

<b>CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS</b>	<b>Matriz Curricular</b> 2017
<b>DISCIPLINA: Projeto profissionalizante de final de curso</b>	<b>Carga Horária</b> 80 H/A

## **EMENTA**

Finalização do Projeto do Jogo ou Game design. Implementação do 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, pronto para lançamento no mercado.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Orientação do projeto durante o semestre para finalização e entrega do produto final que será avaliado pela banca examinadora.

## **METODOLOGIA DE AULA E AVALIAÇÃO**

### **Metodologia de Aula:**

As aulas serão dialogadas, com grande interação entre docentes e discentes, baseadas em estudos de casos. Podem ser utilizados, complementarmente, vídeos, exercícios, data show e seminários. Em sintonia com o Projeto do jogo serão realizados trabalhos de pesquisa e exercícios extraclasse, individuais ou em grupo. Uso do Laboratório de Informática.

### **Metodologia de Avaliação:**

As notas serão designadas pela Banca Examinadora levando em conta o rendimento do grupo de desenvolvimento do projeto de criação e implementação do jogo digital.

# Plano de Ensino

Semana	Conteúdo Previsto	Habilidades Trabalhadas	Recursos Utilizados	Bibliografia
1	<b>Apresentação do planejamento da disciplina. Definição dos grupos. Panorama sobre o GitHub.</b>	Apresentação da disciplina	2 a 5	1 a 8
2	<b>Dúvidas e criação dos projeto na estrutura do GitHub.</b>	Fundamentos da disciplina	2 a 5	1 a 5
3	<b>Conversa sobre o fluxo de jogo</b>	Fundamentos da disciplina	2 a 5	1 a 5
4	<b>Finalização do <i>design</i> final do fluxo de jogo</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
5	<b>Implementando o menu/logos/estrutura de apresentação do jogo</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
6	<b>Implementando o menu principal e suas estruturas de interação com o usuário</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
7	<b>Implementação de estruturas macro do cenário do jogo como MOCS.</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
8	<b>Revisão e dúvidas sobre a implementação do jogo.</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
9	<b>Apresentação e entrega do fluxo do jogo funcionando.</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
10	<b>Implementação final do menu</b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
11	<b>Tirar dúvidas sobre:</b> <b>Implementação do menu e começo da ...</b> <b>Implementação do <i>gameplay</i></b>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
12	<b>Tirar dúvidas sobre:</b>	Aplicação dos conceitos da	2 a 5	1 a 5

# Plano de Ensino

	Implementação do <i>gameplay</i>	disciplina		
13	Tirar dúvidas sobre: Implementações finais do jogo.	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
14	Gerando material para a entrega do jogo	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
15	<i>Dúvidas e conversas sobre a finalização do projeto. Deadline para o fechamento do material para a banca final.</i>	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
16	Preparação para a banca examinadora.	Aplicação dos conceitos da disciplina	2 a 5	1 a 5
17	<b>Apresentação para Banca Examinadora do Projeto Profissionalizante de Final de Curso.</b>	Avaliação discente na disciplina	Auditório	-
18	Revisão para readequação de projeto pós banca.	Avaliação discente na disciplina	2 a 5	1 a 5
19	Revisão para readequação de projeto pós banca.	Avaliação discente na disciplina	2 a 5	1 a 5
20	<b>Semana de provas de reavaliação (Prazo final para entrega do projeto, de acordo com solicitações da Banca Examinadora).</b>	Avaliação discente na disciplina	2 a 5	1 a 5

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1	FULLERTON, Tracy. <b>Game Design Workshop</b> : A playcentric approach to creating innovative games. Elsevier Inc., 2008.
2	PEDERSEN, Roger E. <b>Game Design Foundations</b> . Plano, Texas: Wordware Publishing Inc., 2003.

# Plano de Ensino

3	SCHUYTEMA, Paul. <b>Design de games: uma abordagem prática</b> . São Paulo, Cengage Learning, 2008.		
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>			
4	LEMES, D. O. <b>Games Independentes: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de Jogos Digitais. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital)</b> . São Paulo: PUC-SP, 2009.		
5	MARCELO, Antonio. E PESCUITE, Julio. <b>Design de Jogos – fundamentos</b> . Rio de Janeiro, Brasport, 2009.		
6	NOVAK, Jeannie. <b>Produção de Games</b> . Cengage, 2010.		
7	SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. <b>Rules of Play: Game Design Fundamentals</b> . The MIT Press: 2004.		
8	SCHELL, Jesse. <b>A Arte do Game Design – O livro original</b> . Editora Singular Digital, 2010.		
9	LEMES, D. O. <b>Fábula PXP - a técnica de Programação Exploratória (PXP): projetos de criação e desenvolvimento de jogos digitais</b> . São Paulo. 2015.		
<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>			
1	TV/VÍDEO/DVD	4	LABORATÓRIO
2	QUADRO	5	AULA EXPOSITIVA
3	DATASHOW	6	

**Atividades Práticas Supervisionadas:**

Desenvolvimento de Projetos: 2 horas

Preparação de Seminários: 3 horas

Estudos de Casos (caracterização, identificação de variáveis, apropriação teórica): 5 horas

# Plano de Ensino

**Professor Responsável: Mario Madureira Fontes**

**Data e Assinatura: 03/08/2017**

**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*

**Coordenação profa. Angela Tomiko Ninomia**