

PoaFlood: tecnologia e memória

Igor Balest Farias¹, Frisk Corseuil da Silva¹, Gustavo Rigon do Prado¹, Pedro Araujo de Oliveira¹, Iuri Albandes Cunha Gomes^{1*}

Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Restinga. Porto Alegre, RS.

Dentro do escopo do projeto, foi desenvolvido um jogo eletrônico para a plataforma Windows, utilizando a linguagem python e a biblioteca pygame, com o objetivo de retratar os eventos históricos das enchentes que ocorreram em maio de 2024 no estado do Rio Grande do Sul, com um maior foco na cidade de Porto Alegre. Essas enchentes tiveram um impacto imenso na região, causando perdas materiais e desafiando as comunidades locais. A ideia de criar o jogo surgiu da necessidade de documentar e disseminar esse acontecimento de maneira interativa, utilizando uma abordagem inovadora que combinasse educação e entretenimento. A relevância do projeto foi destacada pela sua participação na Crossing Latitudes Jam, uma Game Jam internacional organizada em colaboração com a diplomacia brasileira na Finlândia e a Finnish Game Jam. Durante essa competição, jogos com diferentes temáticas foram desenvolvidos, e o projeto sobre as enchentes de 2024 se destacou por unir história recente e tecnologia. Essa plataforma permitiu a troca de ideias e conhecimentos com desenvolvedores de outras regiões, ampliando a visão dos bolsistas sobre o potencial de impacto de seus trabalhos. Não houve uma devolutiva sobre a classificação ou pontuação dos vencedores desta competição. O desenvolvimento do jogo envolveu a colaboração de todos os bolsistas do projeto, que contribuíram em diversas áreas, como criação de roteiro, arte gráfica e programação. A equipe contou com o apoio de ferramentas de inteligência artificial para otimizar o processo de criação. Essas ferramentas foram fundamentais na geração de sprites e cenários, além de terem auxiliado na criação de alguns trechos de código, o que acelerou o desenvolvimento e garantiu uma qualidade maior ao produto final. O uso da IA não apenas economizou tempo, mas também permitiu que a equipe explorasse possibilidades criativas que seriam difíceis de alcançar em um prazo curto. O jogo finalizado oferece retrato dos eventos aos jogadores, permitindo que eles compreendam os desafios e as consequências das enchentes de uma forma interativa. Ao mesclar tecnologia, história e colaboração acadêmica, o projeto alcançou um equilíbrio entre educação e entretenimento, servindo como um importante registro digital de um evento que marcou a história do Rio Grande do Sul em 2024. Além disso, o trabalho trouxe uma visão inovadora sobre como a tecnologia pode ser utilizada para contar histórias e preservar memórias de eventos reais. Atualmente o jogo está sendo refeito utilizando a ferramenta Godot, um motor de jogo (game engine) leve e de fácil acesso.

Palavras-chave: Desenvolvimento de jogos; Inteligência artificial; Game Jam.