



PROCESSO n° 63/18

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

ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO CURSO OVERWATCH: INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS.

PARECER n° 85/18

DATA: 03/10/18

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 Projeto de Extensão Curso Overwatch: Introdução ao Design de Jogos.

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 Projeto de Extensão Curso Overwatch: Introdução ao Design de Jogos.

Brusque, 03 de outubro de 2018.

Günther Lothar Pertschy _____

Alessandro Fazzino _____

Heloisa Maria Wichern Zunino _____

Daniele Vasconcellos de Oliveira _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Sidnei Gripa _____

Simone Sartori _____

George Wilson Aiub _____

Márcia Maria Junkes _____

Raul Otto Laux _____

Arthur Timm _____



UNIFEBE

Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE
Conselho Universitário - CONSUNI

Fabiani Cristini Cervi Colombi _____



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - Propex
Supervisão e Extensão

Projeto de Extensão

Curso: Projeto Overwatch - Introdução ao Design de Jogos

Identificação

Proponente: Fernando Luís Merízio (Especialista)	Telefone: (47)3087-2220
E-mail: merizio@unifebe.edu.br	
Endereço Lattes: http://lattes.cnpq.br/3421639236967896	
Curso: Curso Superior de Tecnologia Em Jogos Digitais	
Abrangência: Regional	Operacionalização: Ocasional
Período: 19/10/2018 a 24/11/2018	Carga Horária: 20h00
Participantes: 10 a 40	Modalidade: Semipresencial
Certificação: Sim	Cerimonial: Não
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Sim	
Materiais: Os materiais fundamentais são: 1. Compra do jogo Overwatch para a plataforma Xbox One (Preço estimado: R\$140,00); 2. Compra do jogo Overwatch para a plataforma PlayStation 4. (Preço estimado: R\$120,00). 3. Verba para impressão de atividade, cerca de R\$4,00 por aluno. 4. Pagamento do valor da hora/aula para o professor ministrante. .	
Equipamentos: Projetor multimídia e Caixas de Som (para computador).	

Estruturação

Outros
Curso

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Curso de Extensão	Projeto Overwatch - Introdução ao Design de Jogos	Sala 43-D e Lab. Informat.	19/10/2018 a 23/11/2018	12h00 (Pres.) e 08h00 (EaD)	Não
Mediador: Fernando Luís Merízio					
<i>As atividades listadas estão fora da carga horária do curso.</i>					

1. Introdução

Uma das grandes possibilidades do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais é a de fomentar o interesse das pessoas por essa área tão importante no cenário nacional e internacional. Os jogos digitais estão presentes em vários segmentos da sociedade e a função do CST em Jogos Digitais é a de formar *game designers* que sejam capazes de produzir jogos nos seus mais diversos meios de inserção. O Curso de Extensão aqui proposto, intitulado "**Projeto Overwatch® - Introdução ao Design de Jogos**", tem por objetivo apresentar as potencialidades do CST em Jogos Digitais, por meio de estudos, na forma de workshops, de alguns dos elementos presentes no design de jogos, tendo como referência o jogo **Overwatch®**, da *Blizzard Entertainment®*.

O game Overwatch®, também presente no cenário de e-Sports, é uma importante referência em seu segmento, contando com mais de 40 milhões de jogadores ativos (EUROGAMER, 2018). Nesse sentido, a escolha do jogo e a experiência apreendida por meio dos estudos da desenvolvedora do jogo, a Blizzard, são elementos sólidos para essa aprendizagem. Esse Curso de Extensão destina-se a estudantes do Ensino Médio, acadêmicos que tem interesse na área de Jogos Digitais e membros da comunidade externa.

2. Justificativa

Os jogos eletrônicos são presença consolidada em nossa sociedade, contribuindo de modo significativo para a economia e desenvolvimento de diversos setores, além da sua contribuição cultural e relevante presença nesses meios. Dessa forma, fomentar a área de Jogos Digitais significa contribuir com todos esses elementos que integram essa atividade.

O Curso de Extensão pretende se apresentar como uma possibilidade de tornar conhecido o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, por meio dos estudos de diversos elementos de *game design*, tendo como base um jogo de grande destaque no cenário internacional. O jogo a ser estudado será o Overwatch®, da Blizzard Entertainment®, permitindo aos alunos do curso aprender o sobre desenvolvimento de jogos a partir de uma experiência concreta de jogo.

"A **Blizzard Entertainment**® é uma desenvolvedora e editora de softwares de entretenimento com grande renome no mercado. Após o estabelecimento do marca **Blizzard Entertainment**® em 1994, a empresa rapidamente se tornou numa das mais populares e respeitadas desenvolvedoras de jogos de computador da indústria. Ao focar na criação de experiências de entretenimento extremamente divertidas e meticulosamente preparadas, a **Blizzard Entertainment** é referência em qualidade desde sua fundação (BLIZZARD, 2018)."

3. Palavras-chave

Design de Jogos. Jogos Digitais. Overwatch®. Blizzard®.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

Apresentar os principais elementos presentes no desenvolvimento de jogos digitais, a partir do jogo **Overwatch**®, da **Blizzard Entertainment**®.

4.2. Objetivos específicos

- Apresentar o jogo **Overwatch**®, da **Blizzard Entertainment**®, como base para a compreensão de diversos elementos acerca do design de jogos.
- Tirar lições de game design do jogo **Overwatch**® nos seguintes aspectos: mecânica, design de personagens, level design.
- Discutir o cenário dos e-Sports a partir do jogo **Overwatch**®.
- Fomentar a cultura dos Jogos Digitais em Brusque e região.
- Divulgar o CST em Jogos Digitais para estudantes do Ensino Médio, acadêmicos da graduação e membros da comunidade externa.

5. Parceiros (opcional)

6. Metodologia

- Apresentação da temática de forma expositiva-dialogada;
- Atividades de imersão no jogo **Overwatch**®;
- Suporte de Ambiente Virtual para desenvolvimento das atividades a distância.

A ementa do curso é a introdução ao design de jogos digitais: Principais conceitos de mecânica dos jogos digitais; Design de personagens; Level Design. Cenário de e-Sports a partir do jogo **Overwatch**®, da **Blizzard Entertainment**®

Atividades práticas:

- Desenvolvimento de atividades práticas a partir dos elementos estudados no jogo **Overwatch**®.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
19/10/2018 (Sexta-feira - vespertino)	Introdução ao Design de Jogos
20/10/2018 (Sábado - matutino)	Apresentação do Jogo Overwatch ®
26/10/2018 (Sexta-feira - vespertino)	Estudo do elemento de game design "Mecânica", a partir do jogo Overwatch ®.
27/10/2018 (Sábado - matutino)	
09/11/2018 (Sexta-feira - vespertino)	Estudo acerca do Design de Personagens a partir do jogo Overwatch ®.
10/11/2018 (Sábado - matutino)	
23/11/2018 (Sexta-feira - vespertino)	Estudo acerca do Level Design, a partir do jogo Overwatch ®.
24/11/2018 (Sábado - matutino)	Estudo do cenário de e-Sports a partir do jogo.
Atividades a distância:	Durante todo o desenvolvimento do Curso serão propostas atividades a distância, que complementarão os elementos estudados.
Observação:	A proposta de oferta do Curso de Extensão apresenta a possibilidade de abertura de duas turmas, da seguinte forma: Sextas-feiras: das 13h até às 16h Sábados: das 9h até às 12h.

6.2. Comissão organizadora (opcional)

-

7. Referências

BLIZZARD, 2018. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>>. Acessado em: 26 set 2018.

EUROGAMER, 2018. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2018-05-15-overwatch-acima-de-40-milhoes-de-jogadores>>. Acessado em: 26 set 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2ª Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

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

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

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 Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

Online:

1. <https://www.blizzard.com/pt-br/>
2. <https://playoverwatch.com/pt-br/>
3. <https://worldcup.playoverwatch.com/pt-br/>