

JOGO DIGITAL UTILIZANDO REALIDADE VIRTUAL DESENVOLVIDO POR ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

RODRIGUES, J. P. C. ¹, MELENDEZ, T. T. ², MENESES, A. R. ³

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – joaop_r@outlook.com

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – thiagomelendez@ifsul.edu.br

³ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – anelisemeneses@ifsul.edu.br

RESUMO

Uma das maiores problemáticas referentes ao desenvolvimento de jogos digitais educacionais está associada ao design do game, pois ainda predominam interfaces pouco atraentes que dificultam sua adesão nos ambientes escolares. Nosso projeto de pesquisa propõe a integração dos conhecimentos específicos dos estudantes do curso técnico em informática com os conhecimentos pedagógicos de docentes nas áreas de física e matemática para a produção desses jogos. Nesse contexto de Cultura Digital em que estamos inseridos, os jovens estudantes podem ser considerados uma geração *online* e *gamer*, cujas ações de interação social, entretenimento e construção do conhecimento são fortemente influenciadas pelas tecnologias contemporâneas. Por isso, considerar estes aspectos pode motivar nosso aluno a ampliar seu perfil de formação profissional, explorando as características do movimento *maker*, potencializando a Cultura Game Maker em nossa instituição. O protótipo que iremos apresentar busca uma interação mais dinâmica do usuário com o jogo, incorporando um ambiente de realidade virtual através do smartphone acoplado aos óculos VR, mostrando que nossos estudantes possuem um potencial para desenvolvedores de games, agregando as tecnologias mais recentes com um design moderno e atrativo.

Palavras-chave: Desenvolvimento de Games, Realidade Virtual, Cultura Game Maker.