



BIRD'S CATALOGU

Autores: Gabriel NOGUEIRA¹, Guilherme BUTZGE¹, Eduardo ARCENO², Igor CANSIAN², Alécio COMELLI², Lucas K. CENTENARO², Kamila M. DEVEGILI².

Identificação autores: 1 - Alunos Voluntários; 2- Orientadores IFC-Câmpus São Francisco do Sul.

Avaliação na modalidade: Ensino

Nível: Médio

Área do conhecimento/Área Temática: Ciências da Natureza e suas Tecnologias

Palavras-chave: Jogo Educativo; Pássaros; Naturalização

Introdução

O objetivo principal do trabalho é apresentar o desenvolvimento de um jogo educativo em pixel art com o tema de pássaros, buscando proporcionar uma experiência lúdica e imersiva para aprender sobre as diferentes espécies, explorando aspectos biológicos, culturais e emocionais, ao mesmo tempo que estimula habilidades cognitivas como memória, atenção e raciocínio lógico.

O trabalho é feito com arte digital da pixel art, destacando seu estilo artístico único, caracterizado pela criatividade, simplicidade e charme retrô. Além disso, explora o fascínio e a diversidade dos pássaros, ressaltando a importância da ornitologia como ciência para o estudo desses animais. Esta ciência tem uma longa história e seus estudos, no decorrer do tempo, têm trazido importantes contribuições para o desenvolvimento de conceitos sobre evolução, ecologia e comportamento (TODA BIOLOGIA, 2007).

Material e Métodos

O jogo está em desenvolvimento com a ferramenta Unity, uma ferramenta que permite criar videogames para diversas plataformas (PC, consoles, mobile, VR e AR) utilizando um editor visual e programação através de scripting (MASTER D, 2021). O jogo é uma aventura narrativa interativa, onde o jogador participa da história através de diálogos e escolhas. Com uma estrutura não linear, o jogo oferece múltiplos caminhos e desfechos. Ele é dividido em três capítulos: Origem, Conflito e Resolução, cada um acompanhando a jornada de um protagonista humano que tem um pássaro guia como companheiro, ajudando-o a enfrentar desafios pessoais.

Informações sobre os pássaros foram obtidas em sites especializados em ornitologia, e as imagens dos cenários foram adaptadas a partir de recursos gratuitos disponíveis na internet. As imagens dos pássaros foram criadas em pixel art usando o software Aseprite, selecionando diversas espécies de pássaros de diferentes regiões, com base em critérios como simbolismo, personalidade e contraste. A Figura 1 ilustra um passado do jogo e a Figura 2 ilustra o biólogo protagonista.

Um dos principais destaques do jogo é o seu estilo visual singular, combinado a uma trilha sonora envolvente e uma história cativante. Esses elementos conduzem o jogador a uma imersiva aventura pelo mundo da flora e fauna brasileira, permitindo-lhes vivenciar a vida de um cientista que busca desvendar as verdades do mundo natural e enfrenta os desafios inerentes a esse campo.



Figura 1 – Pixel Art de um pássaro do jogo.



Figura 2 – Biólogo protagonista.

Resultados e discussão

Os jogos têm se tornado uma tendência significativa atualmente, devido às suas características únicas e atrativas, neste contexto o jogo intitulado “Birds Catalogue” aproveita deste cenário. Trata-se de um jogo completamente ambientado em um Brasil fictício, mas com espécies de pássaros reais. A proposta é que os jogadores se divirtam enquanto aprendem sobre a rica fauna e flora do país, bem como o funcionamento do sistema científico de catalogação de animais.

Conclusão

O jogo “Birds Catalogue” apresenta uma proposta de jogo educativo, proporcionando uma experiência única que combina entretenimento com aprendizado sobre a fauna e flora brasileira e o processo de catalogação científica de animais. Seu estilo visual diferenciado, trilha sonora envolvente e história cativante atraem os jogadores para uma imersiva jornada pela biodiversidade do país.

Birds Catalogue pode ser uma importante aliada na promoção do conhecimento e conservação do meio ambiente

Referências

TODA BIOLOGIA. Ornitologia: estudo das aves. Toda Biologia, 2007.

Disponível em: <https://www.todabiologia.com/zoologia/ornitologia.htm>. Acessado em: 26 mai. 2023

MASTER D. O que é o Unity e para que serve? Master D, 2021. Disponível em:

<https://www.masterd.pt/blog/o-que-e-o-unity-e-para-que-serve#:~:text=Ou seja%2C o Unity é,os requisitos de qualquer jogo.> Acessado em: 26 maio 2023.