

ETAPAS INICIAIS DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO WALLY DAS ARTES

VITOR EMANOEL PINHEIRO SILVA¹; MARIANE FALCAO FROIS²; DAVI FREDERICO DO AMARAL DENARDI³

¹Universidade Federal de Pelotas – itoitoitoaaa@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – marifafro@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – davi.denardi@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Este texto visa abordar e contextualizar a criação do projeto “Wally das artes”, que surgiu no grupo de pesquisa e extensão Ludoteca, que visa a criação de jogos para o ensino e fruição das artes, com posterior distribuição destes em escolas públicas.

O desenvolvimento dos jogos tem como referência a Base Nacional Comum Curricular que lista como competências “Conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações, posicionando-se contra qualquer discriminação baseada em diferenças culturais, de classe social, de crenças, de sexo, de etnia ou outras características individuais e sociais;” (BRASIL, 2018).

Assim, a proposta do jogo projetado é a valorização e a gamificação do reconhecimento de artes e artistas, com ênfase em criadores locais e de obras que abordam a vivência de pessoas negras, tendo como principal fonte o Museu Leopoldo Gotuzzo.

O objetivo do jogo “Wally das artes” é tornar lúdico o aprendizado enquanto o jogador passa pelo desafio proposto pelo jogo, internalizando obras e nomes de artistas e assim levando consigo essas novas referências.

2. METODOLOGIA

O processo de desenvolvimento acontece a partir da metodologia do projeto “Duplo Diamante”, uma metodologia pensada para mapear os estágios divergentes e convergentes dentro de um processo de design, e criada pelo British Design Council (DESIGN COUNCIL, 2024). O Duplo Diamante ou *Double Diamond* é representado por dois diamantes e quatro triângulos, que indicam as quatro fases do processo: Descobrir, Definir, Desenvolver, Entregar (FIGURA 1).

Figura 1 - Etapas do Double Diamond



Fonte: Design Council. Disponível em
<https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Photos/banners/Double_Diamond.png> .
Acesso em 08 de out de 2024.

As duas primeiras fases compõem o primeiro diamante e são focadas na pesquisa aprofundada do problema. As duas últimas fases são focadas na descoberta de uma solução, com base nas pesquisas desenvolvidas.

O Double Diamond é um processo não linear, onde se aprende algo novo a cada etapa, e é uma ferramenta amplamente utilizada em diversos projetos, sobretudo em projetos de Design.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Como primeiro passo proposto os participantes do projeto Ludoteca contribuíram com ideias para jogos ligados ao ensino das artes, sendo elas, propostas de forma anônima. Então surgiu a ideia “Wally das Artes” que se inspira em Where's Wally? (HANDFORD, 2006), uma série de livros em que o objetivo é encontrar o personagem Wally em meio a várias ilustrações detalhadas, como metodologia base para a gamificação deste projeto e somado ao objetivo de referenciar a cultura local pelotense.

A partir daí foi realizada uma visita ao Museu de Artes Leopoldo Gotuzzo, instituição vinculada à Universidade Federal de Pelotas, e dedicada à preservação, estudo e divulgação da obra de seu patrono Leopoldo Gotuzzo e das diversas manifestações culturais expressas no seu acervo, principalmente àquelas relacionadas à cidade de Pelotas e do Estado do Rio Grande do Sul (MUSEU DE ARTE LEOPOLDO GOTUZZO, 2024).

A partir dessa visita foi definido o escopo do projeto, representar obras de arte e artistas locais com ênfase em artistas negros, mulheres e pelotentenses.

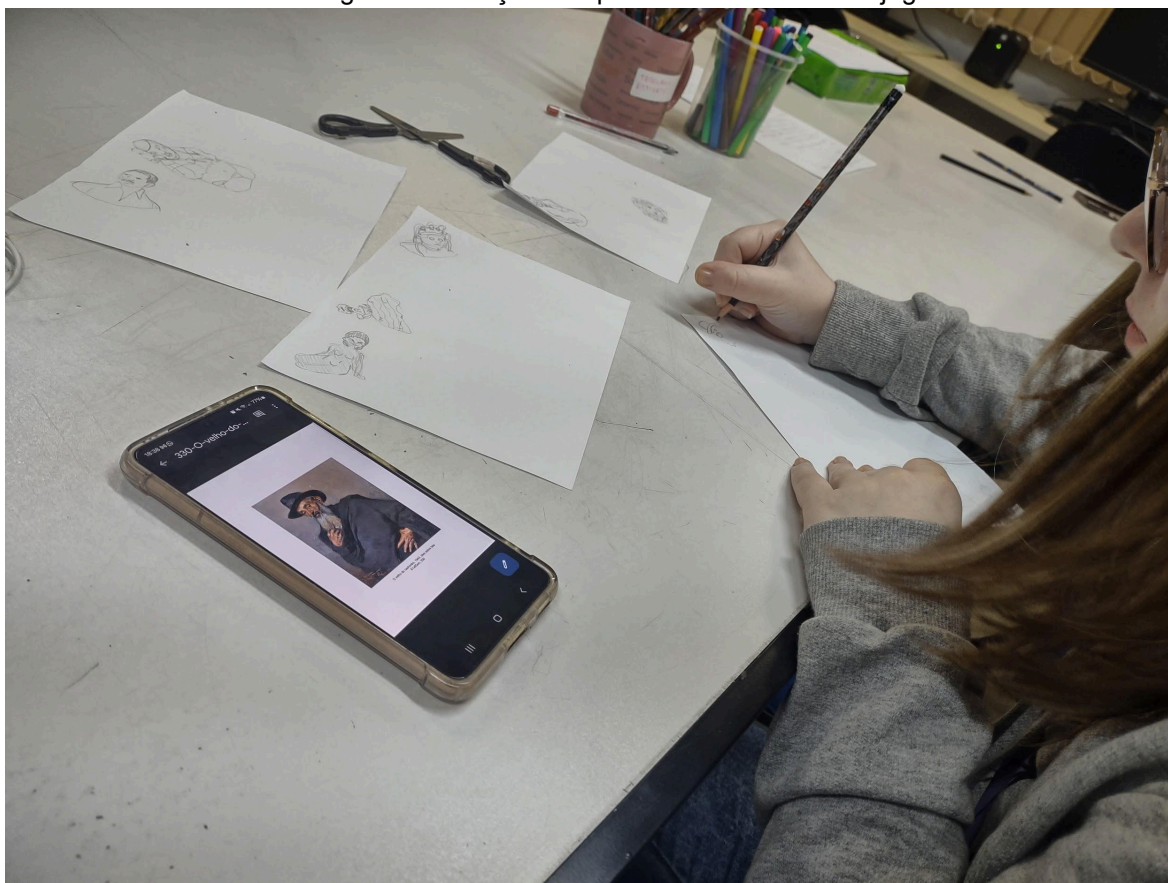
Com o escopo definido foram localizados os artistas que representassem esses grupos, sendo eles, Miguel Barros “O mulato”, artista negro; Maria Lidia Magliani mulher negra e artista pelotense ; Leopoldo Gotuzzo artista pelotense; Judith Bacci, mulher negra e artista e pelotense.

Ainda na fase de definição foram estabelecidos os componentes e as regras do jogo, que são elementos que definem e criam a estrutura de um jogo dando sentido e o delimitando.

Para Wally das artes foram definidas as regras em que os jogadores se revezam em turnos para girar um dos dados e receber um número que ditará quantas cartas de pistas poderá pegar para desvendar no turno, pontuando apenas se desvendar todas antes que o relógio de areia termine. E como os componentes foram definidos quatro partes de um mesmo tabuleiro, um relógio de areia (cronômetro), dois dados de quatro lados (d4), baralho de cartas de pistas, dois folhetos com artistas e suas artes.

Está sendo realizado o primeiro protótipo do jogo a fim de avaliar as suas regras e componentes primeiramente com os participantes do projeto e acadêmicos de Design de Design de jogos e posteriormente com professores e alunos (Figura 2). Como previsto na metodologia do diamante duplo, algumas etapas podem se repetir até gerar um resultado satisfatório.

Figura 2 - Criação dos primeiros rascunhos do jogo



Fonte: dos autores

4. CONSIDERAÇÕES

O projeto está em fase de desenvolvimento sendo previstas a seguir um teste do jogo (conhecido como *playtest*), refinamento e disponibilização para a comunidade, onde será realizada uma rodada de coleta de percepções e feedbacks de professores e alunos da rede pública e privada da cidade de Pelotas/RS.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

DESIGN COUNCIL. **Framework for innovation**. Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>>. Acesso em 08 de outubro de 2024

HANDFORD, Martin. *Where's Wally?: the great picture hunt!*. Walker Books, 2006.

MUSEU DE ARTE LEOPOLDO GOTUZZO. **Sobre o Museu**. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/malg/sobre-o-museu/>>. Acesso em 08 de outubro de 2024.