

Aprendizado e desenvolvimento de *software* interativo utilizando a plataforma *Unity*

Amaury Teixeira Cassola¹, Julio Augusto da Rosa Carraro¹, Diana Cabral Cavalcanti^{1*}
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Osório. Osório, RS, Brasil.

O projeto aqui apresentado tem como objetivo promover às comunidades interna e externa ao IFRS - *Campus* Osório a oportunidade de explorar intuitivamente o ensino de programação, estimular o raciocínio lógico e incentivar jovens a produzir projetos que fogem do contexto comum em disciplinas da área. No *campus*, nota-se uma resistência dos alunos do EMI ao Técnico em Informática pelo desenvolvimento de *software* em geral, dado comprovado por uma pesquisa efetivada com estes no início do período escolar e que contrasta com o fato de que a programação é a área principal do curso em questão. Ainda é perceptível na comunidade externa uma deficiência da tutoria pública de tais ofícios, sendo que esta necessita ser buscada por meios autodidáticos ou custeados. Além do citado, vale ressaltar a grande popularidade atual dos jogos eletrônicos entre o público jovem, sendo que estes compõem um ambiente confortável para tal população. Deste modo, prova-se promissor utilizar dos *games* como meio para o ensino da programação criando um ambiente intuitivo mesmo para alunos externos ao campus e que nunca tiveram contato com a programação. Assim, foi ofertado um curso de produção de jogos, apresentando a programação em um ambiente familiar aos alunos. O curso, tendo duração total de vinte horas, abordou o desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando a plataforma *Unity*, uma interface voltada para a produção de *software* utilizada tanto por desenvolvedores amadores quanto profissionais. As aulas tiveram como foco o ensino da linguagem *C#* e a programação orientada a objetos. Ao final do curso, foi formado com os alunos um grupo de desenvolvimento de jogos eletrônicos com a finalidade de desenvolver seus próprios projetos, concretizando os conhecimentos adquiridos no curso. O grupo em questão, após decidir coletivamente qual seria o projeto, dividiu-se de acordo com as preferências pessoais dos alunos em quatro subgrupos: roteiro, arte, programação e trilha sonora. Posteriormente, foi realizada uma pesquisa com os discentes que apontou níveis elevados de satisfação e ainda a vontade continuar o projeto no ano seguinte. Finalmente, vale ainda ressaltar a grande quantidade de pessoas que, mesmo antes do início das atividades, procurou inscrever-se no curso e o fato de que mesmo os alunos externos à instituição conseguiram compreender e concretizar os conteúdos passados em aula, provando a afirmação de que a apatia ao ensino da programação pode ser superada desde que este seja ministrado de maneira a entender o contexto onde vivem e entretêm os alunos.

Palavras-chave: Desenvolvimento de software. Jogos eletrônicos. Ensino.

Trabalho vinculado ao Edital PROEX/IFRS 053/2015 – Fluxo contínuo 2016, da Pró-Reitoria de Extensão.