

Plano de Ensino

CAMPUS VARGINHA	
DISCIPLINA: Introdução aos Jogos Digitais	CÓDIGO: G08IJDIO.01

Início: **02/2023**

Carga Horária: Total: 60 horas/aula

Semanal: 04 aulas/aula

Créditos: 04

Natureza: Prática e Optativa

Área de Formação - DCN: Especifica

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação e Engenharia Civil

Ementa:

Introdução aos jogos digitais: história, definição e conceitos básicos. Conceitos essenciais de projeto de jogo (Game Design). Técnicas e ferramentas para implementação de jogos digitais. Motores 2D/3D. Concepção, definição, implementação e testes de um jogo digital, utilizando tecnologias recentes e adequadas ao contexto da disciplina

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Bacharelado em Sistemas de Informação	3º	Desenvolvimento de Software para Sistemas de Informação		x

INTERDISCIPLINARIDADES

Prerrequisitos
-
Correquisitos
-

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>
1 Conhecer os conceitos do desenvolvimento de Jogos Digitais.
2 Compreender os processos de desenvolvimento de Jogos Digitais.
3 Implementar pequenos Jogos Digitais utilizando as tecnologias propostas na disciplina.

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 Apresentação da Disciplina.	2
2 Introdução aos Jogos Digitais	2
3 Conceitos essenciais de Projetos de Jogos	6
4 Conceitos básicos de Imagem Digital	8
5 Conceitos básicos de Som Digital	8
6 Apresentação da Linguagem de Programação adotada	2
7 Conceitos Básicos da Linguagem de Programação adotada	8
8 Motores de Jogos	2
9 Apresentação do Motor de Jogo adotado.	12
10 Concepção, definição, implementação e testes de um jogo digital utilizando as tecnologias adotadas.	10
Total:	60

Plano de Ensino

Bibliografia Básica	
1	PRADA, R.; et al. Design e Desenvolvimento de Jogos. 1º Edição. Lisboa: Editora FCA, 2016.
2	RABIN, S. Introdução ao desenvolvimento de games: vol. 1: Entendendo o universo dos jogos. São Paulo, SP. Cengage Learning, 2012.
3	NOVAK, J. Desenvolvimento de Games Tradução da 2º Edição Norte Americana. 2º Edição. São Paulo: Editora CENGAGE Learning. 2011.

Bibliografia Complementar	
1	CHANDLER, H. M. Manual de Produção de Jogos Digitais. Porto Alegre: Bookman. 2ª Ed. 2012
2	LUPERINI, R. Dinâmicas e Jogos na Empresa. 3º Edição. Petrópolis/RJ: Editora: Vozes. 2008
3	MELLO, F. C. Game cultura: comunicação, entretenimento e educação. 1º Edição. São Paulo: Editora Cengage Learning Nacional, 2016.
4	MOITA, F. M. G. da S. C. Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. 1º edição São Paulo SP : Editora Alínea, 2007.
5	ZIMMERMAN, E; SALEN, K. Regras do Jogo -Fundamentos do Design de Jogos -Vol. 1. 1º Edição. São Paulo: Editora Bucher, 2012.