

Jogo da USP São Carlos é selecionado para a SBGames 2017

O Stack, jogo desenvolvido por alunos do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da Universidade de São Paulo (USP), é um dos títulos selecionados para exposição no 16º Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames).

Criado por estudantes, o Stack é um dos 90 jogos escolhidos para apresentação, em novembro, no maior simpósio científico do segmento na América Latina

Considerada por seus organizadores como o maior e principal evento acadêmico da América Latina na área de jogos e entretenimento digital, a competição anual será disputada, neste ano, em Curitiba (PR), de 2 a 4 de novembro, no câmpus da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (ver serviço).

Promovida pela Sociedade Brasileira de Computação, a SBGames investe nos jogos eletrônicos como objeto de investigação científica e fonte de novos produtos e serviços, isto é, como fator de geração de emprego e renda no País. Nas suas últimas edições, o simpósio recebeu, em média, mil participantes formados por estudantes, pesquisadores, desenvolvedores e empresários de diversas regiões brasileiras e de países como Argentina, Peru, Estados Unidos, Portugal e Inglaterra, entre outros.



Grupo FoG: Gil, Anayã e Rafael



Alunos do curso de Ciência da Computação: criadores do Stack



Brasão do grupo de extensão FoG

Foram inscritos 274 jogos para a edição 2017 da SBGames, e 90 deles foram selecionados: 80 digitais e 10 analógicos. Na primeira categoria, a Profissional, há 55 títulos (40 para computador, 13 para celular (*mobile*) e 2 de tabuleiro – *boardgames*).

Entre os 55 títulos, 7 são em realidade virtual e 6 os chamados jogos sérios (*serious games*), modalidade onde a proposta é utilizar o *design* e elementos de interatividade para transmitir conteúdo educacional ou de treinamento. Na outra categoria em disputa, Jogos de Estudantes, foram classificados 35 títulos, entre eles o Stack: 24 para computadores (PCs), 8 *boardgames* e 3 para *mobile*. Desses, dois são em realidade virtual e quatro, *serious games*.

Baixar e jogar – Criado com o auxílio da plataforma de desenvolvimento Unity, o Stack é gratuito e está disponível para cópia (*download*) em site próprio nas versões estáveis de 32 e 64 *bits* para computadores com sistemas operacionais Windows, Linux ou Mac OS X (ver serviço). É recomendado para jogadores de todas as idades, exigindo apenas teclado e *mouse*. O projeto do jogo foi elaborado pela estudante Anayã Gimenes Ferreira, do 6º ano do curso de Ciências da Computação do ICMC-USP, com seus colegas de graduação Rafael Gallo e Gil Barbosa Reis.

O trio integra o *Fellowship of the Game* (FoG), grupo de extensão universitária criado em 2007 por alunos da USP São Carlos. Com 40 componentes, essa comunidade discente está sempre aberta à inclusão de novos participantes e aceita estudantes de todos os cursos da USP. As regras de



Tela inicial do Stack

seleção e o cronograma ficam disponíveis no site e também na *fanpage* do FoG no Facebook (ver serviço).

Inovação – O Stack foi lançado durante a Semana de Computação do ICMC, a 20ª Semcomp, realizada de 11 a 18 de agosto, no instituto. Seu desenvolvimento contou pontos para os estudantes como trabalho extracurricular no currículo acadêmico e exigiu deles três meses de dedicação, sendo a maioria desse tempo gasto fora do horário letivo, inclusive durante as madrugadas e finais de semana.

De acordo com Anayã, uma das estratégias da equipe foi procurar sempre trabalhar junto nos laboratórios do ICMC-USP. “Estar ao lado dos colegas ajuda a comunicação, dá vez e voz a todos e acelera as correções e a obtenção de resultados”, explica a estudante, fã declarada de franquias consagradas da Nintendo, como Zelda e Super Mário, e também apreciadora de títulos independentes, os chamados *indies*.

Inspiração – O Stack tem como ponto de partida *Tetris*, um quebra-cabeças (*puzzle*) clássico oferecido em diversas plataformas de *videogames*, no qual

o jogador precisa ter raciocínio lógico para encaixar rapidamente as peças que caem sem parar em uma superfície bidimensional. “A inovação principal do Stack é incorporar a tridimensionalidade, para tornar o jogo ainda mais desafiador”, revela Anayã, responsável por desenhar os cenários e os menus, sendo a programação do jogo incumbência de Rafael com trilha sonora de Gil.

“Por outro lado, para facilitar o encaixe das peças, incluímos no *design* os tijolinhos de construção usados no brinquedo Lego, uma referência espacial conhecida pela maioria dos jogadores”, compara Anayã. Outras novidades são os conceitos de tempo e de estratégia acrescentados: o jogador pode analisar sem pressa qual movimento da peça seguinte é o mais indicado, permitindo assim vislumbrar cenários futuros do tabuleiro antes de fazer os empilhamentos. “Diferentemente de Tetris, em Stack as peças não caem freneticamente”, afirma a estudante.

Rogério Mascia Silveira
Imprensa Oficial – Conteúdo Editorial
Assessoria de Imprensa do ICMC-USP

SERVIÇO

- Jogo Stack em versões para Windows, Linux e Mac (<https://goo.gl/nXDJPh>) SBGames 2017 (<https://goo.gl/nSDFKU>)
- Fellowship of the Game (FoG - ICMC-USP): Site (<https://goo.gl/jHrgeQ>) Facebook (<https://goo.gl/So1u2E>) E-mail fog@icmc.usp.br

Professores utilizam hortas para ensinar ciências, geografia e matemática

Hortas têm sido verdadeiras aliadas de professores de escolas da rede estadual de ensino. Ao cultivar verduras e legumes, docentes das áreas de ciências, geografia e matemática conseguem materializar o currículo das disciplinas e tornar as aulas mais interessantes e interativas.

Na EE Professora Clorinda Danti, na Vila Lageado, zona oeste, os alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental calculam as medidas dos canteiros e a distância entre as mudas de plantas. “Foi a maneira que encontramos de os alunos saírem um pouco da sala de aula e se envolverem mais com os conteúdos”, afirma a diretora Raquel Monti. Conceitos como otimização de espaços físicos ociosos, consumo sustentável, consciência ambiental e alimentação saudável também são abordados.



Educadores abordam consumo sustentável e consciência ambiental, entre outros assuntos

Da escola para casa – Na EE Professor Raul Antônio Fragoso, no Jardim São Ricardo, zona norte, os alunos do 1º ao 5º

ano aprenderam sobre compostagem e estão pesquisando como fazer um minhocário. “Eles gostam muito e levam o que aprendem

para a família. Tem pais plantando hortaliças em casa”, conta a professora de práticas experimentais Bernadete de Fátima Silva.

Localizada no Jardim Aladim, na zona sul, a EE Professor Cândido de Oliveira é mais uma que utiliza a horta como laboratório vivo. Os alunos do grêmio participam de todo o processo de cultivo – desde o plantio até a colheita. “Eles limpam a área, adubam a terra, depositam as sementes, regam e acompanham o crescimento dos vegetais”, relata a coordenadora Ana Paula Barros Chagas.

“O consumo de hortifrúti aumentou entre os alunos durante a merenda escolar”, destaca Elza Maria Bruno de Azevedo, diretora da EE Professor Victor Oliva, na Vila Madalena, na zona oeste.

Imprensa Oficial – Conteúdo Editorial
Assessoria de Imprensa da Secretaria da Educação