

MICTI - INDICAÇÃO DO CAMPUS - 07. CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA -  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**FÁBRICA DE GAMES**

*Clara Haag Rodrigues (cla.hrd@gmail.com)*

*Enzo Luigi Schork (enzoluigischork@gmail.com)*

*Leonardo Felipe De Avila Calbusch (leonardo.calbusch@ifc.edu.br)*

Considerar a realidade do estudante contribui para a promoção de uma aprendizagem que faça sentido a ele. Atualmente, dispositivos digitais fazem parte do dia a dia dos jovens desde muito cedo. Smartphones e tablets já são utilizados por bebês, que crescem com a Internet como uma ferramenta natural ao seu alcance, tanto para o consumo de informação como para o entretenimento e para as relações sociais. Um dos recursos que os jovens utilizam desde muito cedo nesse cenário são os jogos digitais. O mercado de jogos digitais cresce a cada ano, e necessita cada vez mais de profissionais capacitados. Os jovens possuem uma familiaridade e um interesse muito importantes nesse tema. Sendo assim, acredita-se que a abordagem baseada em problemas que adota o desenvolvimento de jogos digitais como metodologia possa exercer uma influência positiva no engajamento dos estudantes. O projeto se integra com os componentes curriculares do curso e contribui no desenvolvimento de habilidades técnicas e sociais, assim como exercita o papel do estudante como profissional perante a sociedade. Por meio da formação de equipes multidisciplinares, os estudantes devem propor o

desenvolvimento de jogos digitais relacionados a conteúdos das demais disciplinas do curso, e desenvolver esses jogos dentro da fábrica de games. O projeto visa promover a prática dos conceitos de desenvolvimento de software aplicados ao desenvolvimento de jogos, contemplando diretamente os componentes curriculares de programação e indiretamente os demais componentes curriculares do curso. Os principais objetivos são manter os estudantes motivados e engajados no curso, oferecer prática profissional, possibilitar o reforço e a recuperação de conteúdos e aprendizados aos estudantes com baixo desempenho e ao mesmo tempo oferecer desafios a estudantes com desempenho acima da média nas disciplinas regulares. O público-alvo não é somente estudantes de programação, pois os membros das equipes podem e devem assumir diferentes papéis. Além da área técnica de programação, também se contemplam áreas como design gráfico, roteirização e escrita de enredo, tradução e internacionalização, gerência de projetos, liderança de equipes e integração com temas de interesse da comunidade. Em complemento, o projeto promove pesquisas de novas tecnologias e plataformas de desenvolvimento, produção de conteúdo e execução de palestras e workshops de uma equipe para outra, e os subprojetos são divididos em nível básico, intermediário e avançado. As próprias equipes devem exercer protagonismo e autonomia na escolha dos temas, e contarão com o suporte da coordenação, dos colaboradores e monitores para o planejamento e execução dos projetos. O desempenho dos estudantes pode ser considerado para a avaliação nas disciplinas regulares, como forma de recuperação paralela. Os resultados esperados incluem o exercício do protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento, respeitados os níveis de aptidão de cada estudante a cada tema dos projetos, considerando a realidade do estudante e promovendo uma aprendizagem que faça sentido a ele, a partir da prática e experimentação. Além disso, os estudantes terão contato com a prática profissional, por meio da participação em equipes de planejamento e execução, trabalho colaborativo e contribuição à sociedade.