

Plano de Ensino

CAMPUS LEOPOLDINA	
DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Prática Profissional e Formação Diversificada: Desenvolvimento de Jogos I	CÓDIGO: GT03PPF003.1

Início: 02/2024

Carga Horária: Total: 30 horas/aula Semanal: 2 aulas/aula Créditos: 30

Natureza: Teórica/Prática

Área de Formação - DCN: Específica

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: C01 (H01.1, H01.2), C03 (H03.1, H03.3), C04 (H04.1, H04.4), C05 (H05.1), C06 (H06.2, H06.3, H06.4), C09 (H09.1).

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação.

Ementa:

Introdução aos fundamentos do design de jogos, conceitos básicos, geração de ideias iniciais e desenvolvimento do Documento de Design de Jogo. Estudo de Personagens, Câmera e Controles; e do design de interfaces gráficas (HUD). Análise de elementos fundamentais do design de níveis, incluindo mecânicas, inimigos, combate e power-ups. Compreensão das etapas finais de desenvolvimento, testes, publicação e aspectos mercadológicos de jogos; uso de softwares de edição de imagem.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Engenharia de Computação	5	7		X

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos

Programação Orientada a Objetos.

Correquisitos

Não há.

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

1	Compreender os fundamentos do design de jogos: assimilar conceitos básicos, processos de geração de ideias e a importância do Documento de Design de Jogo como guia inicial do desenvolvimento.
2	Analisar e criticar jogos existentes, identificando elementos de bom design e pontos de melhoria;
3	Planejar e estruturar níveis de jogo: desenvolver habilidades para criar cenários desafiadores e equilibrados, incluindo a inserção de mecânicas, inimigos, combate e power-ups, de modo a manter o engajamento do jogador.
4	Executar as etapas finais de desenvolvimento com foco na qualidade e viabilidade comercial: entender o processo de testes, publicação, bem como aspectos mercadológicos, garantindo um produto final coerente e competitivo no mercado de jogos.

Plano de Ensino

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Introdução ao Design de Jogos 1.1 – Apresentação dos principais conceitos; 1.2 – Geração Ideias e Histórias; 1.3 – Introdução ao Documento de Design de Jogo	6
2	Concepção dos Principais Elementos 2.1 – Os três C's 2.1.1 – Personagens (<i>Characters</i>) 2.1.2 – Câmera (<i>Camera</i>) 2.1.3 – Controles (<i>Controls</i>) 2.2 – Design de Tela (<i>HUD - Heads-Up Display</i>)	10
3	Design de Níveis 3.1 – Elementos de Combate; 3.2 – Design de Inimigos; 3.3 – Mecânica; 3.4 – <i>Power Up's</i> ;	10
4	Finalização de um Jogo 4.1 – Etapa de testes; 4.2 – Publicação e Mercado de Jogos.	4
Total		30

Bibliografia Básica

1	ROGERS, Scott. Level UP: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, c2013. 494 p., il. ISBN 9788521207009 (broch.).
2	LUCIA MARIA TAVARES. Design de cenários de videogames . Editora Intersaberes, 2022. E-book. (164 p.). ISBN 9786555173543. Disponível em: https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/cefet/9786555173543 . Acesso em: 6 dez. 2024.
3	ALVES, William Pereira. Unity: design e desenvolvimento de jogos . Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 243 p., il. ISBN 9788550807324 (broch.).

Bibliografia Complementar

1	SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses . CRC press, 2008.
2	SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . Cengage Learning, 2008.
3	LUCIA MARIA TAVARES. Design de personagens . Editora Intersaberes, 2022. E-book. (200 p.). ISBN 9786555173710. Disponível em: https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/cefet/9786555173710 . Acesso em: 6 dez. 2024.
4	MARIANA FERREIRA DE FREITAS. Fundamentos e técnicas da animação 2D . Editora Intersaberes, 2023. Livro. (280 p.). ISBN 9786555170887. Disponível em: https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/cefet/9786555170887 . Acesso em: 6 dez. 2024.



PLANO DE ENSINO N° 2705/2024 - CECOMLP (11.51.27)

(N° do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 20/12/2024 09:35)

GUSTAVO MONTES NOVAES

COORDENADOR - TITULAR

CECOMLP (11.51.27)

Matrícula: ###772#6

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **2705**, ano: **2024**,
tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **20/12/2024** e o código de verificação: **d022e21b24**