

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Integrado
^ PÓS



Duração

9 meses



Carga horária

360 horas



Metodologia

On-line

SOBRE O CURSO

O curso de pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Centro Universitário Integrado busca capacitar profissionais por meio da abordagem de técnicas e metodologias atuais, utilizadas para o desenvolvimento de jogos digitais, auxiliando no aprimoramento de competências e habilidades essenciais para uma atuação de excelência.

METODOLOGIA

Disciplinas 100% on-line, organizadas em Unidades de Aprendizagem, que oferecem diversificados recursos didáticos, para a abordagem teórica, metodológica e prática do conteúdo.

Conteúdo planejado com base em metodologias ativas para o ensino e aprendizagem, as quais promovem a autonomia do estudante, figura central no processo de construção do conhecimento, bem como a excelência em sua formação.

Acompanhamento personalizado, para orientações, esclarecimento de dúvidas ou solução de eventuais problemas, permitindo interação simples e eficiente com os tutores e demais estudantes do curso, por meio dos fóruns, grupos de WhatsApp, e-mail ou do Serviço de Atendimento no Portal Acadêmico.



DISCIPLINAS E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

- O papel das associações de desenvolvedores de jogos digitais
- O papel do marketing na indústria dos jogos digitais
- Questões de gênero e orientação sexual na indústria dos jogos digitais
- Questões raciais na indústria dos jogos digitais
- Art games: jogos digitais entre a arte e o entretenimento
- Jogos independentes ou o movimento “indie”
- A Polêmica da Violência nos Jogos Digitais
- Gamificação: Conceito e Aplicação
- Evolução dos jogos eletrônicos
- Acessibilidade em jogos digitais



Carga horária: 40 horas

criação de conteúdo com Twine

- Histórias dos jogos-texto
- Introdução à ferramenta de desenvolvimento de jogos Twine
- Gêneros e clichês da narrativa em jogos-texto
- Trabalhando com objetos na Twine
- O desenvolvimento do arco narrativo em jogos-texto
- Publicando seu jogo na Twine
- Técnicas de engajamento em jogos-texto
- Planejando seu jogo na Twine
- Técnicas de feedback para jogos texto
- Narrativa em jogos texto com Twine



Carga horária: 40 horas



PRODUÇÃO DE JOGOS COM GAMEMAKER

- Introdução ao GameMaker Studio com instruções de download, instalação e overview da ferramenta
- Desenvolvimento de jogos com GameMaker Studio sob a perspectiva do jogo Breakthrough Arcade
- Desenvolvimento de jogos com GameMaker Studio sob a perspectiva do jogo Simple Platformer
- Introdução ao GameMaker Language (GML)
- Criação inicial de jogos com GameMaker Language (GML)
- Criação intermediária de jogos com GameMaker Language (GML)
- Ferramenta Trello para a gestão de projeto de jogos
- Ferramenta HacknPlan para a gestão de projeto de jogos
- Ferramenta Discord para a gestão de projeto de jogos
- Universo da Animação Digital 2D



Carga horária: 40 horas

PROTÓTIPO DE JOGOS EM CONSTRUCT

- Introdução ao design de games
- Desenvolvimento de jogos com Construct2: introdução
- Desenvolvimento de jogos com Construct2: elementos de jogos
- Desenvolvimento de jogos com Construct2: lógica de jogo
- Comunicação efetiva em equipes multidisciplinares
- Brainstorm de Projetos de Jogos
- Ciclo de desenvolvimento de jogos: protótipo através de MVP
- Desenvolvimento de jogos digitais: design de experiências
- Desenvolvimento de jogos digitais: coerência estético-narrativa
- Desenvolvimento de jogos digitais: documentação de projeto por meio de relatório



Carga horária: 40 horas



GAME DESIGN I

- História e origens dos jogos
- Fatores de Diversão
- Teoria do Círculo Mágico
- Gêneros de jogos: classificações e divisões
- Teoria da Tétrade Elementar
- Análises de jogos
- Teoria MDA
- Construções de desafios
- Relação desafios versus recompensas
- Balanceamento de jogos



Carga horária: 40 horas

GAME DESIGN II

- Relação entre Jogos e Simulações
- Jogos como cibertextos
- Motivação do jogador
- Game Design e Seus Elementos
- Mecânicas de jogos
- Contexto em Jogos
- Sistemas em Jogos
- Protótipo
- Documento de design de jogos (GDD)
- Greenlight



Carga horária: 40 horas



SOM PARA JOGOS

- Avanços nos sons e nas músicas para jogos
- Psicoacústica
- Introdução ao áudio digital
- Processamento de áudio
- Gravação de sons
- A produção sonora na indústria de jogos
- Aplicação de sons e músicas nos jogos
- Pós-produção da sonorização nos jogos
- Teoria musical básica
- Jogos baseados em áudio



Carga horária: 40 horas

ANIMAÇÃO DIGITAL 2D

- Universo da animação digital 2D
- A Criação do Roteiro
- Composição visual
- Storyboard para animação 2D
- Desenho e ilustração para animação digital 2D
- Som para animação digital 2D
- Vídeo em animação digital 2D
- Animação digital 2D com Toon Boom Harmony
- Projeto de animação digital 2D
- Mercado e futuro da animação digital 2D



Carga horária: 40 horas



RECURSOS MATEMÁTICOS APLICADOS EM JOGOS

- Sistemas de Coordenadas e Trigonometria
- Introdução ao uso da IDE Processing
- Desenhando com funções matemáticas em Processing (Java)
- Introdução à geometria vetorial e suas aplicações
- Implementando uma classe de vetores em Processing (Java)
- Implementando um simulador de movimento em Processing (Java)
- Introdução ao estudo de matrizes e de suas aplicações
- Implementando operações com matrizes em Processing (Java)
- Implementação de transformações geométricas em Processing (Java)
- Integração de recursos para a criação de jogos

**Carga horária: 40 horas**

COMO É A AVALIAÇÃO

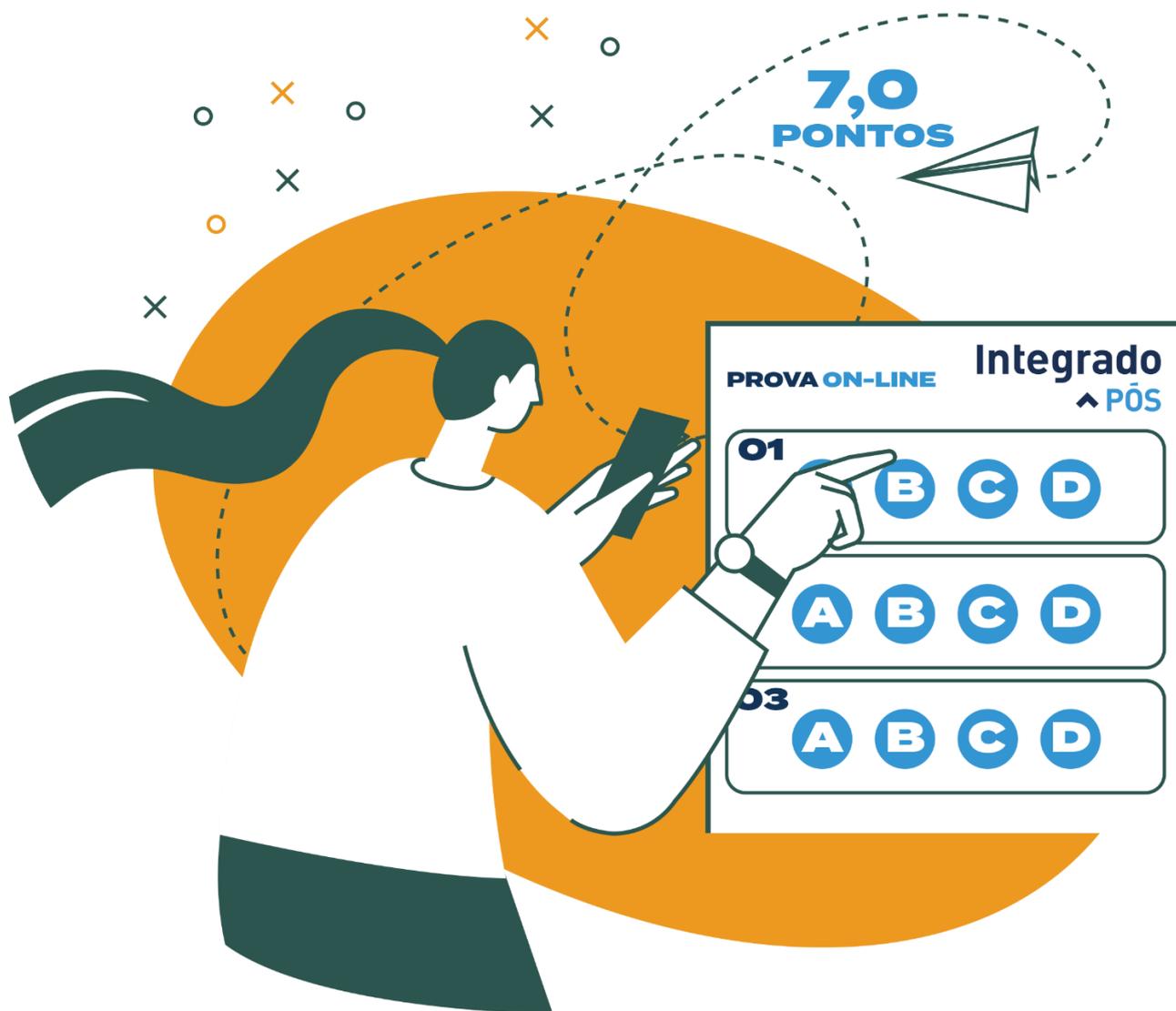
As disciplinas são formadas por Unidades de Aprendizagem, sendo que o seu acesso aos conteúdos disponibilizados em cada uma delas será contabilizado como uma pontuação de progresso, que pode garantir até 3,0 pontos em sua média final. Para isso é necessário:

- ◆ Estudar todos os conteúdos disponibilizados, ou seja, não deixar de acessar nenhuma das *abinhas* que compõem as Unidades de Aprendizagem;
- ◆ Responder corretamente os exercícios propostos.

PROGRESSO NAS UNIDADES DE APRENDIZAGEM



A pontuação de progresso, será somada à nota que você obtiver na prova on-line, formada por questões objetivas de múltipla escolha acerca dos conhecimentos abordados na disciplina, com valor 7,0.



Ao finalizar todas as disciplinas, você terá concluído o curso e seu certificado será emitido em no máximo três meses.

Não é necessário produzir o TCC, mas se você preferir desenvolver o trabalho, lhe ofereceremos todo o suporte necessário.

NÃO PRECISA PRODUZIR O TCC



- ◆ Que tal ser o protagonista do seu próprio conhecimento e se especializar na sua área?
- ◆ Matricule-se já e viva o seu sonho!

