



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
 Av. Joao Naves de Àvila, 2121, Bloco 1I - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: 34 3239-4373 - <http://www.faued.ufu.br/> - faued@ufu.br



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	FAUED39018 – Design de games					
Unidade Ofertante:	FAUED					
Código:	FAUED39018	Período/Série:			Turma:	A
Carga Horária:				Natureza:		
Teórica:	15	Prática:	45	Total:	60	Obrigatória: ()
Professor(A):	João Carlos Plácido				Ano/Semestre:	2022/2°
Observações:	Quinta Feira 8:50 as 11:30					

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. JUSTIFICATIVA

A disciplina é relevante para capacitar o aluno a compreender como é dado o processo de desenvolvimento de jogos, sejam eles digitais ou analógicos. O ensinamento de técnicas, nomenclaturas e processos presentes no planejamento de jogos amplia a área de atuação do discente no âmbito do design gráfico e estimula criações de qualidade.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

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.

Objetivos Específicos:

- Estimular o conhecimento do universo dos jogos;
- Compreender como a história da evolução da tecnologia influenciou a linguagem visual dos jogos;
- Capacitar o discente a compreender os processos que envolvem a realização de um jogo seja ele digital ou analógico;
- Estimular o uso das metodologias de design para o direcionamento do projeto de jogos;
- Desenvolver um conceito de jogo envolvendo todos os aspectos visuais e funcionais.

5. 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
 - Apresentação do concept.

CRONOGRAMA

Obs.: Cronograma passível de alteração/adaptação

Maço	
02/03	Apresentação da disciplina , do conteúdo programado, referências bibliográficas e critérios de avaliação.
09/03	Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje
16/03	Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje Divisão dos grupos dos seminários: Importância dos jogos para a sociedade

23/03	Atendimento dos seminários: Importância dos jogos para a sociedade
30/03	Apresentação do seminário e discussão sobre como a sociedade hoje encara os jogos.
Abril	
06/04	<p>Etapas para desenvolvimento de game design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método para desenvolvimento de jogos através do design • Roteiro • Definição do tipo de jogo • Level design • Concept art
13/04	Técnicas de representação para Concept Art – manual ao digital
20/04	Exercício prático de desenho de observação para concept art (digital ou analogico)
27/04	Entrega e discussão dos resultados
Maio	
04/05	<p>Apresentação da proposta do projeto de jogo.</p> <p>Desenvolvimento do roteiro, regras e estilo.</p> <p>Definição do universo.</p>
11/05	Desenvolvimento de cenário, personagens e artefatos
18/05	Desenvolvimento de identidade e layouts gerais
25/05	Desenvolvimento de projeto e atendimento;
Junho	
01/06	Apresentação final do trabalho de design de games
08/06	Feriado

15/06	Período para recuperação
22/06	Fechamento do semestre letivo

Obs.: Cronograma passível de a alteração/adaptação)

6. METODOLOGIA

- Aulas expositivas (teóricas);
- Estudos dirigidos;
- Aulas práticas e assessorias;

Recursos didáticos: quadro e giz, notebook, caixa de som e data-show

7. AVALIAÇÃO

Todos os exercícios serão avaliados. Serão estabelecidos critérios que incluem **Aspectos simbólicos** (criatividade), **Aspectos Técnicos** (adequação) e **Aspectos Estéticos** (pregnância).

	Trabalho	Tipo	Pontuação	Data Avaliação
	Exercício 01	Seminário	20	30/03
	Exercício 02	Estudos de representação manual	20	27/04
	Exercício 03	Projeto – História e regras	15	11/05
	Exercício 04	Mundo / Personagens / Cenário	15	25/05
	Exercício 05	Projeto final	30	01/06
Obs.: Cronograma passível de a alteração/adaptação)				

Avaliação de recuperação: Os alunos que tiverem 75% de frequência na disciplina e que não atingirem média, conforme art. 141 das novas Normas de Gerais da Graduação (Resolução CONGRAD n. 46/2022), terão direito a uma avaliação de recuperação. Para a disciplina de Produção Gráfica, será realizada uma avaliação individual, no dia 22/08/22, valendo 90 pontos, contemplando todo o conteúdo ministrado durante o semestre.

8. 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, Scott. **Level up: um guia para o design de grandes jogos.** São Paulo: Blucher, 2012.

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

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.

9. **APROVAÇÃO**

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____