1. Capa Título: Design e Programação de Jogos - Curso de 8 horas Instituição: [Nome da instituição] Autor: [Nome do autor] Local e ano: [Local], [Ano]
2. Folha de rosto Título: Design e Programação de Jogos - Curso de 8 horas Autor: [Nome do autor] Instituição: [Nome da instituição] Local e ano: [Local], [Ano]
3. Sumário
   * 1. Introdução ao Design de Jogos (1 hora)
     2. Documento de uma Página (1 hora)
     3. Introdução à Unity Engine (1 hora)
     4. Utilizando a Unity Engine (1 hora)
     5. Programação de um Jogo Arcade (2 horas)
     6. Projeto de Curso: Design e Programação de um Jogo Arcade Próprio (2 horas)
4. Introdução O curso "Design e Programação de Jogos" é um programa de 8 horas que tem como objetivo fornecer aos participantes uma introdução abrangente ao design e à programação de jogos. Ao longo do curso, serão explorados tópicos fundamentais, incluindo design de jogos, criação de documentos de uma página, utilização da Unity Engine, programação de jogos arcade e desenvolvimento de um projeto de curso personalizado.
5. Desenvolvimento 5.1. Introdução ao Design de Jogos (1 hora) Neste módulo introdutório, os participantes serão apresentados ao conceito de design de jogos, explorando seus elementos essenciais e princípios fundamentais. Exemplos de jogos populares serão analisados para destacar suas características de design.

5.2. Documento de uma Página (1 hora) Neste tópico, os participantes aprenderão sobre a importância do documento de uma página no desenvolvimento de jogos. Serão abordados os componentes essenciais desse documento e exemplos práticos serão fornecidos para orientar sua criação.

5.3. Introdução à Unity Engine (1 hora) Nesta etapa, os participantes serão introduzidos à Unity Engine, uma poderosa engine de desenvolvimento de jogos multiplataforma. Será explicado como configurar o ambiente de desenvolvimento e será fornecida uma visão geral da interface da Unity Engine.

5.4. Utilizando a Unity Engine (1 hora) Neste módulo, os participantes aprenderão a importar ativos, manipular e organizar objetos no cenário, configurar câmeras e iluminação, além de utilizar animações básicas para aprimorar a experiência visual do jogo.

5.5. Programação de um Jogo Arcade (2 horas) Os participantes serão introduzidos à programação na Unity Engine, com foco na criação de um jogo arcade. Serão abordados conceitos como manipulação de objetos e scripts, controles básicos de movimento, detecção de colisões, criação de pontos e sistemas de pontuação, e implementação de mecânicas de jogo simples.

5.6. Projeto de Curso: Design e Programação de um Jogo Arcade Próprio (2 horas) Nesta etapa final do curso, os participantes serão encorajados a desenvolverem um projeto próprio de design e programação de um jogo arcade. Será discutida a ideia do jogo, criado o documento de uma página específico para o projeto e fornecido suporte no desenvolvimento passo a passo, com testes e ajustes do jogo em andamento.

1. Conclusão Através do curso "Design e Programação de Jogos", os participantes serão capacitados a compreender e aplicar os fundamentos do design de jogos, utilizar a Unity Engine como ambiente de desenvolvimento, programar jogos arcade e criar um projeto de jogo próprio. Ao final do curso, espera-se que os participantes tenham adquirido conhecimentos sólidos e estejam aptos a dar continuidade em sua jornada no desenvolvimento de jogos.
2. Referências [Lista de referências bibliográficas utilizadas no curso, se houver]
3. Anexos [Documentos, modelos ou materiais complementares relacionados ao curso, se houver]

* Cronograma do Curso "Design e Programação de Jogos":
  + 1. Introdução ao Design de Jogos (1 hora)
       - O que é design de jogos: Definição do design de jogos e sua importância na criação de experiências envolventes.
       - Elementos essenciais do design de jogos: Exploração dos elementos fundamentais que compõem um jogo, como mecânicas, história, personagens, níveis e estética visual.
       - Princípios de design de jogos: Apresentação dos princípios de design que orientam a criação de jogos cativantes, como equilíbrio, progressão, recompensa e desafio.
       - Exemplos de jogos populares e suas características de design: Análise de jogos famosos, como Super Mario, Angry Birds ou Tetris, destacando suas características de design e o impacto na jogabilidade.
    2. Documento de uma Página (1 hora)
       - A importância do documento de uma página no desenvolvimento de jogos: Explicação sobre o documento de uma página como uma ferramenta de planejamento e comunicação que resume a visão geral do jogo.
       - Componentes essenciais do documento de uma página: Identificação dos elementos chave que devem ser abordados no documento, como a descrição do jogo, mecânicas principais, público-alvo, estética visual, entre outros.
       - Exemplos de documentos de uma página para jogos: Exibição de modelos de documentos de uma página já preenchidos, exemplificando como organizar as informações de forma clara e concisa.
    3. Introdução à Unity Engine (1 hora)
       - O que é a Unity Engine e suas principais características: Apresentação da Unity como uma poderosa engine de desenvolvimento de jogos multiplataforma, destacando suas funcionalidades e benefícios.
       - Configuração inicial do ambiente de desenvolvimento: Guia passo a passo para instalar e configurar a Unity em um ambiente de desenvolvimento, incluindo a criação de projetos.
       - Visão geral da interface da Unity e navegação básica: Explicação das principais áreas da interface da Unity, como o Editor de Cena, Hierarchy, Inspector e Project, e como navegar entre elas.
    4. Utilizando a Unity Engine (1 hora)
       - Importação de assets (gráficos, sons, etc.): Demonstração de como importar ativos (assets) como sprites, modelos 3D, efeitos sonoros e músicas para serem usados no jogo.
       - Manipulação e organização de objetos no cenário: Explicação de como criar e posicionar objetos no ambiente de jogo, bem como organizar a hierarquia de objetos.
       - Configuração de câmeras e iluminação: Orientação sobre a configuração de câmeras para definir a perspectiva do jogador e a iluminação para criar a atmosfera desejada.
       - Uso de animações básicas: Introdução às animações simples, como animação de personagens em loop ou transições de estado.
    5. Programação de um Jogo Arcade (2 horas)
       - Introdução à programação com C# na Unity: Visão geral da linguagem de programação C# e sua integração com a Unity, incluindo a criação de scripts.
       - Manipulação de objetos e scripts: Demonstração de como interagir com objetos do jogo por meio de scripts, acessando componentes, alterando propriedades e respondendo a eventos.
       - Controles básicos de movimento: Implementação de controles de movimento do jogador, como mover um personagem na horizontal ou vertical usando teclado ou toque.
       - Detecção de colisões e interações: Explicação de como detectar colisões entre objetos e realizar ações correspondentes, como destruir inimigos ou coletar itens.
       - Criação de pontos e sistemas de pontuação: Orientação sobre como criar e rastrear pontuação em um jogo, bem como exibi-la na interface do usuário.
       - Implementação de mecânicas de jogo simples: Adição de mecânicas adicionais, como power-ups, obstáculos móveis ou efeitos especiais, para enriquecer a jogabilidade.
    6. Projeto de Curso: Design e Programação de um Jogo Arcade Próprio (2 horas)
       - Discussão sobre a ideia do jogo a ser desenvolvido: Incentivo aos alunos para compartilharem suas ideias de jogo e escolherem uma como projeto para o restante do curso.
       - Criação do documento de uma página para o jogo: Guiar os alunos na elaboração do documento de uma página para o jogo escolhido, detalhando sua visão geral, mecânicas principais e outros aspectos relevantes.
       - Planejamento do design do jogo, incluindo mecânicas, níveis, personagens, etc.: Ajudar os alunos a planejar e estruturar o design do jogo, definindo suas mecânicas, elementos visuais, níveis e personagens.
       - Desenvolvimento do jogo passo a passo, com instruções e orientações: Orientar os alunos no desenvolvimento do jogo, fornecendo instruções e direcionamento à medida que progridem no projeto.
       - Testes e ajustes do jogo em andamento: Incentivar os alunos a testarem seu jogo em diferentes estágios de desenvolvimento, identificando problemas e fazendo ajustes para melhorar a experiência.