

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

Vitor Matheus de Oliveira Antônio

RELATÓRIO PARCIAL DE ATIVIDADES DO BOLSISTA PIBIC

FLORIANÓPOLIS

2018

1. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Fui selecionado para estagiar como designer de jogos em um projeto de jogo educacional, no CED. A professora orientadora Dulce Márcia Cruz desenvolveu, com uma equipe de bolsistas, o jogo digital e *card game Comenius*. A proposta é auxiliar estudantes de licenciatura a construir planos de aula, numa simulação de sala de aula.

Entrei oficialmente no dia 30 de julho e fiquei cerca de dois meses trabalhando na construção do jogo. Era, naquele momento, o único bolsista do projeto. Na primeira reunião com a orientadora, foram reforçadas as tarefas iniciais que já haviam sido repassadas por email.

- Jogar o jogo Comenius online¹, ler as informações no site e se interar do universo através do material divulgado;
- Ler, resumidamente, grandes trechos de duas dissertações que falam sobre Game Design Document – uma ferramenta de desenvolvimento – aplicado à área educacional (GDDE)².

Essa imersão tinha de ser profunda para passar esse conhecimento quando o restante da equipe de estágio ocupasse as vagas anunciadas. Alguns dias depois, as primeiras demandas oficiais do projeto foram distribuídas. Elas tinham a ver com a revisão de conteúdo do jogo Comenius 1. O objetivo da bolsa PIBIC consistia em produzir material de pesquisa sobre o jogo 2, pois a outra equipe havia finalizado o trabalho, mas a necessidade de revisão do jogo 1 sempre foi posta como prioridade durante todo o meu tempo de experiência no projeto.

As demandas eram a formatação de planilhas com informações e dados sobre a mecânica. Essas planilhas se encontravam na nuvem de arquivos do jogo, que estava absolutamente bagunçada. Para solucionar problemas iniciais, principalmente em

¹ <http://www.gamecomenius.com/>

² MERÍZIO, Fernando Luís. Game Comenius: análise do documento de game design a partir de *template* para documento de game design educativo. Orientadora, Dulce Márcia Cruz. Florianópolis, SC, 2018. 166p.
SENA, Samara de. Jogos digitais educativos: *design propositions* para GDDE. orientadora, Araci Hack Catapan; coorientador, Richard Perassi Luiz de Souza. Florianópolis, SC, 2017. 209p.

relação ao Comenius 1, a professora me indicava pessoas da equipe que tinham saído do projeto para procurar por arquivos e problemas de produção. Procurei manter minha lógica do que estava pensando quando entrei no projeto.

Conheci também o espaço de trabalho físico, que estava tão bagunçado quanto o espaço virtual na nuvem. Não conseguia trabalhar com a sala naquela configuração. Então planejei reorganizar a nuvem e o espaço físico de trabalho. A primeira proposta encontrou muita resistência da orientadora nas primeiras reuniões. Havia uma falta de confiança e de acompanhamento que impedia o trabalho em assuntos que diziam respeito a um projeto que tinha sido fechado por uma equipe antes. Isso fez com que a manutenção do Google Drive demorasse mais tempo para ser solucionada – quase todo o tempo de minha contribuição para o projeto – do que a manutenção do local de trabalho.

Esse ponto foi diferente, pois eu tinha a chave da sala. Parecia que estava sendo usada por outro grupo, pois os equipamentos estavam funcionando.. Havia a necessidade de formatação e instalação de pacotes de programas nos computadores do espaço.

O processo de seleção de bolsistas começou no dia 20 de agosto. Portanto, tive 20 dias para tentar arrumar a nuvem e a sala do Comenius, além de todas as tarefas que já estavam dadas. Elas precisaram ser deixadas de lado para auxiliar na seleção de bolsistas, para que eles pudessem entrar na equipe rapidamente. Com isso, desenhei e distribuí cartazes pela faculdade. Precisávamos que isso fosse feito, mas as outras demandas estavam em espera. Havia uma pressão constante por parte das orientadoras de que, caso não avançássemos o suficiente no começo do projeto, por ser um jogo digital, talvez não poderíamos chegar nem a 75% de conclusão no final do período de pesquisa.

2. RESULTADOS PARCIAIS

Nas primeiras reuniões do projeto, tentei mostrar minha metodologia para a coorientadora e professora Ana Beatriz Bahia. Não consegui nos primeiros encontros. Concordo e acho justo que as primeiras reuniões sejam destinadas ao conhecimento do projeto e a tentar extrair ideias do que seria produzido no futuro. Mas essas reuniões não tiveram seu tom alterado por quase todo o tempo em que estive trabalhando por lá, e com muita frequência apareciam pontos onde deveriam surgir preocupações apenas em etapas muito avançadas do projeto. Minha metodologia explicava detalhadamente como seria o cronograma de cada uma das etapas do processo de concepção. Demonstraria como a equipe seria dividida e como ocuparia demandas maiores e menores do projeto. Eu apenas consegui mostrar esse esquema para a equipe nas reuniões quase dois meses depois, embora elas durassem, em média, três horas. Quando os alunos do estágio tiveram sua primeira reunião com a professora Ana, ela propôs um cronograma de execução de projeto que havia sido pensado por mim desde o começo das reuniões, nunca tendo sido adotado.

As demandas da professora orientadora em relação à faculdade e às viagens de concurso do próprio projeto estavam sufocando as demandas em relação ao grupo de projeto. Isso fazia com que a professora confundisse prazos, gerasse demandas que são colocadas e retiradas, ou colocadas no último dia possível de resolução. No período, o cronograma não foi dado com uma margem segura de prazos e encaminhamentos para que a equipe conseguisse realizar os trabalhos com segurança. Os grupos de Whatsapp também começaram a refletir essa urgência de organização do grupo em relação à divisão de tarefas e comunicação. Isso exigiu que eu estudasse plataformas online de comunicação em grupo, como o Slack e o Trello.

Com as inúmeras falhas de comunicação e o impedimento do processo de desenvolvimento logo no começo, sentia cada vez mais a necessidade de me reunir com a orientadora fora dos horários de reunião do projeto. Ela permitia que se trabalhasse em homeoffice, mas eu passava parte das horas semanais no espaço físico. Ela estava

viajando muito para eventos de competição com o jogo Comenius, e com isso não tinha tempo para analisar os buracos no desenvolvimento.

Num grande impasse, e sem a orientação necessária que precisava para o começo do projeto por conta de viagens e desencontros de horário, comecei a evitar as reuniões para que a professora prestasse atenção em minhas observações. Duas semanas depois, ela me desligou do projeto, numa segunda. Me avisou deste ocorrido na sexta-feira da mesma semana. No email de motivo da substituição, ela alega que não consegui me adaptar a um projeto em andamento que implica no trabalho com outros estagiários de forma colaborativa, dizendo também que meus “compromissos no curso também são muito exigentes e dedicação não chega nas 20 horas como pede o contrato”. Nunca houve uma conversa em relação à falta de cumprimento de horas semanais, nem mesmo o conhecimento por parte da professora das minhas atividades da graduação, que se restringiam apenas ao período da manhã.

3. AVALIAÇÃO DE BENEFÍCIOS

Apreendi, concluindo experiências próprias anteriores dentro e fora da faculdade, que o ofício do design é completamente subvalorizado. Florianópolis é um dos maiores pólos de desenvolvimento de jogos no Brasil, e esta área não está minimamente aberta a estudo de tendência e desenvolvimento dentro do âmbito acadêmico. Não existem estruturas suficientes nas faculdades públicas do estado, por conta disso, os grupos de pesquisa – quando aparecem, pois não existe quase nenhum – se encontram descentralizados dos cursos de Design das instituições. A sobrevivência de tais grupos nesse ambiente já é o suficiente para comprovar a produtividade eficaz destes. Infelizmente, estão mais suscetíveis a gerar ambientes de exploração no mercado de trabalho, distorcendo quais seriam as funções originais de um profissional da área dentro de uma empresa.

Gostaria de agradecer à orientadora a me mostrar um universo literário sobre design de jogos em português que está crescendo vertiginosamente. Foi empolgante reparar que a academia tem uma discussão e adesão cada vez maior à gamificação como método educador. A ludicidade permite que entendamos inclusive qual o nosso papel enquanto profissionais na rotina de diversas atividades que este ofício pode envolver, como quer mostrar o produto deste projeto.