

OFICINAS DE ANIMAÇÃO E JOGOS LOCATIVOS COMO FATOR DE AMBIENTAÇÃO E INTEGRAÇÃO ENTRE OS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM DESIGN, CINEMA, COMPUTAÇÃO E SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS DA UFC

VI Encontro de Monitoria de Projetos da Graduação

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araujo, Mara Franklin Bonates, Claudia Marinho, Madson Kaique Andrades, Windson Viana de Carvalho

O projeto [Oficinas de Animação e Jogos Locativos como Fator de Ambientação e Integração entre os Cursos de Graduação em Design, Cinema, Computação e Sistemas e Mídias Digitais da UFC] tem como objetivo levar oficinas dos mais diversos temas, como concepção de personagens, criação de jogos, vídeos interativos, e outros, para ampliar o contato entre os alunos de diferentes cursos, dentre os quais, cinema, computação, design e sistemas e mídias, bem como de todos os outros cursos cujos alunos se interessem pelos assuntos abordados, além de promover a maior integração entre alunos de diferentes cursos, o projeto visa complementar bem como introduzir conhecimentos pertinentes a formação dos estudantes. Em uma das oficinas realizadas pelo projeto, Concepção de Personagens, utilizando conhecimentos de comunicação visual e teoria das cores, o público, composto de alunos de diversos cursos da UFC, servidores e participantes de fora da universidade, pode entender melhor como os personagens de animações são criados visualmente, para combinar com as suas personalidades, e como criar personagens de uma maneira que o seu visual se comunique melhor com o espectador/consumidor. No segundo semestre, deseja-se mostrar a utilização de uma ferramenta, o Lagarto, para que, em uma oficina ministrada para explicar o funcionamento da plataforma, o público seja capaz de criar um jogo utilizando o conhecimento ensinado durante a oficina e seus conhecimentos prévios.

Palavras-chave: oficina. ambientação. integração.