

Cronograma Grupo de Estudos Fatec – Game Dev

Proposta:

Um encontro semanal, aos sábados, com duração de até 3 horas, onde serão ministradas aulas do conteúdo pelos próprios alunos e também haverá desenvolvimento de projetos.

Objetivo:

Reunir e capacitar os interessados na criação e desenvolvimento de jogos digitais, bem como desenvolver projetos simples em grupo. Ao final do semestre, ter ao menos um protótipo jogável.

Conteúdo incluirá: Criação de artes e interfaces, criação de roteiros para jogos, animação 2D e 3D, Processos 3D básicos, Programação em C#, desenvolvimento de protótipos jogáveis, conceitos de mercado, teoria de games, criação e edição de áudios e trilhas sonoras, e possivelmente novas tecnologias (VR/AR, etc).

Softwares utilizados:

- Unity 2018.3.5
- Blender 2.80
- Gimp
- Audacity
- Piskel (online)

Conteúdo das aulas

Semana 1 (16/03/19):

Conhecer os participantes e o processo de desenvolvimento de jogos através das profissões da área. Exposições de trabalhos prévios e sugestões iniciais (*brainstorm*) para o cronograma previsto, bem como utilização de softwares.

Semana 2 (23/03/19):

Conhecendo *engines* e utilizando a *Unity*. Definir em grupo os softwares a serem utilizados, com base no conhecimento e disponibilidade dos envolvidos. A partir disto, definir cronograma detalhado do conteúdo das semanas seguintes.

Unity: criar conta, interface, navegação 3D, ferramenta de terrenos, conhecer Asset Store.

Tarefa semanal: criar algo utilizando a unity.

Semana 3 (30/03/19):

Roteiros. Tipos de roteiro, linear/não-linear, construção de personagens e mundos.

Tarefa semanal: escrever um roteiro de jogo

Semana 4 (06/04/19):

Arte. Estilos artísticos (pixelart, vetores, diferenças), 2D/3D (texturas). Interfaces (GUI e HUD), Piskel.

Tarefa semanal: desenho de personagem em pixelart

Semana 5 (13/04/19):

Overview de GIMP e Inkscape. Atividade de criação de interfaces (GUI: Graphical User Interface e HUD: Heads Up Display)

Tarefa semanal: a definir

Semana 6 (20/04/19):

3D com Blender 2.80. Processos e técnicas de: modelagem, UVMAP, texturização. Conhecer mapas (normal map, displacement, etc).

Tarefa semanal: a definir

Semana 7 (27/04/19):

Teoria de animação. Princípios por Walt Disney, Parallel parking, sincronia com som, lipsync, MoCap.

Tarefa semanal: Análise de vídeos e da aplicação das técnicas de animação.

Semana 8 (04/05/19):

Programação C# voltada pra Unity. Princípios básicos, start/update (tipos de update), editores, funções de movimentação. Colisões, eventos, objetos.

Tarefa semanal: Programar algo na Unity

Semana 9 (11/05/19):

Teoria de games: tipos de jogo, público alvo, plataformas, publicação, etc. Introdução ao GDD (documentação). Level Design.

Tarefa semanal: pesquisar 3 jogos de diferentes gêneros e classificá-los. Já pensar em ideias de jogos interessantes.

Semana 10 (18/05/19):

Áudio pra games. Diferenças entre SFX e BGS. Bibliotecas gratuitas. Edição de áudio com Audacity. Criação de trilha sonora com DAW a ser escolhido.

Tarefa semanal: criar uma música ou cena sonora.

Semana 11 (25/05/19):

Início da fase de projetos.