CRIAÇÃO DE MÚSICAS PARA JOGOS EDUCACIONAIS

PD00181218/158 - PROJETO - GIF

Ariel Pinheiro Flores - IFSul Câmpus Camaquã - - Depex / TINF - arielpinheiroflores10@gmail.com

Brayan William Claro Martins - IFSul Câmpus Camaquã - - Depex / TINF - brayan.william06@gmail.com

Isadora dos Santos Schumacher - IFSul Câmpus Camaquã - - Depex / TINF - schumacherisadora@gmail.com

Luciano Beiestorf Rocha - IFSul Câmpus Camaquã - Depex / TINF - luciano.rocha@camaqua.ifsul.edu.br

Câmpus Camaquã

JIC JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE 2020



Introdução

Os estudantes voluntários do Projeto GIF do IFSUL – campus Camaquã, sob orientação do Prof. Luciano Rocha propuseram o desenvolvimento de um jogo educativo chamado S.T.W. (*Save The World*).



Figura -1 Logo do Projeto.

Objetivos

Esta proposta surgiu com a intenção de aumentar a conscientização sobre os cuidados ao meio ambiente, através de uma forma divertida.

Metodologia

Uma parte essencial desse projeto é a criação de música e sons. Utilizamos o site *Beepbox.co* para a composição de músicas, onde é possível construí-las de uma maneira simples, com os diversos instrumentos e ferramentas disponíveis.

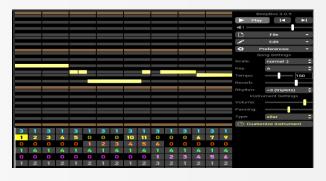


Figura -2 Tela do site Beepbox.

A música serve para representar o cenário em que o personagem está, ambientando o jogador e melhorando a experiência da jogatina.

O som é necessário, também, para indicar o que está ocorrendo na tela, como as ações dos personagens ou a movimentação de inimigos e objetos, utilizando barulhos reais, gravados por nós.

Considerações

O jogo continua em desenvolvimento e a medida que é implementado, novos sons são criados e testados. Esperamos que ao final desse projeto, possamos apresentar um jogo que desperte o interesse das pessoas em saber mais sobre o assunto: "preservação do meio ambiente".

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

