

CURSO: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS	Matriz Curricular 2012_1
DISCIPLINA: PROTÓTIPOS	Carga Horária: 80 h/a

EMENTA

Nesta disciplina o aluno deverá apresentar o Projeto do Jogo ou Game design, deverá implementar o jogo com apresentação do produto no formato comercial. Apresentação do jogo completo: Proposição do jogo. Implementação. Capa do produto para comercialização.

OBJETIVOS

Integrar o conhecimento de cada disciplina do curso, através da elaboração de um projeto completo.

METODOLOGIA DE AULA E AVALIAÇÃO

As aulas serão dialogadas, com grande interação entre docentes e discentes, baseadas prioritariamente em estudos de casos. Serão utilizados, complementarmente, vídeos, exercícios, retroprojetor, data show e seminários. Em sintonia com o Projeto Integrado serão realizados trabalhos de pesquisa e exercícios extra-classe, individuais e em grupo. Uso do Laboratório de Informática.

Será composta por: (1) Avaliações Continuadas [0 a 3,0 pontos] e, (2) Avaliação Regimental. [0 a 7,0 pontos].

Semana	Conteúdo Previsto	Competências Trabalhadas	Recursos Utilizados	Bibliografia
1	Apresentação da Disciplina	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
2	Games, Papel do Designer de Games, Mecânica de jogo, gêneros e narrativa	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
3	Game design e gerenciamento de projetos (pré-produção, produção e pós-produção)	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
4	Roteiro: formatando o documento de game design / Plano de Marketing	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
5	Mapa Mental, Terrenos e Criação e design de personagens	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
6	Níveis: progressão, dificuldades e jogabilidade	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
7	Linguagem de programação e bibliotecas (Scripts) / Preparando Mente & Corpo	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
8	Criatividade e Interface para games	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
9	Modelagem 3D: objetos, cenários e mundos	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5

10	Produção de imagens 2D: texturas e mundos	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
11	Ambientação e produção sonora (Percepções e Emoções do Jogador)	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
12	Motor de jogo: engine e suas funcionalidades / MMOs / Item e Powerup	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
13	Design de Enigmas, Fluxo de Games	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
14	Storytelling	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
15	Protótipos de games: conceituação	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
16	Protótipos de games: produção	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
17	Protótipos de games: revisão e finalização	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
18	Banca final de trabalho de conclusão de curso	Criação, planejamento e desenvolvimento de Games	Laboratório	1 a 5
19	Semana de provas regimentais	-	-	-
20	Semana de provas de reavaliação	-	-	-

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1	LEMES, D. O., Games Independentes – Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de Jogos Digitais, 2009, PUC-SP
2	SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo, Cengage Learning, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

3	SCHELL, Jesse. A Arte do Game Design – O livro original, 2010, Elsevier.
4	MARCELO, Antonio. E PESCUITE, Julio. Design de Jogos – fundamentos, Rio de Janeiro, Brasport, 2009.
5	NOVAK, Jeannie. Produção de Games, Cengage, 2010.

RECURSOS DIDÁTICOS

1	TV/VÍDEO/DVD	4	LABORATÓRIO
2	DATASHOW	5	

3	RETRO-PROJETOR	6	

Professor: Karen Reis

Data e Assinatura

Observações