



### Informações da disciplina

Código Ofertado	Disciplina/Unidade Curricular	Modo de Avaliação	Modalidade da disciplina	Oferta
DI6AI	Metodologia De Projeto Aplicada Ao Desenvolvimento De Jogos	Nota/Conceito E Frequência	Presencial	Semestral

Carga Horária					
AT	AP	APS	ANP	APCC	Total
3	1	4	0	0	60
<ul style="list-style-type: none"><li>• AT: Atividades Teóricas (aulas semanais).</li><li>• AP: Atividades Práticas (aulas semanais).</li><li>• ANP: Atividades não presenciais (horas no período).</li><li>• APS: Atividades Práticas Supervisionadas (aulas no período).</li><li>• APCC: Atividades Práticas como Componente Curricular (aulas no período, esta carga horária está incluída em AP e AT).</li><li>• Total: carga horária total da disciplina em horas.</li></ul>					

### Objetivo

Aplicação da metodologia de projeto no desenvolvimento de jogos.

### Ementa

Metodologia de desenvolvimento de jogos: sistemas, interatividade, esquemas primários, regras, experiência, prazer, sentido, simulação, equilíbrio, funcionalidade e completude.

### Conteúdo Programático

Ordem	Ementa	Conteúdo
1	Metodologia de desenvolvimento de jogos: sistemas.	Objetos, atributos, relações internas e ambiente; sistemas formais, experienciais e culturais.
2	Metodologia de desenvolvimento de jogos: interatividade.	Interação cognitiva, funcional, explícita e além do objeto; variáveis, níveis de abstração.
3	Metodologia de desenvolvimento de jogos: esquemas primários.	Esquemas formais, experienciais e contextuais.
4	Metodologia de desenvolvimento de jogos: regras.	Definição de regras; regras constituídas, operacionais e implícitas; regras em jogos digitais.

Ordem	Ementa	Conteúdo
5	Metodologia de desenvolvimento de jogos: sentido.	Concentração, visualidade, audição, respostas motoras e padrões de aprendizagem; input, output e processos internos.
6	Metodologia de desenvolvimento de jogos: simulação.	Metas, conflito, incerteza, mecânicas, espaço, narrativas, cutscenes e replay; escolhendo uma ideia. Design iterativo: avaliação de risco e prototipagem.
7	Metodologia de desenvolvimento de jogos: funcionalidade.	Interações sociais, comunidade de jogos, papel de transformação social, papéis dos jogadores e metajogo.
8	Metodologia de desenvolvimento de jogos: equilíbrio.	Jogos simétricos e assimétricos, metodologia de balanceamento e economia de balanceamento.
9	Metodologia de desenvolvimento de jogos: experiência.	Mundos, personagens, espaços, estética e outros jogadores.
10	Metodologia de desenvolvimento de jogos: prazer e completude.	O jogar significativo, a responsabilidade do designer, a motivação do designer, o círculo mágico.

#### Bibliografia Básica

DIETRICH, Knut; DÜRRWÄCHTER, Gerhard; SCHALLER, Hans-Jürgen Os grandes jogos: metodologia e prática. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1988.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2014. 243 p. (Coleção estudos Filosofia). ISBN 97885227300759.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. ISBN 9788522106158.

#### Bibliografia Complementar

RUTTER, Jason e BRYCE, Jo. Understanding Digital Games. US: SAGE Publications Inc, 2006. ebrary (e-books)

FALCÃO, Paula. Criação e Adaptação de Jogos em Ted - 2ª Edição Editora: Qualitymark  
ISBN: 8573037806

SILVA JR. Jogos em Flash Mx - Criação e Desenvolvimento. Editora: Erica. ISBN: 8571949034

LIMA, Alessandro. Design de Personagens para Games Next-Gen - Editora: Ciencia Moderna. ISBN: 8539900475

CASCO, Patricio. Tradicao e Criação de Jogos, Reflexões e Propostas para uma Cultura Ludico. Editora: Peirópolis. ISBN: 857596108X

#	Resumo da Alteração	Edição	Data	Aprovação	Data
1	Plano de Ensino revisado em 20/09/2014. Inserção no sistema acadêmico em 06/2016.	Maria De Fatima Faccio De Assis	20/06/2016	Elenise Leocadia Da Silveira Nunes	30/06/2016

NÃO VALE COMO DOCUMENTO