu a criação de imagens para jogo com base na narrativa de um robô que salva o planeta e luta contra os adversários que o dominaram.

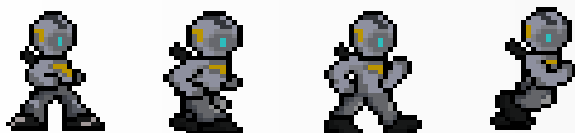


Figura -2 Movimentos do personagem do jogo.

O grupo envolvido no projeto está empenhado em criar animações em **pixel art** (estilo de gráfico)



Figura -3 Exemplo de pixel art.

Usando neste processo o software **piskel**, no qual os **sprites** (sequência de imagens para animação) são produzidos.

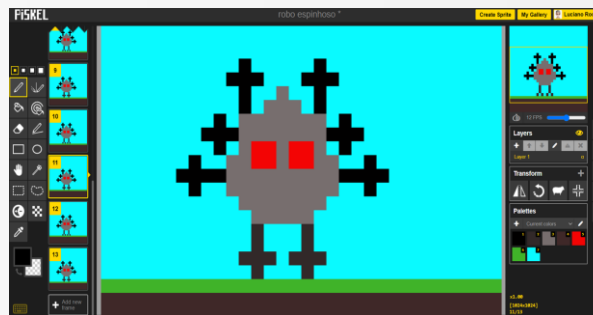


Figura -4 Tela do programa Piskel.

## Considerações

O projeto encaminha-se agora para sua etapa final, com a união de todas as partes (som, imagem, narrativa) formando o jogo final. E será distribuído gratuitamente para todo o público, com a intenção de poder ser usada como uma ferramenta educacional e divertida ensinando através de uma experiência virtual a importância da preservação da natureza.

## Referências

ALVES, LRG. **Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil**. In: NASCIMENTO, AD., and HETKOWSKI, TM., orgs. Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas. Salvador: EDUFBA, 2009, pp. 376-394. ISBN 978-85-232-0872

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

**Anais do Workshop de Jogos Digitais na Educação**, 9 e 10 de novembro de 2005 / João Ricardo Bittencourt, Esteban Walter Gonzalez Clua; organizadores. -- Gravataí : Ludens Artis, 2006. 34 p. : il. ISBN: 85-99925-01-6