



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: -	COMPONENTE CURRICULAR: Design de Games	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		SIGLA: FAUED
CH TOTAL TEÓRICA: 15 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 30 horas	CH TOTAL: 45 horas

1. **OBJETIVOS**

Capacitar o aluno a criar seu próprio projeto de design de games, compreendendo o valor histórico do processo e seus estilos, direcionando o projeto para diversos campos da área do desenvolvimento de um jogo seja ele digital ou físico através da produção de um concept art de jogo que envolve enredo, personagens, cenários e artefatos.

2. **EMENTA**

Explorar o conhecimento da história e evolução dos jogos digitais. Compreender as principais áreas de aplicação de jogos digitais. Possibilitar que o aluno compreenda e desenvolva um design de games que pode ser direcionado a qualquer plataforma.

3. **PROGRAMA**

1. Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje

- Origem dos jogos
- Jogos de plataforma
- Jogos digitais

2. Importância dos jogos para a sociedade

- Jogos de tabuleiro
- Jogos offline
- Jogos online
- E-sports

3. Etapas para desenvolvimento de game design

- Método para desenvolvimento de jogos através do design
- Roteiro
- Definição do tipo de jogo

- Level design
- Concept art

4. Game Design

- Desenvolvimento de personagens
- Desenvolvimento de cenário
- Desenvolvimento de artefatos

5. Apresentação do concept.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo; LETA, Fabiana R. **Computação gráfica: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

EBERLY, David H. **3D game engine architecture: engineering real-time applications with Wild Magic**. Amsterdam; Boston: Morgan Kaufman, 2005.

MILLINGTON, Ian. **Artificial intelligence for games**. Amsterdam; Boston: Elsevier: Morgan Kaufmann, 2006.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TEKINBAS, Katie Salen. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos**. São Paulo: Blucher, 2012.

6. APROVAÇÃO

Cristiane Pereira de Alcântara
Coordenadora do Curso de Graduação em
Design

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira
Diretor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design



Documento assinado eletronicamente por **Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira, Diretor(a)**, em 18/05/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Pereira de Alcântara, Coordenador(a)**, em 18/05/2022, às 14:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3608356** e o código CRC **F40C6903**.

Referência: Processo nº 23117.067395/2021-51

SEI nº 3608356