

PRODUÇÃO DE CURSOS SOBRE MECANISMOS DE JOGOS DE TABULEIRO

XXXI Encontro de Extensão

Joao Lucas Oliveira de Sousa, Glaudiney Moreira Mendonca Junior

Apesar de jogos de tabuleiro serem amplamente utilizados como forma de entretenimento, catalisador social e até mesmo para educação nos estágios iniciais da infância e adolescência, há uma escassez de conteúdo acessível acerca do embasamento teórico necessário para sua produção de maneira efetiva. Visto isso, o presente projeto tem como objetivo a produção desse conteúdo gratuito e em português, de maneira a auxiliar na formação de desenvolvedores de jogos mais capacitados e com embasamento teórico mais robusto. De maneira a tornar o material produzido cada vez mais acessível, pretende-se disponibilizar cursos planejados em três modalidades: Autoinstrucional, presencial e online. O curso autoinstrucional será disponibilizado na plataforma da UFC (learn.virtual.ufc.br), para que seja assistido a qualquer momento e por qualquer pessoa. Esta modalidade terá como foco apresentar, de maneira ampla, a taxonomia e discussões presentes na segunda edição do livro "Building Blocks of Tabletop Game Design", de Engelstein e Shalev, que apresentam mecanismos comuns utilizados em jogos de tabuleiro. Uma vez que esta abordagem geral do tema está presente no curso autoinstrucional, as modalidades restantes serão apresentadas em forma de oficinas (online e presencial), aonde jogos já existentes serão dissecados e analisados, sob as lentes do livro de referência, de maneira a mostrar de forma prática aos alunos como estes conhecimentos podem ser aplicados juntos. Através deste projeto, pretende-se alcançar pessoas interessadas na área de jogos no país inteiro, bem como dos mais diversos níveis de ensino. Após cada curso serão colhidos feedbacks, de forma a aplicá-los através de melhorias no curso. Acreditamos que, através dessa democratização do conhecimento, diversas oportunidades na área podem surgir, tanto para os alunos da universidade, quanto para a comunidade em geral.

Palavras-chave: Cultura. Jogos. Entretenimento.