



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

() **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Optativa	6	---

4. Nome da Disciplina:

Jogos Eletrônicos

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0205

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (x)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD 0129 (406)	Programação para Design

7. Correquisitos	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura* ou *Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa* ou *Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A indústria dos jogos digitais cresce a cada ano no Brasil e no mundo. Apesar dos jogos digitais serem software, seu desenvolvimento exige conhecimentos específicos no que diz respeito a processos, técnicas e ferramentas. Essa disciplina pretende apresentar os conceitos básicos sobre os jogos digitais, partindo da evolução dos jogos, passando pelos tipos de jogos existentes e os elementos que compõem esses jogos e chegando à apresentação e no uso básico dos processos, técnicas e ferramentas necessárias para desenvolver jogos digitais. Ao final da disciplina, os alunos devem ser capazes de desenvolver um jogo digital.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Ao final do curso, os alunos devem ser capazes de:

Objetivo Geral:

Projetar e desenvolver um aplicativo de jogo;

Objetivos específicos:

Definir o gamedesign do jogo a ser desenvolvido;

Avaliar e identificar as soluções técnicas adequadas para o desenvolvimento do jogo proposto;

Projetar e desenvolver um jogo

13. Ementa:

O que é design de jogos. Gêneros. A experiência do jogo. Estrutura de um jogo. Elementos de um jogo. Interação. Análise do jogador. Mecânicas de um jogo. Interfaces de jogos. Temas. O mundo de um jogo. Tecnologias. Jogos multiusuários. Equipe de trabalho. Testes. Responsabilidades do designer de jogos. Documentação. Indústria dos jogos. Gamificação.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48	16

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

ALVES, Rubem. Filosofia da ciência:: introdução ao jogo e a suas regras. 15. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2010. 223 p.

STELLMAN, Andrew; GREENE, Jennifer. Use a cabeça! C#: um guia de aprendizagem para a programação no mundo real com C# e .NET. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. xxxvi, 618p.

DEITEL, Harvey M. et al. C#: como programar : apresentando net e web services. São Paulo: Pearson Education do Brasil, c2003. xxix, 1153 p. + 1 CD-ROM ISBN 8534614597

...

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma Abordagem Prática. Cengage. 2008. ISBN 8522106150

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. Cengage.2010. ISBN 8522106320

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game Designers. Charles River Media. 2008. ISBN 158450580X

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

RANDOLPH, Nick; FAIRBAIRN, Christopher. Professional Windows Phone 7 application development: building applications and games using Visual Studio, Silverlight, and XNA. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, 2011. xxiii, 594 p.

BERNHaupt, Regina. Evaluating User Experience in Games : Concepts and Methods. London: Springer-Verlag London, 2010. (Human-Computer Interaction Series, 1571-5035) ISBN 9781848829633 Disponível em <<http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-84882-963-3>>. Acesso em : 24 nov. 2011.

BAKHIREV,P; CABRERA, P.; MARSH, I.; SCOTT P.; SMITH, B.; WING, E. Beginning iPhone Games Development. Apress, 2010. ISBN: 978-1-4302-2600-0. Disponível em <<http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4302-2600-0>>. Acesso em: 18 fev, 2016.

BOULIC, R; CHRYSANTHOU, Y.; KOMURA, T. Motion in Games. In Proceedings of Third International Conference, MIG 2010, Utrecht, The Netherlands, November 14-16, 2010. ISBN: 978-3-642-16958-8. Disponível em < <http://link.springer.com/book/10.1007/978-3-642-16958-8>>. Acesso em: 18 fev, 2016.

SWEIGART, Al. Invent Your Own Computer Games with Python. 2 ed. Creative Commons licenced. ISBN 0982106017. Disponível para download gratuito em <http://inventwithpython.com>. [recurso eletrônico]

...

WRIGHT, Will; KOSTER, Raph. A Theory of Fun for Game Design. 2 ed. O'Reilly Media. 2013. ISBN 1449363210. ISBN-13: 9781449363215

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. 2 ed. CRC Press. 2014. ISBN 1466598646. ISBN-13: 9781466598645

ROGERS, Scott. Level Up - Um Guia Para o Design de Grandes Jogos. São Paulo: Blucher. 2013. ISBN-10: 852120700X ISBN-13: 9788521207009

GREGORY, Jason. Game Engine Architecture. 2 ed. A K Peters/CRC Press, 2013. 900 p. ISBN 9781466560017

NYSTROM, Robert. Game Programming Patterns. 1 ed. Genever Benning, 2014. 354 p. ISBN-10: 0990582906. ISBN-13: 978-0990582908

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:	<hr/> Chefe(a) do Departamento Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:	Data de Aprovação:	<hr/> Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo
-------------------------	---------------------------	---

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica	
Data de Aprovação:	<hr/> Diretor(a) da Unidade Acadêmica Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)	
Data de Aprovação:	<hr/> Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 64h	Carga Horária Prática: -