

Programa Analítico de Disciplina

INF 216 - Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Departamento de Informática - Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas

Catálogo: 2019

Número de créditos: 4
Carga horária semestral: 60h
Carga horária semanal teórica: 2h
Carga horária semanal prática: 2h
Semestres: II

Objetivos

Não definidos

Ementa

Introdução (história e categorias de jogos, etc.). Projeto de jogos (processo de desenvolvimento, roteiro, interface, etc.). Conceitos gráficos (Modelo 2D, Sprites, modelagem e animação 3D). Ferramentas e bibliotecas (Frameworks, linguagens, Engines). Conceitos: gráficos, sons, inteligência artificial e redes. Jogos em dispositivos móveis.

Pré e co-requisitos

INF 213

Oferecimentos obrigatórios

Não definidos

Oferecimentos optativos

Curso

Grupo de optativas

Ciência da Computação

Geral

INF 216 - Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Conteúdo					
Unidade	T	P	ED	Pj	To
1.Introdução (história e categorias de jogos, etc.)	5h	0h	0h	0h	5h
2.Projeto de jogos (processo de desenvolvimento, roteiro, interface, etc.)	5h	0h	0h	0h	5h
3.Conceitos gráficos (Modelo 2D, Sprites, modelagem e animação 3D)	5h	0h	0h	0h	5h
4.Ferramentas e bibliotecas (Frameworks, linguagens, Engines)	5h	0h	0h	0h	5h
5.Conceitos: gráficos, sons, inteligência artificial e redes	5h	0h	0h	0h	5h
6.Jogos em dispositivos móveis	5h	0h	0h	0h	5h
7.Prática de Jogos 2D	0h	6h	0h	0h	6h
8.Prática de Jogos em Dispositivos móveis	0h	6h	0h	0h	6h
9.Prática de Jogos em 3D	0h	18h	0h	0h	18h
Total	30h	30h	0h	0h	60h

(T)Teórica; (P)Prática; (ED)Estudo Dirigido; (Pj)Projeto; Total(To)

Planejamento pedagógico	
Carga horária	Itens
Teórica	Apresentação de conteúdo oral e escrito com o apoio de equipamento (projektor, quadro-digital, TV, outros); e Seminários
Prática	Desenvolvimento de projeto e Prática executada por todos os estudantes
Estudo Dirigido	<i>Não definidos</i>
Projeto	Desenvolvimento de projeto
Recursos auxiliares	<i>Não definidos</i>

INF 216 - Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Bibliografias básicas

Descrição	Exemplares
ADAMS, E.; ROLLINGS A. Fundamentals of Game Design. Person/Prentice Hall. 2007. ISBN 0-13-168747-6.	0
EBERLY D. H., SHOEMAKE K. Game physics. Elsevier/Morgan Kaufmann. 2004. ISBN-13 978-1-55860-740-8	0
GREGORY, J. Game Engine Architecture. 2009. A. K. Peters Ed. ISBN 1568814135	0

Bibliografias complementares

Descrição	Exemplares
MILLINGTON I. Artificial intelligence for games. Elsevier/Morgan Kaufmann. 2006. ISBN-13 978-0-497782-2	0
FAAS, Travis. An Introduction to HTML5 Game Development with Phaser. js. CRC Press, 2017.	0