

ORIENTAÇÕES – PROJETO INTEGRADOR IV

Professor(a): Me. Claudio Ferreira de Carvalho

Ano Letivo: 2024/2

OBJETIVOS

- O "Projeto Integrador" é um trabalho acadêmico que busca reunir e aplicar conhecimentos e habilidades adquiridas ao longo de um curso. Esse Projeto, geralmente envolve a integração de conceitos, teorias e práticas em diversas disciplinas ou áreas de estudo.
- O "Projeto Integrador IV", tem por objetivo apresentar conceitos básicos de programação e desenvolvimento de layouts, assim como a criação de enredos para desenvolvimento de jogos. Em verdade é um curso de Desenvolvimento de Jogos, baseado no "Motor de Jogos Construct", onde o aluno terá a oportunidade de treinar os conceitos acima descritos.
- Dentre os objetivos deste curso está a apresentação e introdução de conceitos de lógica que serão aprofundados em outras disciplinas do curso. Isto é feito através de interações com interfaces lúdicas de programação, onde o usuário justapõe blocos que executam rotinas tradicionais em estruturas de programação.
- Interfaces como a utilizada no Construct e outros motores de jogos embora já sejam tradicionais e tenham sido desenvolvidas já há alguns anos, pode-se dizer que elas já estavam alinhadas com os atuais conceitos de programação low-code.

INTRODUÇÃO

Por ser muito abrangente e permitir o desenvolvimento de diversos tipos de jogos o curso é bastante intenso, motivo pelo qual, será desenvolvido em dois Projetos Integradores o IV e o IVA. Para cumprir todo o planejamento desejado, as 8 primeiras aulas constarão deste material (Projeto Integrador IV) e as demais do material do Projeto Integrador IVA. Portanto, neste material serão apresentadas 8 aulas com seus conteúdos teóricos e 8 VídeoAulas. Os conteúdos teóricos estão no "Guia da Disciplina".

NOTA DESTE PROJETO INTEGRADOR

Ao final deste curso, será apresentado um teste sobre os conteúdos das aulas ministradas e avaliação deste "Projeto Integrador IV", será feita somente pela resposta ao questionário.

MATERIAL PARA O CURSO

Para execução das atividades do curso são necessárias imagens e outros elementos, estes, assim como outras imagens adicionais, são fornecidas em pastas disponibilizados no tópico elementos.

TRABALHO CIENTÍFICO, ARTIGO, APRESENTAÇÃO, TRABALHO DE EXTENSÃO

Trabalho Científico

Caso o aluno deseje, ele pode, utilizando as informações que foram ministradas neste e outros Projetos Integradores, elaborar um jogo que poderá ser apresentado como "Trabalho científico" e inscrito em um congresso como o COBRIC (Congresso Brasileiro de Iniciação Científica), que é promovido pela Unisanta. Neste caso o material deverá seguir as regras e orientações do COBRIC e o Professor Claudio Ferreira de Carvalho, será o orientador.

Atividade de Extensão

Caso o aluno deseje, ele pode escolher um tema que tenha um cunho educacional, objetivando com a utilização do jogo, informar e educar usuários sobre temas relevantes para a sociedade. Alguns exemplos:

- Jogo apresentando e divulgando os pontos turísticos de uma cidade ou região.
- Jogo educativo contendo orientações sobre saúde e bem-estar.
- Jogo educativo sobre gestão financeira.
- Jogo educativo sobre comportamento em entrevistas de emprego.
- Jogo apresentando as características de alimentos.
- Jogo apresentando os planetas do sistema solar.
- Etc.

É importante sempre lembrar que atividades extensionistas são atividades educativas, não somente atividades assistenciais, portanto ao jogar, o jogador deve ser informado e educado sobre o tema escolhido de maneira que novos aprendizados ou novas posturas sejam premiados com bônus, brindes, vidas e outros elementos característicos de jogos.

Jogos desenvolvidos com este objetivo, serão apresentados em um evento on-line que será promovido e administrado pelo Coordenador Claudio, sendo que, todo o material produzido deverá ficar disponível em um Site que será aberto para a comunidade que poderá consultar livremente sem qualquer ônus.