

**PROCESSO nº 37/19**

PROCEDÊNCIA: COMISSÃO DE REESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO DA UNIFEFE.

ASSUNTO: PROPOSTA DE MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS 2020.1.

PARECER nº 39/19**DATA: 24/09/2019****1 HISTÓRICO**

A Comissão de Reestruturação da Organização Curricular dos Cursos de Graduação da UNIFEFE, constituída pela Portaria UNIFEFE nº 141/19, de 09/05/2019, protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEFE, para análise e deliberação, a proposta de Matriz Curricular e Ementário do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, para alunos ingressantes a partir do 1º Semestre Letivo de 2020.

2 ANÁLISE

2.1 Matriz Curricular e Ementário anexos.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEFE, deliberou:

APROVAR a Matriz Curricular e o Ementário do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais 2020.1.

Brusque, 24 de setembro de 2019.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Sidnei Gripa _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Günther Lothar Pertschy _____

Roberto Heinzle _____

Márcia Maria Junkes _____

Ester da Silva Lima _____



UNIFEBE

**Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE
Conselho Universitário - CONSUNI**

Arthur Timm _____

Robson Zunino _____

Antonio Roberto Pacheco Francisco _____

FASES	Nº.	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA			CRED.
			TEÓRICO PRÁTICA	EXTENSÃO	TOTAL	
I	1	Arte de Game Design	62	8	70	4
	2	Representação Gráfica	62	8	70	4
	3	Criatividade	62	8	70	4
	4	História da Arte e do Design	62	8	70	4
	-	SUBTOTAL	248	32	280	16
II	5	Narrativas, Roteiro e Storyboard	62	8	70	4
	6	Design de Personagens	62	8	70	4
	7	Representação Gráfica Digital	62	8	70	4
	8	Metodologia de Projeto	62	8	70	4
	-	SUBTOTAL	248	32	280	16
III	9	Comunicação e Linguagem*	62	8	70	4
	10	Modelagem Digital	62	8	70	4
	11	Projeto: Animação	62	8	70	4
	12	Estética e Semiótica	62	8	70	4
	-	SUBTOTAL	248	32	280	16
IV	13	Cultura e Cidadania*	62	8	70	4
	14	Animação 3D	62	8	70	4
	15	Level Design	62	8	70	4
	16	Design de Som para Jogos	62	8	70	4
	17	Teoria dos Jogos	31	4	35	2
	-	SUBTOTAL	279	36	315	18
V	18	Desenvolvimento Regional*	62	8	70	4
	19	Videogames, Ludologia e Imaginário	31	4	35	2
	20	Motores de Jogos I	62	8	70	4
	21	Marketing	62	8	70	4
	22	Projeto de Jogos Digitais I	62	8	70	4
	-	SUBTOTAL	279	36	315	18
VI	23	Empreendedorismo e Inovação*	62	8	70	4
	24	Programação para Jogos	62	8	70	4
	25	Serious Games, New Games e Advergames	31	4	35	2
	26	Motores de Jogos II	62	8	70	4
	27	Propriedade Intelectual	31	4	35	2
	28	Projeto de Jogos Digitais II	62	8	70	4
	-	SUBTOTAL	310	40	350	20
-	29	Atividades Complementares**	180	-	180	-
-	-	TOTAL GERAL	1.792	208	2.000	104

* As disciplinas de Comunicação e Linguagem, Cultura e Cidadania, Desenvolvimento Regional e Empreendedorismo e Inovação integram o Núcleo de Disciplinas Institucionais e são ofertadas na modalidade a distância, com a realização de encontros presenciais.

** As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do perfil do egresso e são desenvolvidas pelo acadêmico durante o curso, na instituição ou fora dela.

DISCIPLINAS OPTATIVAS*				
DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA			CRED.
	TEÓRICO PRÁTICA	EXTENSÃO	TOTAL	
Libras	31	4	35	2

* As disciplinas optativas têm como objetivo ampliar a formação do estudante, não fazendo parte da carga horária mínima exigida para conclusão do curso.



UNIFEFE

CST EM JOGOS DIGITAIS

**EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS
MATRIZ CURRICULAR 2020.1**

**BRUSQUE (SC)
2019**

SUMÁRIO

1ª FASE	3
ARTE DE GAME DESIGN	3
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	3
CRIATIVIDADE	3
HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN	3
2ª FASE	4
NARRATIVAS, ROTEIRO E STORYBOARD	4
DESIGN DE PERSONAGENS.....	4
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DIGITAL	4
METODOLOGIA DE PROJETO.....	4
3ª FASE	5
COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM	5
MODELAGEM DIGITAL	5
PROJETO: ANIMAÇÃO	5
ESTÉTICA E SEMIÓTICA.....	5
4ª FASE	6
CULTURA E CIDADANIA	6
ANIMAÇÃO 3D.....	6
LEVEL DESIGN.....	6
DESIGN DE SOM PARA JOGOS	6
TEORIA DOS JOGOS.....	6
5ª FASE	7
DESENVOLVIMENTO REGIONAL.....	7
VIDEOGAMES, LUDOLOGIA E IMAGINÁRIO	7
MOTORES DE JOGOS I.....	7
MARKETING	7
PROJETO DE JOGOS DIGITAIS I	7
6ª FASE	8
EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	8
PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS	8
SERIOUS GAMES, NEWS GAMES E ADVERGAMES	8
MOTORES DE JOGOS II.....	8
PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	8
PROJETO DE JOGOS DIGITAIS II	8
OPTATIVAS	8
LIBRAS.....	8

1ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
1	Arte de Game Design	70	Introdução ao Design de Jogos. História do Videogame. Jogos eletrônicos e cultura. Fundamentos do desenvolvimento de jogos digitais. Perfil do desenvolvedor de jogos. Mercado profissional de jogos eletrônicos. Eventos científicos, festivais, feiras e <i>Game Jams</i> .
2	Representação Gráfica	70	Estudo dos elementos do desenho e da composição: definição, características e funções. Introdução à teoria da cor. Elaboração de desenho de observação. Representação gráfica em ilustração.
3	Criatividade	70	Criação, inovação e criatividade. Metodologia do trabalho criativo. Técnicas e ferramentas individuais e em grupo.
4	História da Arte e do Design	70	Desenvolvimento das formas de expressão plástica. Caracterização dos estilos e movimentos artísticos e sua relação com a formação do design. Estudo da história do design e da cultura visual brasileira.

2ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
5	Narrativas, Roteiro e Storyboard	70	Estrutura da Narrativa. Narrativas e jogos eletrônicos. Desenvolvimento de roteiro e <i>storyboard</i> para jogos. Tipos de narrativas. Jornada do Herói.
6	Design de Personagens	70	Elementos do desenvolvimento de personagens para jogos. Tipos de personagens. Arquétipos de personagens clássicos. Desenvolvimento visual e verbal do personagem. Antecedentes, história e evolução. Construção de personagens 2D.
7	Representação Gráfica Digital	70	Desenvolvimento e edição de imagens vetoriais utilizando <i>software</i> gráficos. Edição e tratamento de imagens bitmap. Aplicação de recursos de edição e tratamento de imagens.
8	Metodologia de Projeto	70	Metodologias voltadas ao processo de design. Métodos, ferramentas e técnicas de projeto. Aplicação prática de metodologias em projetos de Design.

3ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
9	Comunicação e Linguagem	70	Estudo da linguagem e dos processos da comunicação. Noções de texto, estratégias de leitura e de produção textual. Coerência e coesão. Adequação à norma padrão aplicada aos gêneros textuais. Planejamento de pesquisa. Revisão de literatura. Normas para trabalhos acadêmicos. Técnicas de pesquisa. Métodos quantitativos e qualitativos. Análise de dados.
10	Modelagem Digital	70	Construção de personagens, cenários e objetos 3D. Texturas e materiais. Iluminação. Colisões. Sistemas de partículas. Efeitos visuais. Renderização.
11	Projeto: Animação	70	Conceituação de movimento e técnicas de animação. Estudo sobre linguagens de animação. Desenvolvimento de <i>storyboard</i> . Prática de animação utilizando computação gráfica.
12	Estética e Semiótica	70	Abordagem da imagem como representação visual, mental e sua produção discursiva. Análise de elementos da percepção e elaboração visual na história da arte sob a ótica da semiótica, da linguagem e da cultura. Processos de significação da imagem na estética contemporânea e na linguagem multimídia.

4ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
13	Cultura e Cidadania	70	Cultura. Cultura e Diversidade. Relações étnico-raciais. História e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Direitos humanos. Relações de gênero. A inclusão da pessoa com deficiência na sociedade. Ética, moral e cidadania. Memória e Patrimônio Cultural.
14	Animação 3D	70	Técnicas de animação de personagens e objetos em 3D. <i>Meshes</i> (malhas de polígonos), Texturas, animações e <i>bones</i> (esqueleto). Componentes da animação. <i>Blending</i> de animações. <i>Assets</i> . Comandos, <i>Layers</i> e <i>Scripts</i> . Movimentação de personagens e objetos. Física.
15	Level Design	70	Desenvolvimento de níveis para jogos. Balanceamento. Arquitetura de mundos e objetos.
16	Design de Som para Jogos	70	Fundamentos do áudio. Teoria e técnicas de sonorização em jogos eletrônicos. A linguagem sonora para jogos. Implementação de elementos sonoros em motores de jogos.
17	Teoria dos Jogos	35	Definições de jogo. Definições de jogo eletrônico. O jogo como meio para experiência. Tipos de jogo. Perfil dos jogadores. Regras. Conceito de diversão (<i>Play/Fun</i>). Teoria do Fluxo (<i>Flow</i>).

5ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
18	Desenvolvimento Regional	70	A economia regional como ciência. O espaço econômico e o conceito de região. Teorias da localização das atividades econômica e do desenvolvimento regional. Desenvolvimento endógeno. Especialização e diversificação regional. Arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento Sustentável e Sustentabilidade. As organizações e a responsabilidade socioambiental. Inovação social regional.
19	Videogames, Ludologia e Imaginário	35	O Lúdico. Teoria do Imaginário. Ludicidade e Imaginário nos jogos eletrônicos. Imersão. Jogos e mitologia.
20	Motores de Jogos I	70	Conceito de Motor de Jogos (<i>Game Engine</i>). Principais motores de jogos disponíveis no mercado. Estudo do software Construct 2. Interface. <i>Layout</i> . Planilha de estilos. Controles. Utilização de <i>assets</i> : imagens e áudios. Física. Mecânicas. Desenvolvimento de jogo. Publicação.
21	Marketing	70	Caracterização dos princípios do marketing. Pesquisa, análise e interpretação de dados sobre o mercado. Estruturação de plano de marketing para uma marca.
22	Projeto de Jogos Digitais I	70	Design de jogos. Etapas do desenvolvimento de jogos. <i>High Concepts</i> . Tétrade elementar: Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia. <i>Game Design Document</i> (GDD). Desenvolvimento de projeto de jogo 2D. Prototipagem. <i>Playtest</i> . Publicação.

6ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
23	Empreendedorismo e Inovação	70	Empreendedorismo e intraempreendedorismo. Processo de inovação e gestão da inovação. Design Thinking. Modelos de Negócios Canvas. Técnicas de prototipação e validação. Técnicas de Pitch. Tipos de Funding. Ambientes de Inovação e estruturas de apoio.
24	Programação para Jogos	70	Introdução à programação para jogos. Lógica de programação. Algoritmos. Paradigma de programação orientada a objetos. Linguagem C#.
25	Serious Games, News Games e Advergames	35	Jogos eletrônicos e Educação. Jogos eletrônicos e processos de ensino aprendizagem. Especificidades no desenvolvimento de jogos educativos. Gamificação. <i>Newsgames</i> : jogos eletrônicos e notícias. <i>Advergames</i> : jogos eletrônicos e publicidade.
26	Motores de Jogos II	70	Estudo do software Unity. Interface do software. Física e mecânica. Utilização de <i>assets</i> : imagens e áudio. Câmeras. Programação. Modelagem e Animação. Desenvolvimento de jogo. Publicação.
27	Propriedade Intelectual	35	Direitos Morais e Patrimoniais do Autor. Obras Protegidas e Domínio Público. Plágio, Cópia e Pirataria. Direitos Conexos. Transmissão de Direitos Autorais. Propriedade Industrial e sobre Projetos. Marcas e Patentes. Objetos Patenteáveis. Desenho Industrial. Signos Distintivos. Nome Empresarial.
28	Projeto de Jogos Digitais II	70	Design de jogos. Etapas do desenvolvimento de jogos. <i>High Concepts</i> . Tétrade elementar: Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia. <i>Game Design Document</i> (GDD). Desenvolvimento de projeto de jogo 2D ou 3D. Playtest. Publicação.
OPTATIVAS			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
-	Libras	35	Introdução às teorias sobre a educação dos surdos. História, cultura e identidade surda. Escola inclusiva e/ou escola especial bilíngue. Noções básicas da língua brasileira de sinais: Libras. Práticas comunicativas e de tradução/interpretação.