

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**  
**1º SEMESTRE DE 2019**

**1 Instituição**

FACULDADE SENAC GOIÁS

**2 Curso/Departamento ou Setor**

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

**3 Caracterização**

Apresentação dos produtos implementados na disciplina “Projeto Integrador” do 2o. Semestre  
Noturno do curso de Jogos Digitais

**4 Desenvolvimento/Detalhamento**

**4.1 Apresentação**

Os alunos do CST em Jogos Digitais precisam realizar atividades interdisciplinares para o Projeto Integrador

**4.2 Objetivos:**

**4.2.1 Geral:** Desenvolvimento de um protótipo de jogo 2D utilizando as ferramentas e técnicas aprendidas nos componentes curriculares do 2º período do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

**4.1.2 Específicos**

- Elaborar um documento de projeto de jogo, contendo a descrição do jogo (Game Document Design - GDD)
- Implementar o protótipo do jogo proposto utilizando a engine Unity3D
- Criar e editar os componentes gráficos usados no jogo proposto aplicando os princípios básicos do design digital
- Realizar análise estatística do desempenho do jogador no jogo, para fins de feedback
- Formalizar a distribuição das tarefas de implementação do jogo, aplicando as técnicas mais pertinentes de gestão de pessoas
- Instalar e configurar os equipamentos e sistemas necessários para apresentação do jogo implementado para teste público

- Armazenar e controlar as versões desenvolvidas do jogo proposto em repositório de código online (GitHub)

#### 4.3 Justificativa

O desenvolvimento do Projeto Integrador (PI) é importante para assimilação dos conteúdos adquiridos durante o período letivo. Ele também é fundamental para aplicação dos conceitos de interdisciplinaridade e transdisciplinaridade entre os componentes curriculares do curso. O produto final do PI é um protótipo utilizável de um jogo 2D que será disponibilizado para diversão e teste ao público que visitará a Faculdade durante sua principal semana de eventos no semestre 2019/1 (Semanac). A intenção é mostrar à comunidade a qualidade dos produtos desenvolvidos por nossos alunos, possibilitando oportunidades de negócios e divulgando o trabalho da instituição para a sociedade.

#### 4.4 Detalhamento das ações/Metodologia

Os alunos serão orientados durante o decorrer do semestre no componente curricular “Projeto Integrador II”. Durante a execução do componente, alguns conceitos e períodos de implementação serão disponibilizados aos alunos. Ao final do semestre, os alunos deverão apresentar os resultados obtidos, e serão avaliados pelos professores responsáveis pelos componentes curriculares no período.

### 5 Cronograma

Atividade	Prazo	Professor Responsável
Desenvolvimento de jogo 2D utilizando Unity3D	Fevereiro a Junho/2019	Rafael Leal Martins
Desenvolvimento da Concept Art; Criação e edição de sprites 2D	Fevereiro a Junho/2019	Renan
Coleta de dados e análise estatística do desempenho dos jogadores <i>ingame</i>	Fevereiro a Junho/2019	Fabiola
Instalação e configuração dos hosts que executarão os jogos do PI	Fevereiro a Junho/2019	Brauly
Armazenamento do código/mídia do jogo no GitHub	Fevereiro a Junho/2019	Black
Distribuição e coordenação de	Fevereiro a Junho/2019	Itair

execução das atividades do Projeto		
------------------------------------	--	--

<b>6 Palavras-chaves</b>
Unity3D, Design 2D, Benchmark

<b>7 Público-alvo</b>
Acadêmicos e professores do 2º período do CST de Jogos Digitais. A comunidade também poderá participar jogando e avaliando os jogos desenvolvidos pelos alunos.

<b>8 Carga Horária</b>
33 horas

<b>9 Local de realização</b>
Sede da Faculdade Senac Goiás (Santa Genoveva)

<b>10 Período de Realização</b>
Fevereiro a Junho de 2019

<b>11 Custo</b>
Não haverá (serão usados recursos já disponíveis na Faculdade)

<b>12 Docentes envolvidos</b>
Rafael Leal Martins - Desenvolvimento de Jogos 2D/Projeto Integrador II

<b>13 Docente Responsável</b>
Rafael Leal Martins

<b>14 Coordenação do Curso</b>
Marcos Costa