

Unidade Curricular		Carga Horária
Fundamentos de jogos digitais		40h
Unidades de Competência		
1 - Produzir elementos de multimídia para jogos digitais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, interatividade, integridade e segurança da informação.		
2 - Desenvolver sistemas de jogos digitais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, interatividade, integridade e segurança da informação.		
Objetivo Geral		
Propiciar fundamentos de bases tecnológicas e científicas requeridos para contextualização no universo de jogos e suas características, de forma a embasar o posterior desenvolvimento das capacidades técnicas e das capacidades sociais, organizativas e metodológicas típicas da área de tecnologia da informação.		
Conteúdos Formativos		
Fundamentos Técnicos e Científicos (Capacidades Básicas)	Conhecimentos	
<ul style="list-style-type: none">Identificar contexto histórico, definição, tipos, características de jogo digitais;Identificar diferentes estilos de roteiro de jogos digitais para concepção de cenário, enredo, narrativa e demais ilustrações gráficas.	<p>Jogos Digitais:</p> <ul style="list-style-type: none">Contexto históricoDefiniçãoTiposMecânicaEstiloNívelElementosRoteiroDefiniçãoTipos SoftwareEnredoNarrativaStoryboard <p>Comportamento e equipes de trabalho:</p> <ul style="list-style-type: none">O homem como ser socialO papel das normas de convivência em grupos sociaisA influência do ambiente de trabalho no comportamentoFatores de satisfação no trabalhoOrganização do trabalhoDefinição da organização do trabalho e dos níveis de autonomiaGestão da RotinaTomada de decisão <p>Planejamento:</p> <ul style="list-style-type: none">ConceitosTiposRelações com o mercado	
<p>Capacidades Sociais, Organizativas e Metodológicas Sociais</p> <p>Metodológicas</p> <ul style="list-style-type: none">Empregar métodos e técnicas na resolução de problemas no campo profissional. <p>Organizativas</p> <ul style="list-style-type: none">Demonstrar organização nos próprios materiais e no desenvolvimento das atividades. <p>Sociais</p> <ul style="list-style-type: none">Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações interpessoais.		
Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos		

- Biblioteca
- Laboratório de informática
- Sala de aula

Ferramentas e Equipamentos

- Computador com acesso a internet
- Kit multimídia (projektor, tela, computador)
- Pacote de aplicativos de escritório; Sistemas operacionais; Jogos de tabuleiro; - Motores (engines) para criação de jogos.

Material Didático

- Apostila e livros

Perfil docente

Licenciatura em áreas diversas, com domínio nos conhecimentos abordados nessa unidade curricular e perfil condizente a educação profissional baseada em competências.

Bibliografia de apoio ao curso

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. Editora: Bookman, 2012. 2ª Ed.

DEITEL, H. M. C# **Como programar**. Makron, 2007.

GOLDSTONE, Will. **Unity game development essentials**. Packt Publishing, 2009.

LOBÃO, Alexandre S.; FARIAS, José A. L.; EVANGELISTA, Bruno P. **XNA 3.0 Para Desenvolvimento de Jogos**. Brasport, 2010.

SALEN, Katie; Eric ZIMMERMAN. **Fundamentos do design de jogos**. Editora: Blucher, 2012.