



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	--	--

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	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:

Objetivos Gerais:

- 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 de desenvolvimento. 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	32 horas	32 horas

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

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo: Cengage Learning. 2011. ISBN-10: 8522106320 ISBN-13: 9788522106325

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

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. Cengage. 2008. ISBN-10: 8522106150 ; ISBN-13: 978-85-221-0615-8.

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):

BAKHIREV, Peter; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Beginning iPhone Games Development**. Springer eBooks 728 p ISBN 9781430226000.

BERNHAUPT, Regina; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods**. Springer eBooks IX, 277p (Human-Computer Interaction Series,). ISBN 9781848829633.

FLAVELL, Lance; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Beginning Blender : Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design . **Springer eBooks** XVIII, 448 p ISBN 9781430231271.

LIMA, Alessandro. **Design de personagens para games Next-Gen**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, c2011. 2 v. + 2 DVDs ISBN 9788539900473 (v.1).

OSBORNE, Martin J; RUBINSTEIN, Ariel. **A course in game theory**. Cambridge, Massachusetts: Mit Press, c1994. 352 p. ISBN 9780262150415 (broch.).

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

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

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

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

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	
1. Jogo – fundamentação e classificações O jogo na história da humanidade Gêneros e experiências de jogos Cenário da indústria de jogos Gamificação		8		
2. Concepção e desenvolvimento de jogos Elementos de jogo Mecânicas de jogo Técnicas e ferramentas de desenvolvimento de jogos		8	32	
3. Documentação de jogos Game design document		16		
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 32h	Carga Horária Prática: 32h