

UMA PROPOSTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DO TIPO POINT-AND-CLICK ADVENTURES PARA SIMPLIFICAR O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

Thiago Marinho de Farias, Antonio Jose Melo Leite Junior

Introdução a Sistemas e Mídias Digitais (ISMD) é uma disciplina do primeiro semestre do Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais (SMD) que visa ambientar os novos estudantes às áreas de atuação do curso, familiarizá-los com os conceitos abordados durante a graduação e, por consequência, diminuir a evasão dos alunos. A fim de atingir esses objetivos, durante o semestre 2021.1 foram realizadas experimentações e atividades relacionadas aos diversos campos do conhecimento abordados durante a formação em SMD (Audiovisual, Design, Sistemas Multimídia, Jogos Digitais, Ciência e Mercado), porém, conforme as experimentações foram sendo realizadas, foi notado um estigma em relação ao campo particular de Sistemas Multimídia: programação é considerado um assunto difícil. Tal estigma é algo preocupante, pois conflita com a proposta do próprio curso, que visa formar um profissional híbrido, versado em diversas áreas do conhecimento. Assim, propõe-se o desenvolvimento de uma ferramenta de criação de jogos point-and-click, jogos digitais com narrativas bem definidas e interações restritas baseadas no clicar do mouse, para auxiliar no ensino de programação nos semestres iniciais de graduação. Através da análise de ferramentas de programação visual, já foi possível perceber um paralelo entre programação e as estruturas de point-and-click adventures (telas, hotspots, hiperlinks etc.). Em razão disso, iniciou-se a prototipação da ferramenta, empregando a linguagem Processing, desenvolvendo módulos específicos para captura de imagens, estabelecimento de hotspots e hiperlinks. Dados os resultados já obtidos, agora deverá ser implementado um serviço online para uso por professores e alunos. Posteriormente, será estabelecida uma metodologia educacional para o uso específico da ferramenta e, por fim, a validação da mesma. Dessa forma, espera-se contribuir para simplificar o aprendizado de programação, tornando-o mais efetivo e, também, lúdico.

Palavras-chave: point-and-click. programação visual. sensemaking.