



---

PROFESSORA: Taís C. Appel Colvero

DISCIPLINA: Modelagem Gráfica e Jogos de Computador CARGA HORÁRIA: 60 h/a

CRÉDITOS: 04 PERÍODO: 2008 / 1

---

### **PRODUÇÃO DE JOGO ELETRÔNICO**

#### **Descrição**

Desenvolver um jogo eletrônico envolvendo sua documentação que é a descrição completa, com todas suas funcionalidades, desde a idéia inicial até o jogo finalizado, bem como futura continuação.

- Justificativa: descrever de forma sucinta o jogo e em qual(is) categoria(s) se encaixa(m). Em seguida, justificar o porquê da escolha.
- Objetivo: não confundir este item com justificativa. Descrever o que se espera com este jogo.
- Roteiro/desenvolvimento: descrever de forma completa a história do jogo, onde se passa, qual tipo de cenário, características dos personagens, eventos (missões, entrada ou saída de personagens, mudança do personagem principal, troca de fases), animações que ocorrerão, sons, tipo de jogo, características de jogo (quais sentimentos que o jogo deve passar ao jogador), hardware requisitado, software utilizado, etc. Cada item do roteiro deve ser devidamente explorado. Ainda, colocar outros passos que considerarem necessários.
- Conclusão e trabalhos futuros: neste item deve ser descrito todo o aprendizado na construção do jogo, parte técnica, intelectual, social (referência ao trabalho em grupo), dificuldades encontradas e o que pode ser feito como trabalho futuro (novas funcionalidades para o jogo, mudança de singleplayer para multiplayer, novo público-alvo, enfim, todas as possíveis mudanças devidamente explicadas e justificadas).

#### **Entrega**

O trabalho, teórico e prático, deverá ser desenvolvido até o final do semestre. Antes do prazo de entrega as equipes deverão postar semanalmente, no dia da aula, seu desenvolvimento (o que foi produzido até aquele momento, suas dúvidas...). O arquivo finalizado deve estar em formato PDF e deverá ser entregue em aula e postado para os e-mails: [tappel@inf.ufsc.br](mailto:tappel@inf.ufsc.br) e [tais.colvero@unisul.br](mailto:tais.colvero@unisul.br).

#### **Formato**

Digital, escrito ou impresso durante o desenvolvimento e deverá ser digital a documentação em caráter finalizado. O trabalho deverá conter todos os itens conforme a metodologia científica, incluindo capa, introdução, desenvolvimento, resultados obtidos, conclusões, figuras e referências. O texto deverá ser entregue no formato PDF, seguindo as normas de formatação da UNISUL ou ABNT para trabalhos científicos.

#### **Aspectos de avaliação**

- **Introdução:** a introdução apresenta o contexto onde ele se insere? Apresenta de forma clara a justificativa e o objetivo do jogo?
- **Adequação do título:** o título é adequado ao conteúdo do trabalho? Os autores estão identificados corretamente?
- **Organização:** o desenvolvimento do trabalho está bem organizado?
- **Atendimento da formatação:** o artigo obedece a formatação definida pelas normas da UNISUL ou ABNT?
- **Redação:** a redação é clara, objetiva, exposta de maneira formal e o português está correto?

- **Pontualidade:** os autores desenvolveram o trabalho no decorrer do mês e entregaram no prazo estabelecido?
- **Apresentação oral:** os acadêmicos demonstraram ter conhecimento das etapas do desenvolvimento do jogo?
- **Parte prática:** o jogo condiz com a documentação? A implementação (ainda que parcial) está adequada?

#### **Recomendações:**

- Não serão aceitos trabalhos entregues fora da data especificada.
- Cópias parciais ou completas de outros trabalhos resultarão em invalidação da pesquisa, implicando em nota ZERO.
- Siga as orientações para elaboração de trabalhos.

## **ANEXOS**

### Exemplos de justificativa e objetivo (parcial)

#### Justificativa:

...foi escolhido um jogo educativo, para crianças de 6 a 8 anos ou quaisquer pessoas que estejam em fase inicial do 1º grau, aprendendo a matemática da soma e subtração dos números com até 3 dígitos. Segundo Autor (ANO) existem poucos jogos eletrônicos voltados à matemática básica disponíveis de forma gratuita. Ainda, conforme Autor2 et al. (ANO) apontam que o ensino tradicional da matemática não é muito atrativo a maioria dos alunos. Para isto, é necessário buscar novas formas de ensinar. Por isto, acredita-se que um jogo eletrônico voltado ao ensino da matemática será uma boa alternativa às escolas municipais da cidade de Tubarão, devido ao fato de ser funcional e requisitar pouco poder computacional de *hardware*...

#### Objetivo:

.... o objetivo deste jogo é familiarizar os alunos com os números de forma a aprenderem e se divertirem ao mesmo tempo. No jogo cria-se uma competição saudável, onde o aluno faz pontos conforme vai acertando as contas de soma e subtração. Com isto, ganha-se tempo ao ensinar, evitando que o aluno se sinta desmotivado e diminuindo o desgaste do professor. Em consequência, o aluno passa a apreciar a matemática, desenvolvendo raciocínio lógico e amadurecendo mais rapidamente...