

#AldirBlanc - Projeto "Jogos de Todos os Santos" realiza aula junto à UFBA **Notícias**

Postado em: 24/03/2021 15:30

A aula se debruçará ainda sobre o modo como criadores e criadoras conduzem seus processos autorais.

No dia 29 de março, às 09h, o Curso Introdutório em Design, Arte e Som para Games, promovido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (IHAC/UFBA), recebe professores ligados ao projeto "Jogos de Todos os Santos" para ministrar a aula intitulada A construção de mundos narrativos nos jogos digitais baianos - um estudo dos casos Gamebook Guardiões da Floresta e ÁRIDA: Backland's Awakening.

A aula, que também será transmitida através do canal do projeto no YouTube, vai abordar, a partir dos jogos citados, como elementos narrativos, visuais, sonoros, cênicos e lúdicos são engajados na construção dos mundos ficcionais criados nos games. Além disso, a aula se debruçará ainda sobre o modo como criadores e criadoras conduzem seus processos autorais em torno da construção de mundos, além de trazer algumas dicas para jovens desenvolvedores. O projeto "Jogos de Todos os Santos", que oferece as aulas, é uma iniciativa voltada para a pesquisa e análise de mundos ficcionais criados em games baianos de produção recente, em especial aqueles que exploram elementos da cultura regional e nacional. Para além das aulas, em seu site estão disponíveis entrevistas com os realizadores dos games baianos "ÁRIDA: Backland's Awakening", "Gamebook Guardiões da Floresta", "Odoyá" e "Guerreiros Folclóricos". Em abril, será lançado também um livro compilando todos os estudos. Para saber mais, acesse:

<https://www.jogosedetodosossantos.com/>. O projeto tem apoio financeiro do Estado da Bahia através da Secretaria de Cultura e da Fundação Cultural do Estado da Bahia (Programa Aldir Blanc Bahia) via Lei Aldir Blanc, direcionada pela Secretaria Especial da Cultural do Ministério do Turismo, Governo Federal. Professores: João Araújo Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (PPGCCC - UFBA) e membro do grupo de pesquisa em Análise de Teleficção (a-tevê). Foi professor substituto das disciplinas Estética da Comunicação e Oficina de Comunicação Audiovisual também pela Universidade Federal da Bahia, e hoje atua como professor, pesquisador, organizador e coordenador pedagógico em empreendimentos culturais e acadêmicos diversos." Filipe Pereira Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, onde atua como Professor Substituto do Curso de Jogos Digitais e membro da Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais. É CEO, Produtor e Game Designer Líder na Aoca Game Lab, empresa baiana de desenvolvimento de jogos responsável pelo ÁRIDA, uma série de games para PCs que se passa no sertão baiano do século XIX. Atua no setor de games há mais de 10 anos, onde publicou mais de 15 jogos e obteve premiações e menções em eventos nacionais e internacionais. Lynn Alves Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D, possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), mestrado (1998) e doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Seu Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora e pesquisadora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência Professor

Milton Santos (IHAC/ UFBA). Coordena a Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais na UFBA e as publicações do grupo podem ser encontradas no site www.comunidadesvirtuais.pro.br.

YOUTUBE