



UNIFEBE

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS



**EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS
MATRIZ CURRICULAR 2018.1A**

**BRUSQUE (SC)
2018**

**SUMÁRIO**

1ª FASE	4
01 – INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS	4
02 – CRIATIVIDADE.....	4
03 – TEORIA DOS JOGOS	4
04 – REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	4
05 – METODOLOGIA CIENTÍFICA.....	4
2ª FASE	5
06 – NARRATIVAS, ROTEIRO E STORYBOARD	5
07 – DESIGN DE PERSONAGENS.....	5
08 – SEMIÓTICA	5
09 – ANIMAÇÃO 2D	5
10 – ÉTICA.....	5
3ª FASE	6
11 – LEVEL DESIGN.....	6
12 – PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS	6
13 – MOTORES DE JOGOS I	6
14 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS I.....	6
15 – VIDEOGAMES, LUDOLOGIA E IMAGINÁRIO.....	6
4ª FASE	7
16 – DESIGN DE SOM PARA JOGOS	7
17 – MODELAGEM DIGITAL.....	7
18 – MOTORES DE JOGOS II	7
19 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS II.....	7
20 – COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM	7
5ª FASE	8
21 – GESTÃO DE NEGÓCIOS.....	8
22 – ANIMAÇÃO 3D	8
23 – INTERFACE DIGITAL.....	8
24 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS III.....	8
25 – RESPONSABILIDADE SOCIOAMBIENTAL	9
26 – CULTURA E DIVERSIDADE.....	9



6ª FASE	9
27 – TÓPICOS ESPECIAIS	9
28 – CULTURA E MERCADO DE JOGOS DIGITAIS	9
29 – <i>SERIOUS GAMES, ADVERGAMES E NEWSGAMES</i>	9
30 – MARKETING DIGITAL PARA JOGOS	10
31 – PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	10
32 – EMPREENDEDORISMO	10
DISCIPLINA OPTATIVA	10
01 – LIBRAS.....	10



1ª FASE

01 – INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS

Carga Horária Teórica: 50h | Prática: 10h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

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.

02 – CRIATIVIDADE

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Estudo do processo criativo. Caracterização de linguagem, identidade e estilo. Interface entre as leituras verbal e não verbal.

03 – TEORIA DOS JOGOS

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Definições de jogo. Definições de jogo eletrônico. O jogo como meio para experiência. Tipos de jogo. Perfil dos jogadores. Regras. Conceito de diversão (*Play/Fun*). Teoria do Fluxo (*Flow*).

04 – REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

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. Desenvolvimento de arte para jogos.

05 – METODOLOGIA CIENTÍFICA

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Planejamento de pesquisa. Revisão de literatura. Normas para trabalhos acadêmicos. Técnicas de pesquisa. Métodos quantitativos e qualitativos. Análise de dados.



2ª FASE

06 – NARRATIVAS, ROTEIRO E STORYBOARD

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Estrutura da Narrativa. Narrativas e jogos eletrônicos. Desenvolvimento de roteiro e storyboard para jogos. Tipos de narrativas. Jornada do Herói.

07 – DESIGN DE PERSONAGENS

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

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.

08 – SEMIÓTICA

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Reflexão acerca da comunicação na contemporaneidade. Fundamentos da significação. Aprofundamento em leitura de imagem. Análise de linguagem gráfica.

09 – ANIMAÇÃO 2D

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Conceituação de movimento e técnicas de animação. Estudo sobre linguagens de animação. Desenvolvimento de storyboard. Técnicas de animação 2D para jogos eletrônicos. Prática de animação utilizando computação gráfica. Técnicas de animação 2D para jogos eletrônicos.

10 – ÉTICA

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Introdução ao estudo da Ética. Principais correntes éticas. Relação entre ética e sociedade. Ética Profissional. Ética e direitos humanos.



3ª FASE

11 – LEVEL DESIGN

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Desenvolvimento de níveis para jogos. Balanceamento. Arquitetura de mundos e objetos.

12 – PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Introdução à programação para jogos. Lógica de programação. Algoritmos. Inteligência artificial. Linguagem C#.

13 – MOTORES DE JOGOS I

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 45h | Total: 75h | Créditos: 5

EMENTA

Conceito de Motor de Jogos (*Game Engine*). Principais motores de jogos disponíveis no mercado. Estudo do software Construct 2. Interface. Layout. Planilha de estilos. Controles. Utilização de *assets*: imagens e áudios. Física. Mecânicas. Desenvolvimento de jogo. Publicação.

14 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS I

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Design de jogos. Etapas do desenvolvimento de jogos. *High Concepts*. Tétrade elementar: Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia. Game Design Documento (GDD). Desenvolvimento de projeto de jogo 2D. Prototipagem. *Playtest*. Publicação.

15 – VIDEOGAMES, LUDOLOGIA E IMAGINÁRIO

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

O Lúdico. Teoria do Imaginário. Ludicidade e Imaginário nos jogos eletrônicos. Imersão. Jogos e mitologia.



4ª FASE

16 – DESIGN DE SOM PARA JOGOS

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Introdução ao design de som para jogos eletrônicos. Princípios da acústica (Física). Composição de trilhas, temas e efeitos especiais para jogos eletrônicos. Teoria e técnicas de sonorização de jogos eletrônicos. Composição de trilha sonora musical. Imersão por meio do áudio.

17 – MODELAGEM DIGITAL

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Construção de personagens e cenários. Texturas e materiais. Iluminação. Colisões. Sistemas de partículas. Efeitos visuais. Renderização.

18 – MOTORES DE JOGOS II

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 45h | Total: 75h | Créditos: 5

EMENTA

Estudo do software Unity. Interface do software. Física e mecânica. Utilização de assets: imagens e áudio. Câmeras. Programação. Modelagem e Animação. Desenvolvimento de jogo. Publicação.

19 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS II

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Design de jogos. Etapas do desenvolvimento de jogos. *High Concepts*. Tétrade elementar: Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia. Game Design Documento (GDD). Desenvolvimento de projeto de jogo 2D ou 3D. *Playtest*. Publicação.

20 – COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA:

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 aplicadas a textos de natureza diversa.



5ª FASE

21 – GESTÃO DE NEGÓCIOS

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Gestão de Recursos Humanos. Marketing. Gestão de materiais. Gestão de operações. Gestão financeira. Custos e formação de preço de venda.

22 – ANIMAÇÃO 3D

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Técnicas de animação de personagens em 3D. *Meshes* (malhas de polígonos), Texturas, animações e bones (esqueleto). Componentes da animação. *Blending* de animações. *Assets*. Comandos, *Layers* e *Scripts*. Movimentação de personagens e objetos. Física.

23 – INTERFACE DIGITAL

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 30h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Interfaces gráficas para jogos digitais. Princípios da Gestalt. Interação. *Motion Design*. Conceitos de usabilidade e acessibilidade. Ergonomia cognitiva. Métodos e ferramentas de avaliação de interface de usuário. Usabilidade. Construção de interfaces para jogos.

24 – PROJETO DE JOGOS DIGITAIS III

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 45h | Total: 75h | Créditos: 5

EMENTA

Design de jogos. Etapas do desenvolvimento de jogos. *High Concepts*. Tétrade elementar: Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia. Game Design Documento (GDD). Desenvolvimento de projeto de jogo 3D. *Playtest*. Publicação.



25 – RESPONSABILIDADE SOCIOAMBIENTAL

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Causas e cenários da crise socioambiental. Desenvolvimento Sustentável e Sustentabilidade. As organizações e a responsabilidade socioambiental. Ferramentas de Gestão Ambiental. Responsabilidade Social.

26 – CULTURA E DIVERSIDADE

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Cultura. Relações étnico-raciais. Direitos humanos. História e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Relações de gênero. A integração da pessoa com deficiência na sociedade.

6ª FASE

27 – TÓPICOS ESPECIAIS

Carga Horária Teórica: 50h | Prática: 10h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Temas atuais no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Videogames e sociedade. Mercado produtor e consumidor. Interação nos jogos eletrônicos, novas formas de jogar. Tecnologias de desenvolvimento.

28 – CULTURA E MERCADO DE JOGOS DIGITAIS

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Jogos eletrônicos e cultura. Comunidades virtuais. Mercado de jogos eletrônicos, nacional e internacional. Produtores, Desenvolvedores e Publicadores. Desenvolvimento de jogos independentes. Meios de distribuição. *Network*. Eventos científicos, festivais, feiras e *Game Jams*.

29 – SERIOUS GAMES, ADVERGAMES E NEWSGAMES

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Jogos eletrônicos e Educação. Jogos eletrônicos e processos de ensino-aprendizagem. Especificidades no desenvolvimento de jogos educativos. Convergência das mídias. Gamificação. *Advergamos* – jogos eletrônicos e publicidade. *Newsgames* – jogos eletrônicos e notícias.



30 – MARKETING DIGITAL PARA JOGOS

Carga Horária Teórica: 40h | Prática: 20h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Marketing de jogos digitais. Análise do mercado de jogos. Construção e gestão de *Branding*. Plataformas tecnológicas digitais. Estratégias Digitais. *Mobile Marketing*. *Social Media Marketing*.

31 – PROPRIEDADE INTELECTUAL

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Propriedade intelectual. Registro de software / jogo eletrônico. Copyright. Creative Commons. Confidencialidade. *Royalties*.

32 – EMPREENDEDORISMO

Carga Horária Teórica: 60h | Prática: 0h | Total: 60h | Créditos: 4

EMENTA

Introdução ao Empreendedorismo: conceitos e características. A gestão empreendedora e suas implicações para as organizações. O perfil dos profissionais empreendedores nas organizações. Plano de negócios.

DISCIPLINA OPTATIVA

01 – LIBRAS

Carga Horária Teórica: 30h | Prática: 0h | Total: 30h | Créditos: 2

EMENTA

Introdução à Língua de Sinais e a educação para pessoas surdas nas dimensões básicas do saber, do fazer e do ser. A educação inclusiva como espaço interdisciplinar nos discursos sobre diversidade e identidade. Os efeitos no cotidiano escolar e nas práticas pedagógicas, construídas na Educação Básica.