



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ-ARA
CURSO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2015.2

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
ARA7234	Tópicos Especiais em Tecnologias Digitais V	2	2	72

HORÁRIO		MÓDULO
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	A distância
2.1330-2	2.1330-2	5.1830-2

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Eliane Pozzebon e Luciana Bolan Frigo
e-mail: eliane.pozzebon@ufsc.br e luciana.frigo@ufsc.br

III. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA

IV. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA

Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)

V. JUSTIFICATIVA

O Brasil está em posição de destaque no mercado consumidor de jogos digitais e as empresas independentes vem crescendo e possuem um elevado potencial de geração de trabalho.

VI. EMENTA

Visão geral da produção de jogos. Conceito do Jogo; Requisito do Jogo; Planejamento do Jogo; Inteligência Artificial para jogos; Localização; Jogos e Aprendizagem; Jogos e Gênero.

VII. OBJETIVOS

Objetivos Gerais:

Apresentar noções básicas sobre o processo de desenvolvimento de jogos digitais.

Objetivos Específicos:

- Fornecer subsídios para que os alunos possam conhecer as etapas necessárias ao projeto de desenvolvimento de jogos;
- Apresentar aspectos relacionados às tecnologias atuais para a elaboração de um projeto;
- Tratar aspectos culturais e regionais envolvidos neste processo.

VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Unidade 1: Visão geral da produção de jogos.
- Unidade 2: Conceito do Jogo;
- Unidade 3: Requisito do Jogo;
- Unidade 4: Planejamento do Jogo: roteiro; mecanismos do jogo; elaboração de regras; elementos do jogo e *Level Design*; músicas, animações, prototipagem.
- Unidade 5: Inteligência Artificial para jogos;
- Unidade 6: Localização;
- Unidade 7: Jogos e Aprendizagem;

- Unidade 8: Jogos e Gênero.

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

Exposição dialogada, utilizando projetores de slides, trabalhos dirigidos com levantamento bibliográfico e atualização de assuntos, bem como todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento das aulas laboratoriais de acordo com cada assunto ministrado. Atividades práticas de laboratório no computador; Material de apoio postado no Moodle. Desenvolvimento de trabalhos e exercícios semanais.

X. METODOLOGIA E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- A verificação do rendimento escolar compreenderá **frequência e aproveitamento** nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente. Será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo a 75% das mesmas.
- A nota mínima para aprovação na disciplina será 6,0 (seis). (Art. 69 e 72 da Res. nº 17/CUn/1997).
- O aluno com frequência suficiente (FS) e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 e 5,5 terá direito a uma nova avaliação no final do semestre (REC), exceto as atividades constantes no art.70,§ 2º. A nota será calculada por meio da média aritmética entre a média das notas das avaliações parciais (MF) e a nota obtida na nova avaliação (REC). (Art. 70 e 71 da Res. nº 17/CUn/1997).

$$NF = \frac{MF + REC}{2}$$

- Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero). (Art. 70, § 4º da Res. nº 17/CUn/1997)

• Avaliações

Média aritmética das atividades em classe(exercícios e testes) e extra-classe.

Observações:

Avaliação de recuperação

- Não há avaliação de recuperação nas disciplinas de **caráter prático** que envolve atividades de laboratório (Res.17/CUn/97).

Nova avaliação

- Para pedido de segunda avaliação somente em casos em que o aluno, por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Direção do Campus Araranguá dentro do prazo de 3 dias úteis apresentando comprovação. (Ver formulário)

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO/PRÁTICO

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	10/08/15 a 15/08/15	Plano de ensino, introdução aos jogos digitais.
2	17/08/15 a 22/08/15	Gêneros de jogos e plataformas de jogos
3	24/08/15 a 29/08/15	Exercício: Gêneros de jogos e plataformas de jogos
4	31/08/15 a 05/09/15	Exercício: Gêneros de jogos e plataformas de jogos
5	08/09/15 a 11/09/15	Roteiros e narrativas de jogos.
6	14/09/15 a 19/09/15	Exercício: Roteiros e narrativas de jogos.
7	21/09/15 a 26/09/15	Jogos e Aprendizagem; Localização de jogos
8	28/09/15 a 03/10/15	Jogos e Gênero; Criação de personagens
9	05/10/15 a 09/10/15	Criação de personagens
10	13/10/15 a 17/10/15	Planejamento do Jogo: roteiro; mecanismos do jogo; elaboração de regras; elementos do jogo e <i>Level Design</i> ; músicas, animações, prototipagem.
11	19/10/15 a 24/10/15	Planejamento do Jogo: roteiro; mecanismos do jogo; elaboração de regras; elementos do jogo e <i>Level Design</i> ; músicas, animações, prototipagem.

12	26/10/15 a 31/10/15	Planejamento do Jogo: roteiro; mecanismos do jogo; elaboração de regras; elementos do jogo e <i>Level Design</i> ; músicas, animações, prototipagem.
13	03/11/15 a 07/11/15	Planejamento do Jogo: roteiro; mecanismos do jogo; elaboração de regras; elementos do jogo e <i>Level Design</i> ; músicas, animações, prototipagem.
14	09/11/15 a 13/11/15	IA para Jogos
15	16/11/15 a 21/11/15	Apresentação do Jogo
16	23/11/15 a 28/11/15	Apresentação do Jogo
17	30/11/15 a 05/12/15	Nova Avaliação (Prova de recuperação)
18	07/12/15 a 12/12/15	Divulgação de Notas

XII. Feriados previstos para o semestre 2015.2:

DATA	
07/09/2015	Independência do Brasil
12/10/2015	Nossa Senhora Aparecida
28/10/2015	Dia do Servidor Público (Lei 8112 art.236)
01/11/2015	Finados
14/11/2015	Dia não letivo
15/11/2015	Proclamação da República

XIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHANDLER, H. M. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Bookman, 2009. ISBN 978-85-407-0183-0

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p. ISBN 9788522106158.

RABIN, Steve. **AI Game programming wisdom**. Hingham, Mass.: Charles River Media, c2002. xxxii, 672 p. ISBN 1584500778.

Pivec, Maja; Koubek, Anni; Dondi, Claudio. **Guidelines for game-based learning**. Lengerich: Pabst Science, 2004. Disponível em < http://books.google.com.br/books?id=imhTmf0bVj0C&printsec=frontcover&dq=Guidelines+for+Game-Based+Learning&hl=pt-BR&ei=uislTO3WBIOB8gbYngzfDw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false > Acessado em: 07/04/2015


XIV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR


Rabin, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games: vol.2: programação: técnica, linguagem e arquitetura**. -- São Paulo : Cengage Learning, 2012.

Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming** MIT Press, 2011 ISBN 9780262113199


CHANDLER, H. M.; DEMING, S. O. **The Game Localization Handbook**. Boston: Jones & Bartlett Learning, 2011.

Os livros acima citados constam na Biblioteca Universitária e Setorial de Araranguá. Algumas bibliografias também podem ser encontradas na Biblioteca Virtual da UFSC.


Luciana Bolan Frigo, Dr^a
Prof^a. Adjunto/SIAPE: 1805632
UFSC/Campus Araranguá
Prof^a. Luciana Bolan Frigo


Prof^a. Eliane Pozzebon
Prof^a. Dr^a. Eliane Pozzebon
Professor Adjunto
SIAPE: 1680881
UFSC Campus Araranguá

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso / /


Prof^a. Dr^a. Patrícia Jantsch Fluza
Coordenadora do Curso de Graduação
em Tecnologias da Informação e Comunicação