



Museu Arabutã

Ariany Freitas da Silva | ariany.s2007@aluno.ifsc.edu.br

Gustavo de Bona Ferreira | gustavo.bf2008@aluno.ifsc.edu.br

Isla Fabris Rotta | isla.fr@aluno.ifsc.edu.br

Miguel Antônio Barreiros | miguel.b01@aluno.ifsc.edu.br

Renato da Silva Rosa Rodrigues | renato.rodrigues@ifsc.edu.br

RESUMO

O Museu Arabutã é um projeto de videogame educativo que busca trazer mais da arte brasileira de maneira instigante e divertida, explorando também a história, cultura e diversidade do país. O jogo é projetado para ter diversas fases que contam sobre diferentes artistas brasileiros e suas obras, separados por regiões. Nele, a protagonista, Anita, passa por uma experiência mágica ao voltar ao passado e conhecer esses artistas, os ajudando a resolver problemas e arrumar bagunças que aconteceram tão misteriosamente quanto a viagem da menina. O produto final esperado do projeto é uma demo com uma fase da Região Sul, que fala sobre o artista catarinense Juarez Machado. Anita vai parar no Instituto Juarez Machado logo antes de sua inauguração, e ajuda Juarez a arrumar as coisas, enquanto aprende mais sobre ele, suas obras e sua história. Um dos objetivos principais do projeto é que o jogo seja jogável por múltiplos públicos. Por isso, estará disponível em português, inglês e espanhol, e contará com ferramentas de acessibilidade para pessoas com deficiência. As ferramentas utilizadas na produção do jogo incluem o GameMaker, responsável pela programação e criação das pixel arts e aplicativos de desenho como o Krita, um software profissional gratuito que oferece uma ampla variedade de recursos e o IbisPaint, uma opção mais simples, porém prática, que permite a criação de artes diretamente em dispositivos móveis. O armazenamento e o compartilhamento dos dados entre os desenvolvedores do projeto são realizados por meio do GitHub, com o apoio do Anchorpoint, que atua como uma ponte de integração entre o GitHub e o GameMaker. Até então, a equipe já desenvolveu diversas artes conceituais e protótipos, assim como o esqueleto do menu principal.

Palavras-chave: jogos digitais; arte brasileira; educação não-formal; acessibilidade.