

PLANEJAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR

Curso:	SUPERIOR EM SISTEMAS PARA INTERNET	
Unidade curricular	DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	Ano/semestre: 2023-2
Carga horária:	60h	Turno: Noturno
Professores:	Thaiana Pereira dos Anjos Reis Roberval Silva Bett	Fase: IV

1 SABERES/CONHECIMENTOS

- Definição e histórico de jogos para computador;
- História do computador e da indústria de jogos;
- Aplicações dos jogos no comércio, indústria e educação;
- Conceitos básicos de Game Design;
- Conceito e função do Storyboard;
- Conceitos básicos sobre composição de cenas utilizando sistemas de camadas. Parallax Scrolling.
- Criação de animações 2D;
- Análise de mercado nacional e internacional: principais plataformas, público, demografia.

2 HABILIDADES

- Compreender o histórico da Indústria de jogos e o seu impacto financeiro mundial;
- Desenvolver jogos 2D utilizando conceitos de Game Design, Storyboard e composição de cenas;
- Aplicar técnicas de desenvolvimento de jogos em sistemas para a internet.

3 ATITUDES

- Cordialidade, flexibilidade e respeito com os colegas e professores;
- Assiduidade e pontualidade;
- Cooperação e participação das atividades individuais e coletivas e tarefas propostas com organização, autonomia e iniciativa;
- Respeito à diversidade linguística, religiosa, étnica e sexual no ambiente escolar e profissional;
- Respeito ao meio ambiente;
- Postura profissional.

4 BASES TECNOLÓGICAS/SABERES

A disciplina será organizada da seguinte forma:

1. Introdução ao Desenvolvimento de Jogos
2. Unity
3. Game Design, Storyboard, Usabilidade e Documentação do Jogo

5 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

METODOLOGIA/ESTRATÉGIAS DE ENSINO:

- Disponibilização de recursos didáticos em ambiente virtual de aprendizagem;



- Estudo dirigido utilizando ambiente virtual de aprendizagem;
- Resolução de dúvidas por meio de fóruns, chats e outros meios de comunicação no ambiente virtual;
- Participação por meio de entrega de atividades e resolução de exercícios.

6 CRITÉRIOS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Serão realizadas as seguintes atividades avaliativas:

P1 - Projeto 1 Presencial - Projeto de desenvolvimento do Jogo

P2 - Projeto 2 Presencial - GDD, Storyboard e Usabilidade

Nota Final = $(P1*7 + P2*3)/10$

** Projetos serão realizados em dupla*

6.1 Critérios de aprovação (IFSC/RDP)

Art. 167. O resultado da avaliação será registrado por valores inteiros de 0 (zero) a 10 (dez).

§ 1º O resultado mínimo para aprovação em um componente curricular é 6 (seis).

§ 2º Ao aluno que comparecer a menos de 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária estabelecido no PPC para o componente curricular será atribuído o resultado 0 (zero).

§ 3º O registro parcial de cada componente curricular será realizado pelo professor no diário de classe na forma de valores inteiros de 0 (zero) a 10 (dez).

6.2 Recuperação

Estão previstas recuperações paralelas para todas as avaliações realizadas.

7 BIBLIOGRAFIA

7.1 BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

MARJI, Majed. **Aprenda a programar com Scratch: uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática**. São Paulo: Novatec, 2014.

7.2 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MARTINHO, C; SANTOS, P.; PRADA, R. **Design e desenvolvimento de jogos**. Lisboa: Editora FCA, 2016.

MASTROCOLA, V. M. **Game design: modelos de negócio e processos criativos**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
CÂMPUS GAROPABA

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games: volume 1: entendendo o universo dos jogos**. São Paulo, SP. Cengage Learning, 2012.