



Game: Super Trunfo de Professores¹

Humberto Leopoldo P.CARDOSO FILHO²

Wilsonir Antunes MAIOCHI³

Isabela Belli KRAUS⁴

Camila Belli KRAUS⁵

Rafael Jose BONA⁶

Roberta DEL-VECHIO⁷

Universidade Regional de Blumenau, FURB, Blumenau/SC

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de apresentar o trabalho Game: Super Trunfo de Professores. Esta é uma atividade que já foi realizada no Curso de Publicidade e Propaganda da FURB há alguns anos e chega em sua nova edição, em vista às comemorações dos 20 anos do curso vem intensificar ações e reforçar o processo de aprendizagem dos acadêmicos. Ele se assemelha ao clássico jogo Super Trunfo no qual os participantes interagem entre si e com isso, conseguem aprimorar seus conhecimentos e interagir com os professores do curso. A atividade foi realizada na disciplina de Promoção e Merchandising no semestre: 2010/2.

Palavras-chaves: Game, Super Trunfo, Professores, Comunicação.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Reis (2009), no estado de Santa Catarina, a cidade de Blumenau é uma das pioneiras na área da comunicação social. Foi onde surgiu a primeira emissora de rádio (em 1931), a primeira emissora de televisão (1969), o primeiro jornal off-set

¹ Trabalho apresentado ao XVIII Prêmio Expocom 2011 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. Categoria: Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade: Games.

² Acadêmico do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau). E-mail: humb_cf@hotmail.com

³ Acadêmico do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau).

⁴ Acadêmica do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau).

⁵ Acadêmica do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau).

⁶ Professor Orientador do Trabalho. Mestre em Educação (FURB), Especialista em Cinema (UTP) e Fotografia (UNIVALI), Graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). E-mail: bona.professor@gmail.com

⁷ Professora Orientadora do Trabalho. Mestre em Educação (FURB), Especialista Moda (UNERJ), Graduada em Publicidade e Propaganda (FURB). E-mail: rovechio@terra.com.br

(1971) e o primeiro curso superior de Publicidade e Propaganda do estado (na FURB, em 1991).

O pioneirismo do curso de Publicidade e Propaganda da FURB abriu portas para que muitas pessoas pudessem ter uma visão mais crítica sobre a comunicação social do estado. O curso nasceu da iniciativa de publicitários de Blumenau, sentindo a necessidade de uma formação acadêmica para profissionais em Santa Catarina (BONA, 2011).

Por completar seus 20 anos em 2011, o curso de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau), uma série de eventos e comemorações estão sendo feitas além de determinadas ações. Uma delas é a revitalização da logo do Curso, desenvolvida por profissionais que passaram pela Universidade:



Figura 01: Logo dos 20 anos do Curso
Fonte: Seven Comunicação (2011)

Uma das ações desenvolvidas por acadêmicos de Publicidade e Propaganda da FURB é a reedição do Super Trunfo dos Professores. Baseado no jogo homônimo, essa edição do Super Trunfo foi feita na Disciplina de Planejamento Gráfico, no segundo semestre de 2010, em antecipação às comemorações dos 20 anos. A primeira edição do Super Trunfo foi feita em 2007, por meio da idéia dos acadêmicos.

Ao invés de carros, navios ou qualquer outra série disponível no Super Trunfo, aqui os acadêmicos “batalham” com os Professores e outros acadêmicos. Por meio de diferentes atributos, as mesmas regras do Super Trunfo normal são válidas.

2 OBJETIVO

Recriar um projeto que marcou época no curso, agora com o atual quadro de professores, acrescentando às comemorações dos 20 anos do curso. O Game Super Trunfo Professores é uma atividade que se assemelha ao clássico Super Trunfo (Card Game da Grow).

O principal objetivo da atividade é integrar cada vez mais os acadêmicos e os professores do curso de Publicidade e Propaganda da FURB.

3 JUSTIFICATIVA

Pensando em unir conteúdo acadêmico e integração entre alunos e professores, é que surgiu a idéia de dar continuidade ao Super Trunfo de Professores. Uma atividade didática e rica para o processo de aprendizagem. O clássico Super Trunfo se trata de Jogo de Cartas (Card Game) que é distribuído pela Grow no Brasil. Os participantes tomam as cartas uns dos outros por meio de características de cada um deles. O jogo tem uma variedade de temas que vão de automóveis, pessoas, profissões, Fórmula 1, etc.



Figura 02: Jogo de Cartas Super Trunfo de Campeões da Fórmula 1

Fonte: <http://img135.imageshack.us/i/selotrufnoxv2.jpg/sr=1> Acessado em 07/04/2011

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A equipe de criação das cartas manteve o processo de criação definido por Bertomeu (2010) quando se desenvolvem soluções para problemas, que na maioria das vezes desafia o criativo a tornar as mensagens inovadoras e compreensivas na recepção das pessoas que iriam jogar o Super Trunfo. Autores como Cesar et. al. (2003) e Patrício (1999) foram úteis para a confecção das fotografias. Cesar por tratar de técnicas e confecção de fotografias e Patrício que utiliza argumento para produção de fotografias na área de publicidade e propaganda.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Para a confecção do Super Trunfo foram tiradas fotografias de cada professor do curso de Publicidade e Propaganda da FURB. Para as fotos foi usada uma câmera Nikon D60. As fotos foram tratadas no Adobe Photoshop que, ao lado do Illustrator, foi usado para confeccionar as cartas. O Adobe Photoshop surgiu entre 1989 e 1990 e ano após ano se firma como um dos programas mais completos e poderosos na área de manipulação e tratamento de imagem. O principal diferencial do programa é seu poder de permitir várias possibilidades criativas. Segundo Damasceno (2004), o programa nasceu com o objetivo de tratar e corrigir fotografias e ou gráficos digitais. Com o passar dos anos ele foi evoluindo e começou a ser aplicado largamente em trabalhos de criação impressos e para a web. As últimas versões do programa contam com suporte e aplicações especialmente voltados para este tipo de trabalho.

Como referência para as cartas, foram usados os jogos já existentes do Super Trunfo e a versão original do Super Trunfo dos Professores. As cartas foram criadas a partir do zero, sem imagem base por baixo para que não houvessem “vícios” gráficos que limitassem a criação.



Figura 03: Super Trunfo Professores
Fonte: os autores

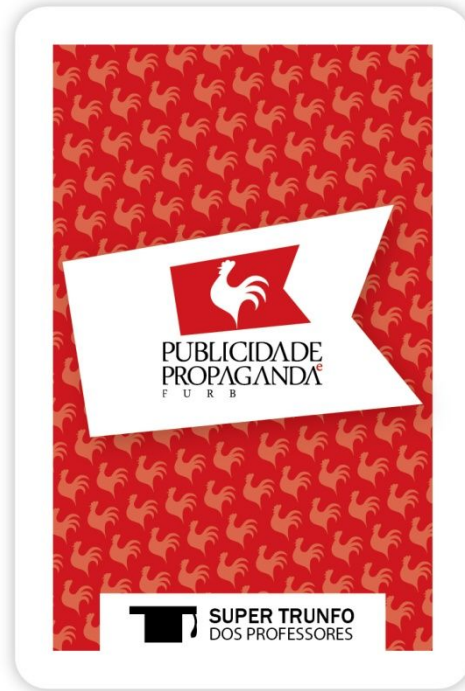


Figura 04: Super Trunfo Professores
Fonte: os autores

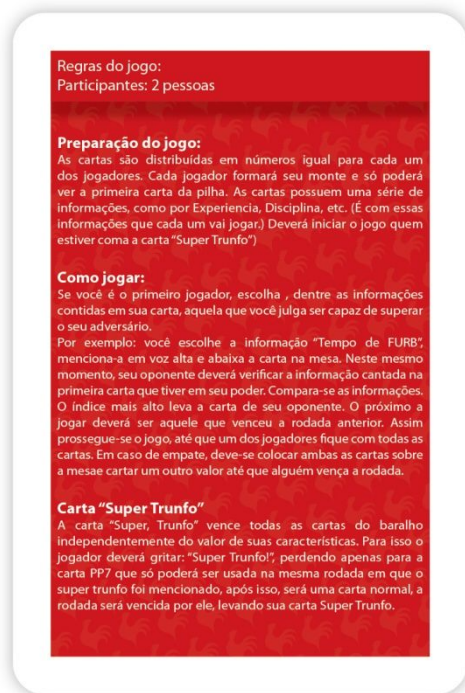


Figura 05: Super Trunfo Professores
Fonte: os autores



6 CONSIDERAÇÕES

Atualmente os meios de comunicação estão cada vez mais integrados com os jogos eletrônicos que estão presentes desde os microcomputadores pessoais até em salas de aula como é o caso desta atividade. Cada vez mais o meio acadêmico e os estudos de comunicação estão se voltando ao jogos (games).

Esperamos que com esse trabalho possamos incentivar a produção de mais atividades como esta no curso de Publicidade e Propaganda da FURB, mas que possam também ser trabalhados outros temas dentro do jogo de cartas.

REFERÊNCIAS

BERTOMEU, J. V. C. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: CengageLearning, 2010.

BONA, R. J. **Atividades práticas no processo de ensino e aprendizagem em publicidade e propaganda: a organização da gincana Rinha**. Relatório geral da gincana Game Rinha, Universidade Regional de Blumenau (FURB), 2011.

CESAR, N. PIOVAN, M. **MakingOf: revelações sobre o dia a dia da fotografia**. Futura: São Paulo, 2003.

DAMASCENO, A. **Adobe Photoshop CS**. Florianópolis: Visual Books, 2004.

PATRÍCIO, D. J. **Curso Básico de fotografia**. Blumenau: Edifurb, 1999.

RANHEL, J. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.) **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: CengageLearning, 2009.

REIS, C. (org.). **Realidade Regional em Comunicação**. Edifurb: Blumenau, 2009.

SAMPAIO, R. **Propaganda de A a Z**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003, 3ª edição.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: CengageLearning, 2009.