



Uma análise qualitativa da importância e viabilidade do desenvolvimento de jogos utilizando software Open Source

Ian Duarte de Aguiar, Eduardo Napoleao

Desenho Industrial - Programação Visual

A temática de *software Open Source* permeia campos como desenvolvimento de *software*, *game engines*, modelagem 3D, entre outros. Sua definição para o presente trabalho consiste em qualquer programa de computador cujo código-fonte é disponibilizado publicamente, permitindo que qualquer pessoa possa estudar, modificar e distribuir o programa. Também, o conceito de saúde empregado no presente artigo define-a não como a mera ausência de doenças ou enfermidades, mas sim um estado de bem-estar em múltiplas áreas diferentes. Com isso em mente, é analisado no decorrer do presente projeto de pesquisa, a maturidade do ecossistema atual de ferramentas *Open Source* para desenvolvimento de jogos, relacionando o uso deste tipo de ferramenta no desenvolvimento de jogos com os conceitos de saúde e qualidade de vida. Para isso, o presente labor acadêmico relata uma experiência de pesquisa executada pelos autores onde, juntamente com um grupo de voluntários, participaram de uma *Game Jam*, uma competição de desenvolvimento de jogos, com o intuito de utilizar apenas ferramentas de código aberto para realizá-la. O problema de pesquisa que norteia o projeto refere-se à identificar características da produção de jogos usando ferramentas *Open Source* de desenvolvimento de atualmente presentes no mercado, indicando maneiras pelas quais game designers em formação podem utilizar ferramentas *Open Source* para construir jogos digitais. O método empregado foi uma pesquisa qualitativa através de entrevistas informais com os membros participantes da *Game Jam*. Além das respostas dos participantes, um dos principais resultados da pesquisa foi a criação bem sucedida do jogo "*Blind in the Dark*", produzido durante a participação na *Game Jam* chamada *Godot Wild Jam* ao longo de uma semana e respeitando a condição auto-imposta de uso de *software Open Source*. Ao final, conclui-se que é possível desenvolver jogos utilizando unicamente este tipo de ferramenta, permitindo assim que desenvolvedores que não possuem condições financeiras de adquirir os softwares tradicionais possam criar jogos, acessibilizando essa atividade que pode ser feita tanto por lazer como para geração de renda através de trabalho. Por fim, ao final do trabalho são apresentados em mais detalhes os depoimentos do grupo de voluntários a respeito de sua experiência de forma parafraseada.

Palavras-chave: Open Source; Saúde e Jogos; Desenvolvimento de Jogos

Apoio: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação - PIBITI/CNPq e UNIVALI