

**PROCESSO nº 10/2020**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA.

ASSUNTO: WORKSHOP DESIGN DE JOGOS DIGITAIS: DESENVOLVENDO UM JOGO DE PLATAFORMA 2D.

PARECER nº 05/2020**DATA: 19/02/2020**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, o Workshop Design de Jogos Digitais: desenvolvendo um jogo de plataforma 2D.

2 ANÁLISE

2.1. Projeto anexo.

3 PARECER

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

APROVAR o Workshop Design de Jogos Digitais: desenvolvendo um jogo de plataforma 2D.

Brusque, 19 de fevereiro de 2020.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Edinéia Pereira da Silva Betta _____

Sidnei Gripa _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Roberto Heinzle _____

Márcia Maria Junkes _____

Ester da Silva Lima _____

Arthur Timm _____

Robson Zunino _____

Projeto de Extensão**Workshop: Design de Jogos Digitais: desenvolvendo um jogo de plataforma 2D****Identificação**

Proponente: Fernando Luís Merízio (Especialista)	Telefone: (47)3087-2220
E-mail: merizio@unifebe.edu.br	
Endereço Lattes: http://lattes.cnpq.br/3421639236967896	
Curso: Institucional	Operacionalização: Ocasional
Abrangência: Local	Carga Horária: 08h00
Período: 11/04/2020 a 25/04/2020	Modalidade: Presencial
Participantes: 10 a 25	Cerimonial: Não
Certificação: Sim	
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Sim	
Materiais: - Laboratório de Informática - Instalação do Software Construct 2 (versão gratuita), disponível em: https://www.scirra.com/construct2 .	
Equipamentos: Projetor multimídia.	

Estruturação**Outros**

Workshop

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Workshop	Cultura e Mercado de Jogos Digitais. A profissão do Game Designer.	A-29 - Bloco A - Laboratório 1	11/04/2020 09h00	03h00	Não
Mediador: Fernando Luís Merízio					
Workshop	Workshop: conhecendo jogos de Plataforma 2D.	A-29 - Bloco A - Laboratório 1	18/04/2020 09h00	02h30	Sim
Mediador: Fernando Luís Merízio					
Workshop	Workshop: editando jogos de Plataforma 2D.	A-29 - Bloco A - Laboratório 1	25/04/2020 09h00	02h30	Não
Mediador: Fernando Luís Merízio					

1. Introdução

O mercado de jogos digitais é possivelmente um dos mais significativos na indústria de entretenimento, seu alcance global moldou a cultura e seus bens hoje são objetos e produtos reconhecidos por diversas gerações. Ampliar o entendimento dos jogos digitais para além da posição de jogador, é uma tarefa bastante importante, no sentido de mostrar para as pessoas que elas podem também desenvolver jogos e fazer disso sua profissão. Neste sentido, também faz parte da missão do Curso de Jogos Digitais da UNIFEBE, divulgar a área do desenvolvimento de jogos, apresentando para a comunidade esta profissão que vem se consolidando cada vez mais no país.

2. Justificativa

Embora o mercado de Jogos Digitais seja uma área presente de modo muito significativo em nossa sociedade, é preciso tornar a profissão do Game Designer e áreas afins no desenvolvimento de jogos mais conhecidas. Desta forma, desmistificar a profissão, o mercado e esta área de atuação é fundamental para contribuir com o cenário local de tecnologia voltada para este tipo de produto, além, é claro, de fomentar a produção destes bens culturais e de valor de mercado.

Segundo publicação no site da Exame, o mercado de games no Brasil deve crescer cerca de 5,3% até 2022, apontando ainda que o faturamento no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018. A matéria ainda assinala que, conforme o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, de 2018, existe no Brasil 375 desenvolvedoras de jogos digitais e isto representa um aumento de 182% no número de empresas desenvolvedoras de jogos, com relação ao Censo anterior, de 2014.

Fonte (1): <https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>

3. Palavras-chave

Jogos Digitais. Game Design. Jogos de Plataforma 2D.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

O curso tem por objetivo apresentar o cenário de Jogos Digitais e os principais elementos que compõem o seu desenvolvimento, além de ensinar sobre o papel do Game Designer no processo de produção de jogos.

4.2. Objetivos específicos

- Conhecer a área de Jogos Digitais, seu mercado e a cultura que a envolve;
- Identificar as especificidades do trabalho do Game Designer e o seu papel no desenvolvimento de jogos;
- Conhecer a estrutura de jogos de plataforma 2D, por meio de exemplos desenvolvidos na *game engine* Construct 2;
- Editar jogos de plataforma 2D, utilizando o Construct 2.

5. Parceiros (opcional)

6. Metodologia

Aulas expositivas-dialogadas com atividades práticas no desenvolvimento de jogos digitais. Por meio de jogos de exemplo, os alunos irão conhecer como eles foram desenvolvidos, analisando a sua programação por dentro da *game engine*. A partir disso, os alunos farão alterações nestes jogos apresentados e poderão editar as configurações do mesmo, criando jogos ou fases derivados deles.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
11/04/2020. 9h às 12h	Cultura e Mercado de Jogos Digitais. A profissão do Game Designer.
18/04/2020. 9h às 11h30min	Workshop: conhecendo jogos de Plataforma 2D.
25/04/2020. 9h às 11h30min	Workshop: editando jogos de Plataforma 2D.

6.2. Comissão organizadora (opcional)

7. Referências

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Tradução: Paulo Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: uma abordagem prática. Tradução: Cláudia Melo Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. 2ª Ed. Tradução: Aldir Coelho Corrêa da Silva. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ROGERS, Scott. **Level Up**: um guia para o design de grandes jogos. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

1. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>>. Acessado em 05 de fevereiro de 2020.