

Game produzido por alunos da Etec de Cubatão reforça aprendizado

Para auxiliar alunos do ensino fundamental a fixar conceitos de português e de matemática, um trio de formandos do curso de Programação em Jogos Digitais da Escola Técnica Estadual (Etec) de Cubatão desenvolveu o Cubaville, game educacional gratuito.

Gratuito e direcionado ao ensino fundamental, jogo digital Cubaville funciona em celular Android e navegador de internet

Projetado para rodar em aparelhos com o sistema operacional Android e navegador de internet com o *plugin* Flash Player, o título é inspirado no nome da cidade (Cubatão) e dos bairros (terminados em *ville*) onde moram seus autores, os ex-alunos da Etec, Caique Pavão, Francisco Freitas e Victor Faria.

O aplicativo para celular Android com o jogo pedagógico pode ser copiado gratuitamente (*download*) no site (*ver serviço*) e deverá estar disponível até o fim desse semestre na Google Play, loja de aplicativos para smartphones e tablets com sistema operacional Android (*ver serviço*).

O projeto foi o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do grupo de estudantes integrantes da primeira turma de Programação em Jogos Digitais da Etec, formação que oferece 40 vagas anuais no Vestibulinho do Centro Paula Souza.



Prof. Onuki com os alunos Faria, Freitas e Pavão – Primeiro lugar na 9ª edição da Feteps

O projeto de desenvolvimento foi orientado pelo professor Marcelo Batista Onuki, coordenador do curso e responsável por ministrar Modelagem 3D e Projetos de Jogos, entre outras funções na Etec. Ele conta que, além dos desafios técnicos, como desenhar cenários, criar efeitos audiovisuais, animar personagens e programar códigos e documentá-los, o Cubaville incluiu pesquisas de campo.

Aprimoramento – Todas as tarefas do grupo da Etec foram divididas igualmente e, ao longo de todo o desenvolvimento, que durou 15 meses, os alunos ouviram estudantes do terceiro e quarto anos de duas escolas públicas municipais de Cubatão, a João Ramalho e a Usina Henry Borden. Também consideraram no projeto informações fornecidas pelos pais das crianças e diretores e professores das instituições de ensino.

O TCC foi apresentado no fim de 2014 e, desde o ano passado, o game segue sendo aprimorado. Onuki comenta que os

jogos digitais são uma realidade presente no cotidiano das famílias, sendo capazes de atrair o interesse de público de todas as faixas etárias. “A área de games é um mercado promissor e em expansão no Brasil e no mundo – em faturamento, ultrapassou até a indústria cinematográfica no ano passado”, pondera.

Tabuada e ortografia – De modo lúdico e interativo, a versão atual do jogo apresenta perguntas e respostas sobre ortografia, para reforçar o vocabulário infantil. Com prêmios por acertos e explicações quando o jogador faz escolhas equivocadas, o Cubaville oferece também Jogo da Velha, tabuada em diagonal (tabela de Pitágoras) e outros desafios com expressões numéricas para estimular o raciocínio lógico e aritmético.

“Todo TCC das Etecs procura sempre encontrar respostas para desafios sociais e mercadológicos”, salienta Onuki. “Este, em especial, fortalece o aprendizado de conteúdos essenciais para a compreensão

de outras disciplinas, conceitos que serão importantes na vida acadêmica e profissional posterior dos alunos”, observa.

O desenvolvimento do jogo rendeu ao grupo da Etec Cubatão o primeiro lugar na 9ª edição da Feira de Tecnologia do Centro Paula Souza (Feteps), na categoria Informática e Ciências da Computação. Como prêmio, o professor Onuki e cada um dos criadores do jogo receberam tablets.

Desdobramentos – Freitas, um dos campeões, conta que a próxima versão incluirá perguntas e desafios abordando a geografia da cidade de Cubatão. “A ideia é fazer um mapa, com os pontos de interesse e a história dos bairros”, explica o profissional de jogos digitais que atua na área. Ele revela que o jogador poderá também personalizar seus avatares (personagens), escolhendo características como cor de cabelo e de olhos.

Onuki conta que o próximo passo será a criação de um clube de desenvolvimento de jogos digitais na Etec, com inauguração prevista para sábado, 5, às 10 horas, na própria escola. A associação pretende divulgar a produção acadêmica e viabilizar o desenvolvimento dos games pelos alunos.

O clube, que reunirá os alunos formados e os atuais, pretende promover reuniões quinzenais para propor atividades e compartilhar conhecimentos, devendo também ser criado um site da associação vinculado ao da Etec Cubatão.

Rogério Mascia Silveira
Imprensa Oficial – Conteúdo Editorial

SERVIÇO

Etec Cubatão – www.etcubatao.com.br
Download do Cubaville para Android e navegador – <http://goo.gl/INxRVR>



Tela inicial do game Cubaville



Opções de jogos do Cubaville



Quebra-cabeça do Cubaville

Microsoft realiza competição no ICMC da USP

Atrair estudantes de graduação e pós-graduação da USP para participar de competição de programação. Esse é o objetivo da Microsoft no próximo dia 10, quando promoverá o Microsoft Coding Competition, no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos.

Seguindo o modelo dos eventos que a empresa costuma realizar na Europa e em outros países da América Latina, serão propostos desafios de programação para testar os conhecimentos dos estudantes, que deverão formar times compostos por, no máximo, três participantes cada. Gratuito e aberto a todos os universitários interessados, o evento tem cem vagas disponíveis. Para participar, basta preencher o formulário eletrônico disponível no site (*ver serviço*) até 3 de março.

O Microsoft Coding Competition também é uma oportunidade para que os estu-

dantes conheçam mais sobre o processo seletivo da empresa e as oportunidades de trabalho existentes. Uma recrutadora e dois engenheiros de software da Microsoft estarão presentes no evento. A competição será realizada em dois laboratórios do ICMC (6-303 e 6-305), ambos localizados no bloco 6, das 10 às 13 horas.

Imprensa Oficial – Conteúdo Editorial
Assessoria de Comunicação ICMC/USP

SERVIÇO

MSFT3C: Microsoft Coding Competition ICMC (Av. Trabalhador São-carlense, 400 Câmpus I da USP – centro de São Carlos) Dia 10, das 10 às 13 horas. Site <http://goo.gl/ZSBfx9> Mais informações, ligue (16) 3373-9622 E-mail eventos@icmc.usp.br



Estudantes terão seus conhecimentos testados durante a realização do evento