



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
PRÓ REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE REGISTRO ESCOLAR

Programa Analítico de Disciplina

INF216 Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Departamento de Informática - Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas

Número de créditos: 4		<u>Teóricas</u>	<u>Práticas</u>	<u>Total</u>
Duração em semanas: 15	Carga horária semanal	2	2	4
Períodos - oferecimento: II	Carga horária total	30	30	60

Pré-requisitos (Pré ou co-requisitos)*

INF213

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.

Oferecimento aos Cursos

Curso	Modalidade	Período
Ciência da Computação	Optativa	-



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
PRÓ REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE REGISTRO ESCOLAR

INF216 Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Seq	Aulas Teóricas	Horas/Aula
1	Introdução (história e categorias de jogos, etc.)	5
2	Projeto de jogos (processo de desenvolvimento, roteiro, interface, etc.)	5
3	Conceitos gráficos (Modelo 2D, Sprites, modelagem e animação 3D)	5
4	Ferramentas e bibliotecas (Frameworks, linguagens, Engines)	5
5	Conceitos: gráficos, sons, inteligência artificial e redes	5
6	Jogos em dispositivos móveis	5



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
PRÓ REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE REGISTRO ESCOLAR

INF216 Projeto e Implementação de Jogos Digitais

INF216 Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Seq	Aulas Práticas	Horas/Aula
1	Prática de Jogos 2D	6
2	Prática de Jogos em Dispositivos móveis	6
3	Prática de Jogos em 3D	18



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
PRÓ REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE REGISTRO ESCOLAR

INF216 Projeto e Implementação de Jogos Digitais

Referências Bibliográficas

Bibliografia Básica:

- 1 - ADAMS, E.; ROLLINGS A. Fundamentals of Game Design. Person/Prentice Hall. 2007. ISBN 0-13-168747-6. [Exemplares disponíveis: Não informado.]
- 2 - DAVID H. Eberly, Ken Shoemake. Game physics. Elsevier/Morgan Kaufmann. 2004. ISBN-13 978-1-55860-740-8 [Exemplares disponíveis: Não informado.]
- 3 - GREGORY, J. Game Engine Architecture. 2009. A. K. Peters Ed. ISBN 1568814135 [Exemplares disponíveis: Não informado.]

Bibliografia Complementar:

- 4 - David H. Eberly, Ken Shoemake. Game physics. Elsevier/Morgan Kaufmann. 2004. ISBN-13 978-1-55860-740-8 [Exemplares disponíveis: Não informado.]
- 5 - Ian Millington. Artificial intelligence for games. Elsevier/Morgan Kaufmann. 2006. ISBN-13 978-0-497782-2 [Exemplares disponíveis: Não informado.]
- 6 - Steve Rabin. AI Game Programming Wisdom I, II, III. Charles River Media Ed. [Exemplares disponíveis: Não informado.]