

DN8 / 2010 – LUCROS & RISCOS DO MUNDO VIRTUAL

TAREFA 05 – *NO MUNDO DOS GAMES*

Para: Equipes do 6º., 7º. e 8º. anos.

Descrição: Cada equipe deve apresentar uma *performance* coletiva que imite o andamento de um jogo *online*. Para cada ano, um tipo de *game* diferente. Para o 6º.: Super Mario Brothers, 7º.: Pacman e 8º.: Animês. O objetivo é retratar as perdas e ganhos, resultados da *gamemania* e, por consequência, do uso da *Internet*.

5.1. *SUPER MARIO BROTHERS – 25 ANOS*

Formatação: Cada equipe do 6º. ano deve selecionar de 10 (dez) a 20 (vinte) membros para participarem da *performance*. Qualquer jogo da série Super Mario pode ser selecionado para imitação, procurando ser o mais fiel possível ao original. No dia da tarefa, a equipe deve declarar, por escrito, à Comissão Julgadora, o nome do jogo escolhido e o *site* onde ele foi pesquisado. O personagem principal, Super Mario, deve estar presente, enfrentando seus obstáculos dentro de um cenário que faça referência ao que se vê na tela do computador. Outros, como o irmão Luigi, são opcionais.

Apresentação: Depois de pesquisado e escolhido o *game* a ser imitado, devem ser selecionados, no mínimo, 02 (dois) níveis do jogo, mostrando a evolução do personagem principal e a mudança de ambiente. O cenário deve ter algum tipo de painel de fundo (pintado à mão, fotocopiado, projetado etc.) Para sinalizar a mudança de fase, deve estar presente no

cenário a imitação de um placar eletrônico, indicando as devidas pontuações e outras informações, se necessário (número de vidas, cronometragem, fase do jogo etc.) A equipe deve ter membros disponíveis para operar esse placar (de 02 a 04), que estejam ocultos dentro dos ambientes. A mesma trilha musical utilizada no jogo escolhido (original ou mixada, com todos os seus efeitos sonoros) deve ser gravada para a apresentação. Essa trilha também pode ser executada ao vivo, por um ou mais DJs. No caso de gravação, a trilha deve ser levada para o dia da tarefa gravada em CD ou *pendrive*, no formato MPEG. Quaisquer outros tipos de efeito visual e sonoro podem ser usados, livremente, desde que estejam de acordo com o *game*. O jogo deve terminar com a vitória de Mario, simbolizando o internauta que escapa das muitas armadilhas à solta no mundo virtual, obtendo mais lucros do que prejuízos. A apresentação completa deve durar de 05 (cinco) a 10 (dez) minutos.

Critérios de avaliação: cumprimento de todos os itens obrigatórios, fidelidade ao tema, criatividade na execução, desenvolvimento correto do jogo, entrosamento coletivo, caracterização adequada dos personagens e a estética geral da apresentação.

Prazo: terceira tarefa do dia 15/10/10.

Valor: 350 (trezentos e cinquenta) pontos. Penalizações de 10 (dez) pontos por descumprimento de itens obrigatórios e duração incorreta. Bônus de 50 (cinquenta) pontos para a *performance* mais completa.

5.2. PACMAN – 30 ANOS

Formatação: Cada equipe do 7º. ano deve selecionar de 10 (dez) a 20 (vinte) membros para participarem da *performance*. Qualquer jogo da série Pacman pode ser selecionado para imitação, procurando ser o mais fiel possível ao original. No dia da tarefa, a equipe deve declarar, por escrito, à Comissão Julgadora, o nome do jogo escolhido e o *site* onde ele foi pesquisado. O personagem principal, também conhecido por “come-come”, deve estar presente, enfrentando seus obstáculos e comendo seus “pontinhos”, dentro de um cenário que faça referência ao que se vê na tela do computador. Neste caso, a equipe pode se basear no labirinto humano realizado por ocasião do aniversário de 30 anos do *game* [pesquisar].

Apresentação: Depois de pesquisado e escolhido o *game* a ser imitado, devem ser selecionados, no mínimo, 02 (dois) níveis do jogo, mostrando a evolução do personagem principal e a mudança de ambiente. Deve estar presente no cenário a imitação de um placar eletrônico, em forma de painel ou similar, indicando as devidas pontuações e outras informações, se necessário (número de vidas, cronometragem, fase do jogo etc.) A equipe deve ter membros disponíveis para operar esse placar (de 02 a 04), que estejam ocultos dentro dos ambientes. A mesma trilha musical utilizada no jogo escolhido (original ou mixada, com todos os seus efeitos sonoros) deve ser gravada para a apresentação. Essa trilha também pode ser executada ao vivo, por um ou mais DJs. No caso de gravação, a trilha deve ser levada para o dia da tarefa gravada em CD ou *pendrive*, no formato MPEG. Quaisquer outros tipos de efeito visual e sonoro podem ser usados, livremente, desde que estejam de acordo com o *game*. O jogo deve terminar com a vitória de Pacman, simbolizando o internauta que escapa das muitas armadilhas à solta no mundo virtual, obtendo mais lucros do que

prejuízos. A apresentação completa deve durar de 05 (cinco) a 10 (dez) minutos.

Crítérios de avaliação: cumprimento de todos os itens obrigatórios, fidelidade ao tema, criatividade na execução, desenvolvimento correto do jogo, entrosamento coletivo, caracterização adequada dos personagens e a estética geral da apresentação.

Prazo: terceira tarefa do dia 15/10/10.

Valor: 350 (trezentos e cinquenta) pontos. Penalizações de 10 (dez) pontos por descumprimento de itens obrigatórios e duração incorreta. Bônus de 50 (cinquenta) pontos para a *performance* mais completa. CN-29/09/10

5.3. ANIMÊS – HERDEIROS DOS MANGÁS

Formatação: Cada equipe do 8º. ano deve selecionar de 10 (dez) a 20 (vinte) membros para participarem da *performance*. Fica assim a distribuição por turma, de acordo com a ordem alfabética dos animês: Turma A = *Digimon*, B = *Dragonball Z*, C = *Naruto*, D = *Pokémon*, e E = *Super 11*. Qualquer jogo dos animês indicados pode ser selecionado para imitação, procurando ser o mais fiel possível ao original. Não serão aceitas *performances* que imitem os desenhos animados, sem as características do jogo *online*. No dia da tarefa, a equipe deve declarar, por escrito, à Comissão Julgadora, o nome do jogo escolhido e o *site* onde ele foi pesquisado. Os personagens principais devem estar presentes, enfrentando seus obstáculos e obtendo suas vitórias, dentro de um cenário que faça referência ao que se vê na tela do computador.

Apresentação: Depois de pesquisado e escolhido o *game* a ser imitado, devem ser selecionados, no mínimo, 02 (dois) níveis do jogo, mostrando a evolução dos personagens e a mudança de ambiente. Deve estar presente no cenário a imitação de um placar eletrônico, em forma de painel ou similar, indicando as devidas pontuações e outras informações, se necessário (número de vidas, cronometragem, fase do jogo etc.) A equipe deve ter membros disponíveis para operar esse placar (de 02 a 04), que estejam ocultos dentro dos ambientes. A mesma trilha musical utilizada no jogo escolhido (original ou mixada, com todos os seus efeitos sonoros) deve ser gravada para a apresentação. Essa trilha também pode ser executada ao vivo, por um ou mais DJs. No caso de gravação, a trilha deve ser levada para o dia da tarefa gravada em CD ou *pendrive*, no formato MPEG. Quaisquer outros tipos de efeito visual e sonoro podem ser usados, livremente, desde que estejam de acordo com o *game*. O jogo deve terminar com a vitória dos personagens principais de cada animê, simbolizando o internauta que escapa das muitas armadilhas à solta no mundo virtual, obtendo mais lucros do que prejuízos. A apresentação completa deve durar de 05 (cinco) a 08 (oito) minutos.

Crterios de avaliao: cumprimento de todos os itens obrigatrios, fidelidade ao tema, criatividade na execuo, desenvolvimento correto do jogo, entrosamento coletivo, caracterizao adequada dos personagens e a esttica geral da apresentao.

Prazo: terceira tarefa do dia 14/10/10.

Valor: 350 (trezentos e cinquenta) pontos. Penalizaes de 10 (dez) pontos por descumprimento de itens obrigatrios e durao incorreta. Bnus de 50 (cinquenta) pontos para a *performance* mais completa. CN-29/09/10.