

CRONOGRAMA			
DIA	ATIVIDADE	RECURSOS	AValiação
1º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 01 = Elementos Fundamentos em Jogos - Aula 02 = O percurso atribulado da Atari Fundamentos em Jogos - Aula 03 = Como surgiu a Nintendo Fundamentos em Jogos - Aula 04 = Como surgiu o Dream Cast 		
2º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 05 = GENie e Id Software Fundamentos em Jogos - Aula 06 = Construindo Alicerces Fundamentos em Jogos - Aula 07 = Comportamento Jogadores Fundamentos em Jogos - Aula 08 = Tipos de Jogadores 		
3º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 09 = Geração de Jogadores Fundamentos em Jogos - Aula 10 = Perguntas Chave Fundamentos em Jogos - Aula 11 = Recrutamento e Treinamento Fundamentos em Jogos - Aula 12 = Modalidade de Jogo RPG 		
4º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 13 = Gênero Games Fundamentos em Jogos - Aula 14 = Gênero Games Fundamentos em Jogos - Aula 15 = Criando a História (cap 4) Fundamentos em Jogos - Aula 16 = Jornada de um Herói (cap 4) 		
5º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 17 = Enredo (cap 4) 		

	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 18 = Criação de um modelo convincente (cap 4) Fundamentos em Jogos - Aula 19 = MMOGs (cap 4) Fundamentos em Jogos - Aula 20 = Cinemático (cap 4) 		
6º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 21 = Identidade dos personagens (cap 5) Fundamentos em Jogos - Aula 22 = Tipos de personagens (cap 5) Fundamentos em Jogos - Aula 23 = Personagens (cap 5) Fundamentos em Jogos - Aula 24 = Identidade Visual (cap 5) 		
7º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 25 = Desenvolvimento Verbal do Personagem (cap 5) Fundamentos em Jogos - Aula 26 = Experiência Jogabilidade (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 27 = Dilema do Prisioneiro (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 28 = Conhecimentos Intrinsecos e Extrinsecos (cap 6) 		
8º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 29 = Desafios e Metas do Game (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 30 = Equilíbrio nos Games (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 31 = Simetria (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 32 = Escolhas significativas (cap 6) 		
9º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 33 = Economias (cap 6) Fundamentos em Jogos - Aula 34 = Criando o Mundo (cap 7) Fundamentos em Jogos - Aula 35 = A progressão do jogo (cap 7) Fundamentos em Jogos - Aula 36 = Design de Níveis (cap 7) 		

10º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 37 = Elementos de Design (cap 7) Fundamentos em Jogos - Aula 38 = Câmeras (cap 7) Fundamentos em Jogos - Aula 39 = Efeitos (cap 7) Fundamentos em Jogos - Aula 40 = Limites e Realismo (cap 7) 		
11º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 41 = Interface (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 42 Personagem (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 43 = Elemento Interface (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 44 Joysticks (cap 8) 		
12º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 45 = Interface (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 46 = Computador x console (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 47 = Indicadores (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 48 = Personagem (cap 8) 		
13º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 49 = Gêneros Games (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 50 = Usabilidade (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 51 Teste de Usabilidade (cap 8) 		
14º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 52 Múltiplas Interfaces (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 53 Interfaces Acessíveis (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 54 Progresso Seguro (cap 8) Fundamentos em Jogos - Aula 55 Audio (cap 8) 		

15º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 56 Instrumentos de Audio (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 57 Efeitos Sonoros (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 58 Efeitos e Voz (cap 9) 		
16º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 59 Voz (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 60 Dublagem e Música (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 61 Música (cap 9) 		
17º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 62 Trilha Sonora (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 63 Composição (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 64 Composição Games (cap 9) 		
18º dia	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos em Jogos - Aula 64 Composição Games (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 65 Musica Adaptativa (cap 9) Fundamentos em Jogos - Aula 66 Ferramentas Essenciais de Audio (cap 9) 		
<p>TOTAL = 18 dias 2 hora de estudo /dia = 18h</p>			