

Relato de Experiência da Criação de Videoaulas sobre Desenvolvimento de Jogos com a Unity

Marciano Saraiva e Samy Soares

25 de novembro de 2016

Universidade Federal do Ceará - Campus de Quixadá

1. Introdução
2. Objetivos
3. Jogo Desenvolvido
4. Ferramentas Utilizadas
5. Criação das Videoaulas
6. Publicação do Conteúdo

Introdução

Os jogos oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem capaz de estimular habilidades de coordenação, concentração e raciocínio lógico.

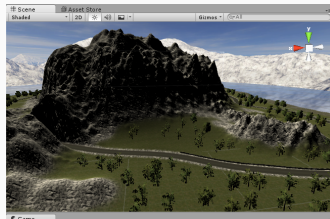
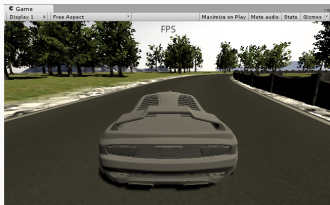
Atualmente o mercado de jogos movimenta bilhões de dólares em todo o mundo e é considerado como um mercado ainda em expansão.

Objetivos

O objetivo dessa atividade é permitir que estudantes de computação pratiquem os conceitos e técnicas aprendidos em sala de aula, assim como aumentar o interesse de estudantes de outras áreas por computação.

Jogo Desenvolvido

Jogo Desenvolvido



O jogo escolhido como exemplo nas videoaulas foi um jogo de corridas, gênero escolhido por apresentar facilidade de implementação, ser intuitivo aos espectadores, e permitir uma maior exploração dos recursos da Unity.

Ferramentas Utilizadas

- Unity 5.3.2
- FlashBack Recorder
- MonoDevelop

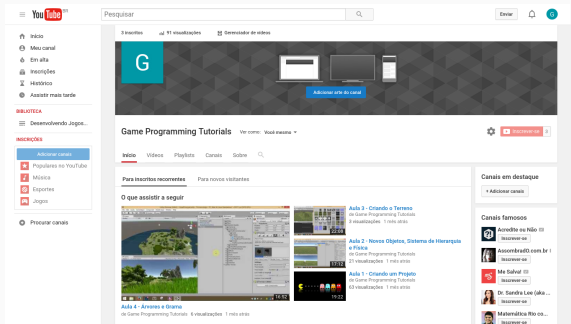
Criação das Videoaulas

As primeiras videoaulas possuem caráter introdutório, com a finalidade de apresentar aos espectadores a plataforma de desenvolvimento, seus recursos e componentes. As aulas seguintes apresentam as etapas da criação do jogo que escolhemos construir.

- Criando um Projeto
- Novos Objetos, Sistema de Hierarquia e Física
- Criando um Terreno
- Árvores e Grama
- Criando um Carro
- Movimentando o Carro
- Melhorando a Física do Carro
- ...

Publicação do Conteúdo

Publicação do Conteúdo



Para disponibilizarmos as videoaulas ao público, optamos por criar um canal no YouTube denominado “Game Programming Tutorials”. Os vídeos estão sendo editados e disponibilizados no canal.

Obrigado!