



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:	30	Total:	45	Obrigatória:	Optativa(X)
Professor(A):	João Plácido				Ano/Semestre:	2024/02	
Observações:	Segunda Feira 14:00 as 16:50						

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

Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje
Origem dos jogos

- Jogos de plataforma
- Jogos digitais
- Importância dos jogos para a sociedade
 - Jogos de tabuleiro
 - Jogos offline
 - Jogos online
 - E-sports
- Etapas para desenvolvimento de game design
 - Método para desenvolvimento de jogos através do design
 - Roteiro
 - Definição do tipo de jogo
 - Level design
 - Concept art
- Game Design
 - Desenvolvimento de personagens
 - Desenvolvimento de cenário
 - Desenvolvimento de artefatos
 - Apresentação do concept.

CRONOGRAMA

Obs.: Cronograma passível de alteração/adaptação

Dezembro	
09/12	Recepção dos alunos e organização do teams e da disciplina
16/12	Apresentação da disciplina, conteúdo programado, referências bibliográficas e critérios de avaliação. Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje
Fevereiro	
03/02	Evolução histórica dos jogos desde os primórdios até os hoje Divisão dos grupos dos seminários: Importância dos jogos para a sociedade
10/02	Atendimento dos seminários: Importância dos jogos para a sociedade
17/02	Apresentação do seminário e discussão sobre como a sociedade hoje encara os jogos.
24/02	Etapas para desenvolvimento de game design <ul style="list-style-type: none"> Método para desenvolvimento de jogos através do design Roteiro Definição do tipo de jogo Level design Concept art
Março	

10/03	Apresentação da proposta do projeto de jogo. Desenvolvimento do roteiro, regras e estilo. Definição do universo. Técnicas de representação para Concept Art - manual ao digital
17/03	Exercício prático de desenho de observação para concept art (digital ou analógico)
24/03	Entrega e discussão dos resultados
31/03	Desenvolvimento de cenário, personagens e artefatos
Abril	
07/04	Desenvolvimento de cenário, personagens e artefatos
14/04	Desenvolvimento de identidade e layouts gerais
21/04	Desenvolvimento de projeto e atendimento;
28/04	Apresentação final do trabalho de design de games
Junho	
05/06	Período de Recuperação
12/06	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	15	17/02
Exercício 02	Estudos de representação manual	15	24/03
Exercício 03	Projeto - História e regras	20	07/04

Exercício 04	Mundo / Personagens / Cenário	20	28/04
Exercício 05	Projeto final	30	28/04

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: _____



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Farinelli Pantaleão, Coordenador(a)**, em 25/02/2025, às 17:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5980405** e o código CRC **19258E13**.

Referência: Processo nº 23117.088294/2024-67

SEI nº 5980405