

CURSO: CST EM JOGOS DIGITAIS	Matriz Curricular 2017 - 2
DISCIPLINA: FERRAMENTAS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	Carga Horária 80 H/A

EMENTA

Conceitos, características, ferramentas e técnicas relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais para dispositivos móveis, especialmente celulares, smartphones e equipamentos afins. A disciplina deve terminar com uma visão das novas tecnologias para Mobile para o futuro.

OBJETIVOS

Conhecimentos Genéricos:

- * Desenvolver habilidades de design de um jogo para dispositivos móveis, seja para TV, celular e outros dispositivos.
- * Desenvolver um projeto de um jogo para dispositivos móveis.
- * Desenvolver o processo de construção de um jogo digital para dispositivos móveis.
- * Desenvolver a colaboração de uma equipe por meio de um repositório de controle de projeto.

Conhecimentos Específicos:

- * Desenvolver habilidades de desenvolvimento na plataforma Android.
- * Desenvolver o projeto do jogo em Unity 3D em C#.
- * Desenvolver um projeto em equipe de forma colaborativa no repositório GitHub.
- * Desenvolver uma publicação do projeto no site <http://itch.io/>

Habilidades (Saber fazer):

- * Identificar em jogos um design relevante para a implementação em diversos dispositivos.
- * Planejar um design de um jogo simples e conciso para um dispositivo móvel.
- * Implementar um jogo para a plataforma Android.

METODOLOGIA DE AULA E AVALIAÇÃO

Metodologia de Aula:

- * Aulas dialogadas, com interação entre docentes e discentes, baseadas em estudos de casos e exercícios em sala de aula.

- * Uso do laboratório de Informática.
- * Trabalhos de pesquisa e exercícios extraclasse, individuais e em grupo.
- * Utilização complementar de vídeos, data show e seminários.

Metodologia de Avaliação:

Será composta por:

- (1) Avaliações Continuadas [0 a 3,0 pontos].
- (2) Avaliação Regimental [0 a 7,0 pontos].

A Avaliação Continuada será composta por:

- (1) Entrega do planejamento do design do jogo via repositório no GitHub:
 - (1.1) Planejamento no GitHub [0 a 1,0 pontos]
 - (1.2) Apresentação do planejamento no GitHub [0 a 1,0 pontos]
- (2) Apresentação do projeto do jogo e GitHub com o projeto final compilável igual a apresentação. [0 a 1,0 pontos]

As ferramentas e conceitos apresentados em aula sempre serão **com uso do Laboratório de Informática.**

Semana	Conteúdo Previsto	Competências Trabalhadas	Recursos Utilizados	Bibliografia
1	* Apresentação da disciplina e das atividades a serem entregues para a disciplina. * Introdução ao desenvolvimento de dispositivos móveis. Atividade: Organização e orientação dos grupos para o desenvolvimento do projeto da disciplina.	Entender a disciplina	1 a 4	1 a 8
2	* Entendimento o ambiente de desenvolvimento Android com a Unity 3D.	Identificar e entender o que é necessário de ferramentas para o desenvolvimento	1 a 4	1 a 8



Plano de Ensino

		do projeto da disciplina.		
3	<p>* Definição dos escopos dos projetos.</p> <p>* Atividade: Conversa com os grupos sobre os projetos e cadastramento dos projetos no GitHub.</p>	Organizar os projetos da disciplina.	1 a 4	1 a 8
4	<p>* Análise de jogos para dispositivos móveis. Observar de forma crítica como os jogos em dispositivos móveis se comportam.</p> <p>* Atividade: Estabelecimento da interface e interação do jogo a ser desenvolvido na disciplina.</p>	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
5	<p>* Desenvolvimento da interface e interação dos jogos.</p> <p>* Atividade: Planejamento da interface do jogo a ser desenvolvido na disciplina.</p>	Criar a interação dos projetos	1 a 4	1 a 8
6	<p>* Construção de uma interface funcional flexível multi dispositivos na Unity 3D.</p> <p>* Atividade: Desenvolver a interface do jogo a ser desenvolvido na disciplina e construir o projeto da disciplina.</p>	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
7	<p>* Construção do fluxo de jogo.</p>	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
8	<p>* Dúvidas sobre o desenvolvimento das interfaces e do fluxo de jogo.</p>	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
9	<p>* Entrega do planejamento do design do jogo via repositório no GitHub</p>	Entregar atividade da disciplina.	1 a 4	1 a 8
10	<p>* Análise de um projeto 2D para dispositivos móveis.</p> <p>* Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na</p>	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8

Plano de Ensino

	disciplina.			
11	* Análise de um projeto 3D para dispositivos móveis. * Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na disciplina.	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
12	* Revisão do planejamento dos projetos. * Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na disciplina.	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
13	* Acompanhamento dos projetos a serem desenvolvidos para a disciplina. * Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na disciplina.	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
14	* Acompanhamento dos projetos a serem desenvolvidos para a disciplina. * Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na disciplina.	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
15	* Acompanhamento dos projetos a serem desenvolvidos para a disciplina. * Atividade: Desenvolvimento do jogo a ser desenvolvido na disciplina.	Construir o projeto da disciplina.	1 a 4	1 a 8
16	Apresentação e entrega dos trabalhos	Avaliar os discentes	1 a 4	-
17	Apresentação e entrega dos trabalhos	Avaliar os discentes	1 a 4	-
18	Prova Regimental.	Avaliar os discentes	5	-
19	Vista da prova Regimental e 2ª	Avaliar os	5	-



Plano de Ensino

	Chamada da prova regimental.	discentes		
20	Reavaliação da prova regimental.	Avaliar os discentes	5	-



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1	VALENTINO, L. Aplicações Móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento . São Paulo: Pearson Education, 2005.
2	FINNEGAN, Thomas. Unity Android Game Development by Example Beginner's Guide . Packt Publishing Ltd, 2013.
3	Goldstone, Will. Unity game development essentials : build fully functional, professional 3D games with realistic environments, sound, dynamic effects, and more! . Packt Pub., 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

4	Novak, Jeannie. Desenvolvimento de games ; tradução Pedro Cesar de Conti. Cengage Learning, 2011.
5	Fullerton, Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games . Elsevier Morgan Kaufmann, 2008.
6	McGuire, Morgan, Creating games : mechanics, content, and technology . AK Peters, Ltd., 2009.
7	McDermott, Wes. Criando arte de jogos 3D para iPhone com Unity ; tradução Edson Furmankiewicz. Elsevier, 2011.
8	Schell, Jesse. A arte de game design : o livro original ; tradução Edson Furmankiewicz. Elsevier, 2011.

RECURSOS DIDÁTICOS

1	TV/VÍDEO/DVD/PROJ ETOR	4	LABORATÓRIO
2	QUADRO	5	Sala de aula
3	DATASHOW	6	

Professor: Mario Madureira Fontes

Data: 03/08/2018

Observações: O cumprimento fiel deste Plano de Ensino dependerá de fatores como disponibilidade de Laboratório e a não ocorrência de situações externas como greves no sistema de transporte e outros eventos e incidentes que afetem diretamente a presença dos alunos e/ou andamento das aulas. Modificações e ajustes no plano dependerá do andamento das aulas durante o semestre.