



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Games

Professores:

Fábio A. M. Cappabianco
Vanessa A. Pereira

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

Ano Letivo: 2020

Semestre: 2º

Carga horária total: 72h

Turma: I

Plataforma de acesso ao curso:

Google Classroom e Moodle institucional

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:

Semana 1 (20/11): Apresentação da disciplina. Apresentação, histórico, conceitos iniciais.

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 1h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 2h

Semana 2 (27/11): Homo Ludens – significado de jogo, Engines, Godot

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 1:30h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 2:30h



Semana 3 (04/12): GAME Educativo Escolha de um jogo de educação simples para fazer. Explorar ideias. Experiências do CEGI, Gêneros, Profissões, programação orientada a eventos

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 1:30h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 2:30h

Semana 4 (11/12): Mito – Mitologia Nórdica, Etapas de desenvolvimento, *paperwork*

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 1:30h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 2:30h

Semana 5 (18/12): Sobrenatural, Magia e fantasia, Caderno de 10 páginas, história

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 1:30h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 2:30h

Semana 6 (08/01): Criatividade, Inspiração e magia, Níveis, sistema de recompensas

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h

Semana 7(15/01): Narrativa – Seminário, Controles, interface.

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h

Semana 8 (22/01): Personagem – Seminário, Personagens, projeto de câmera

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h

Semana 9 (29/01): Criando o Mundo - Seminário, Mecânica de Combates

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h

Semana 10 (05/02): Criação do game educativo, Projeto de Inimigos

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h



Semana 11 (12/02): Criação do game educativo ou final, Mecânicas e física, Multiplayer

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Videoaula (atividade síncrona, gravada): 1h
- Atividades (atividade assíncrona): 3h

Semana 12 (19/02): Apresentação jogo educativo ou final, Implementação e integração de projeto

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Atividades (atividade assíncrona): 4h

Semana 13 (26/02): Apresentações projetos finais

- Encontro síncrono (atividade síncrona): 2h
- Atividades (atividade assíncrona): 4h

Metodologia de Ensino Utilizada:

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

Metodologia de Avaliação:

O aluno será avaliado pelas atividades entregues e testes on-line com uma semana de prazo para entrega. Cada atividade de aula valerá pontuação, a produção dos games também contará. O aluno deverá alcançar nota 6 para ser considerado aprovado.

Bibliografia básica e complementar para uso remoto:

Básica:

1. SCOTT ROGERS. **Level Up Um Guia Para o Design de Grandes Jogos**. Editora Blucher 495 ISBN 9788521207016
2. NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo Cengage Learning 2010 1 recurso online ISBN 9788522127252.
3. SCHUYTEMA, Paul. **Design de games : uma abordagem prática**. São Paulo Cengage Learning 2008 1 recurso online ISBN 9788522127269.

Complementar:

1. Games, ludi e ethos : considerações sobre a imersão em modelagens realistas
2. Desenvolvimento de Jogos em HTML5
3. Os jogos e os homens