

A IMPORTÂNCIA DO DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO PARA O APRIMORAMENTO DO JOGO UFCODE

XII Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Lucas Braide Schramm de Moura, Jefferson de Carvalho Silva, Jean Pantoja, João Guilherme Alves Noronha de Moraes, Yago Lima Capistrano, Valeria Lelli Leitao Dantas

O jogo UfCode tem como objetivo principal utilizar a gamificação para promover a aprendizagem de programação de uma forma lúdica e dinâmica nas disciplinas introdutórias à lógica de programação, incentivando o pensamento computacional e buscando estimular a permanência e aprovação dos alunos nessas disciplinas. Nesse contexto, o desenvolvimento de um jogo web voltado para esse fim exige um planejamento que percorre todas as etapas do Design de Jogo, desde a temática até as mecânicas e conceitos como jogabilidade, fases do jogo e identidade visual. Dessa forma, nos primeiros passos do desenvolvimento do jogo UfCode se tornou necessária uma ferramenta para externalizar e concretizar ideias de forma que elas sejam aplicáveis no jogo e que atendam as necessidades e o seu público-alvo. Para esse fim, o Documento de Design de Jogo, do inglês, Game Design Document (GDD), serviu de base para a concretização das ideias propostas para o UFCODE, contendo informações essenciais para o jogo. O primeiro passo para o desenvolvimento do projeto foi a criação do GDD por meio de discussões e debates entre os membros da equipe de desenvolvimento, buscando alternativas e referências que pudessem contribuir na criação dos elementos do jogo. Dessa forma, por meio de brainstorms, pesquisas e buscando referências de outros jogos de sucesso (Pokémon, Zelda), o GDD do UFCODE foi elaborado. Este documento contém informações cruciais que auxiliam o time de desenvolvimento na realização das etapas da criação do jogo de forma curta e simplificada, servindo como manual para os próximos passos a serem executados e sendo escopo por todo o seu desenvolvimento. Os resultados dessa aplicação foram uma maior organização das etapas de desenvolvimento, assim como o estabelecimento das ferramentas e elementos cruciais para o jogo (como a jogabilidade e as mecânicas), que norteiam as fases de desenvolvimento e as metas a serem alcançadas, promovendo um processo de criação mais fluído e direcionado.

Palavras-chave: Documento de Design de Jogo. Programação. Jogos Digitais.