

# DISCUSSÃO E GERAÇÃO DE CONTEÚDO PARA JOGO DIGITAL DE DIVULGAÇÃO DA CULTURA SURDA

## I Encontro de Produção de Pesquisa Científica de Servidores Docentes e Técnicos-Administrativos da UFC

Eurijunior Sales de Souza, Laerte Santos Moura, Marilene Calderaro Munguba, Antonio Jose Melo Leite Junior

O processo de discussão que deve fundamentar o desenvolvimento de jogos digitais tem se mostrado determinante para as equipes de pesquisa, preocupadas com a qualidade e contextualização de seus produtos. Este trabalho, recorte do Projeto de Pesquisa intitulado “A cultura surda digital em Fortaleza: desenvolvimento de jogo, socialização do processo e debates sobre acessibilidade e inclusão digital”, tem por objetivo descrever o processo de discussão e geração de conteúdo para o jogo referenciado, voltado para a divulgação da cultura surda e seus principais artefatos ao público ouvinte, particularmente familiares e professores de surdos. Para tanto, por meio de encontros regulares da equipe de desenvolvimento (que conta com a participação de docentes, discentes e de dois servidores técnico-administrativos da UFC), ocorridos de agosto a novembro de 2019 na sala de reuniões da Secretaria de Acessibilidade da Universidade Federal do Ceará, foram apresentadas e discutidas, com a mediação de um dos professores responsáveis, ferramentas de criação de jogos no estilo adventure (jogos eletrônicos cuja ênfase é focada no enredo), como o Adventure Maker e o Adventure Game Studio. Dados preliminares de uso de tais ferramentas no Projeto apontam que essas ferramentas auxiliam no entendimento da mecânica básica desse estilo de jogo e, consequentemente, na geração de conteúdo (mapas, narrativas, artes visuais etc.) para o jogo digital a ser desenvolvido nas etapas posteriores do projeto. Entretanto, percebe-se que elas se restringem ao estabelecimento e estruturação de narrativas, não permitindo a implementação de mecânicas de jogos mais complexas. Dessa forma, como trabalho futuro, outras ferramentas deverão ser adotadas a fim de tornar o processo de desenvolvimento mais robusto, então permitindo a geração do jogo necessário.

Palavras-chave: ACESSIBILIDADE. JOGO DIGITAL. CULTURA SURDA. INCLUSÃO.