



## Plano de Atividades Domiciliares ADE

### Unidade Curricular: Desenvolvimento de Games

Professor(es):  
Fábio A. M. Cappabianco  
Vanessa A. Pereira

Contato:  
**cappabianco@unifesp.br**  
**vapereira@unifesp.br**

Ano Letivo: 2021

Semestre: 2º

Carga horária total:  
**72 horas AED**

Turmas: U

Plataforma de acesso ao curso: *Google Classroom, Moodle e Google Meet*

Objetivos (remoto):

**Geral:**

Fornecer aos alunos competências para a criação e desenvolvimento de jogos digitais.

**Específicos:**

Determinar e aprofundar os seguintes elementos dos jogos digitais: significado do jogo, aplicações, plataformas, modo de jogador, gêneros, mercado, criação (narrativa, personagens, mundo, jogabilidade).

Desenvolver habilidades de programação e implementação de jogos eletrônicos.

Conteúdo Programático e Cronograma

	Prof. Pereira	Prof. Cappabianco
0	Semana de Ciência e Tecnologia	Semana de Ciência e Tecnologia
1	Apresentação da disciplina [Aula Síncrona] Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula. Via Meet no classroom. Peço que todos compareçam online nesta primeira aula.	<b>Apresentação da disciplina</b> [Aula síncrona - 60 minutos] Definição de grupos e discussão de temas de projetos



<p><b>2 Homo Ludens – significado de jogo.</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Ler: texto a ser indicado. Atividade: a ser indicada Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Engines e introdução a Godot</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Tutorial básico de Godot</p>
<p><b>3 Game Educativo. Escolha de um jogo de educação simples para fazer. Explorar ideias. Experiências do CEGI.</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Atividade: a ser indicada Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Gêneros e profissões, e programação orientada a eventos</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Menu principal</p>
<p><b>4 Mito – Mitologia Nórdica</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Ler: texto a ser indicado. Ver: vídeo a ser indicado. Atividade: a ser indicada Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Etapas de desenvolvimento e História</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Primeira página, gráficos, sons, música</p>
<p><b>5 Sobrenatural, Magia e fantasia</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Ler: texto a ser indicado. Ver: vídeo a ser indicado. Atividade: a ser indicada Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Paperwork</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Caderno de 10 páginas</p>
<p><b>6 Jogo educativo: qual será feito? Definições.</b></p>	<p><b>Projeto de níveis</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Mundo</p>



<p><b>7 Criatividade, Inspiração e magia</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Uso do app surpresa. Atividade: a ser indicada Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Personagem</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Níveis</p>
<p><b>8 Narrativa – Seminário</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] [6h] Ler: texto a ser indicado. Ver: vídeo a ser indicado – apresentação dos alunos Atividade: a ser indicada (para ser entregue dentro de uma semana) Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.</p>	<p><b>Inimigos</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Personagens e lista de inimigos</p>
<p><b>9 Personagem – Seminário</b> [Aula Síncrona e Assíncrona] Ler: texto a ser indicado. Ver: vídeo a ser indicado – apresentação dos alunos Atividade: a ser indicada (para ser entregue dentro de uma semana) Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom</p>	<p><b>Combate</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Matriz de combate</p>
<p><b>10 Game Educativo</b></p>	<p><b>Mecânicas</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Lista de mecânicas</p>



1 <b>Criando o Mundo - Seminário</b> 1 Aula Síncrona e Assíncrona] Ler: texto a ser indicado. Ver: vídeo a ser indicado – apresentação dos alunos Atividade: a ser indicada (para ser entregue dentro de uma semana) Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula (60 minutos) para responder dúvidas e fazer esclarecimentos. Via Meet no classroom.	<b>Poderes</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Refinamento de personagem
1 <b>Aula prática para criação do game</b> 2 <b>educativo (ou <i>brainstorming</i> para jogo final Cappa)</b>	<b>Apresentação de documentos do game</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Implementação de jogo educativo
1 <b>Aula prática para criação do game</b> 3 <b>educativo (ou <i>brainstorming</i> para jogo final Cappa)</b>	<b>HUD</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Implementação de telas e transições
1 <b>Apresentação dos jogos (de educação e do</b> 4 <b>Cappa)</b>	<b>Câmera</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Posicionamento de inimigs, poderes e mecânicas
1 <b>Apresentação dos jogos (de educação e do</b> 5 <b>Cappa)</b>	<b>Controles e multiplayer</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Movimentos de personagem (level 0)
1 <b>Fechamento das notas</b> 6	<b>Apresentação do projeto final</b> [Aula síncrona - 60 minutos e atividades assíncronas] Finalização do projeto final
1 <b>Aula extra</b> 7	<b>Revisão de notas</b>

Metodologia de Ensino Utilizada:

Videoaula da disciplina, vídeos de apoio, uso de aplicativos, encontros síncronos para dúvidas, atividades entregues no classroom.

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos "cumprido" ou "não cumprido") :

O aluno será avaliado pelas atividades entregues. Cada atividade de aula valerá pontuação, a produção dos games também contará. O aluno deverá alcançar nota 6,0 para atingir o conceito "cumprido".



Ministério da Educação  
Universidade Federal de São Paulo  
Instituto de Ciência e Tecnologia



### Bibliografia básica e complementar para uso remoto

(não repetir a bibliografia do plano presencial, indicar e-book disponível na biblioteca, etc.)

1) *CULTURES of Computer Game Concerns : The Child Across Families, Law, Science and Industry* . 1 ed. 1 online resource (1 p.) ISBN 9783839439340. Disponível em: <https://openresearchlibrary.org/content/ad091e5b-c9e8-409f-bc62-a4c57523ff51> . Acesso em: 0.

2) NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo Cengage Learning 2010 1 recurso online ISBN 9788522127252.