



Universidade Federal
de São João del-Rei

COORDENADORIA DO CURSO DE ENGENHARIA MECATRÔNICA

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Introdução ao Desenvolvimento de Jogos		Período: Integral	Currículo: 2010		
Docente Responsável: Rone Ilídio da Silva		Unidade Acadêmica: DTECH			
Pré-requisito: BCT301 - AEDS I		Co-requisito: Não há			
C.H. Total: 36	C.H. Prática: 36	C.H. Teórica: 36	Grau: Bacharelado	Ano: 2022	Semestre: 2

EMENTA

Conceitos sobre motores de jogos, objetos 2D e 3D, modelagem 3D, texturas e materiais, iluminação, câmeras, colisão e colisores, inserção de código, Realidade Aumentada e Realidade Virtual.

OBJETIVOS

Introduzir aos alunos os conceitos básicos para desenvolvimento de jogos em plataformas conhecidas como motores de jogos. Ensinar como modelar objetos 3D simples. Apresentar o conceito de Realidade Aumentada e habilitá-los a criar cenas com essa tecnologia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 Visão geral
 - 1.1 Motores de jogos
 - 1.2 Objetos 3D e 2D
 - 1.3 Iluminação
 - 1.4 Câmeras
 - 1.5 Cores e materiais
 - 1.5 Colisores
- 2 Codificação
 - 2.1 Inserção de código ao jogo
 - 2.2 Estrutura de dados
 - 2.3 Comandos básico utilizados
- 3 Criação de jogo de coleta de moedas 3D
 - 3.1 Definição do mapa
 - 3.2 Controle do jogador
 - 3.3 Pontuação
- 4 Criação de jogo 2D
 - 4.1 Interface 2D
 - 4.2 Coleta de comando do usuário
 - 4.3 Tratamento Eventos
- 5 Criação de cenas em Realidade Aumentada
 - 5.1 Conceituação
 - 5.2 Desenvolvimento de cenas simples
 - 5.3 Instalação em dispositivos móveis

- 6 Modelagem de objetos 3D
- 6.1 Introdução à interface gráfica da ferramenta
- 6.2 Criação de objetos predefinidos
- 6.3 Modelagem de objetos
- 6.4 Textura e cores
- 6.5 Animação

METODOLOGIA DE ENSINO

Serão ministradas aulas práticas em laboratório, as quais serão intercaladas com conteúdos teóricos. Os alunos seguirão roteiros predefinidos nos quais alguns jogos serão criados.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Trabalho 1	25 pontos
Trabalho 2	25 pontos
Trabalho 3	25 pontos
Trabalho 4	25 pontos
Total	100 pontos

Obs: ao final, o aluno poderá fazer uma prova que substituirá um trabalho.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. Santos, Marcelo Henrique; Fundamentos de jogos digitais game design, game engine e level design, Editora Saraiva, 1ª edição, São Paulo, 2021.
2. Novak, Jeannie e Novak, Jeannie; Desenvolvimento de Games, Editora Cengage Learning, tradução da 2ª edição, São Paulo, 2010.
3. Silva, Gabriel Fonseca e Silva, Gabriel Fonseca, Experiência criativa produção de jogos com GameMaker, Editora SAGAH, 1ª edição, Porto Alegre, 2020.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. Chaves Junior, José Fernandes e Chaves Junior, José Fernandes; Ferramenta de desenvolvimento engine, Editora Erica, 1ª Edição, São Paulo, 2015.
2. Arruda, Eucidio Pimenta e Arruda, Eucidio Pimenta; Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais, Editora Bookman, 1ª edição, Porto Alegre, 2014.
3. Alves, George Santiago e Alves, George Santiago; Projeto de jogos 3D modelagem e programação, Editora Saraiva, 1ª Edição, São Paulo, 2021.
4. Santos, Marcelo Henrique dos; Jogos inteligentes e tendências em jogos digitais, Editora Saraiva, 1ª Edição, São Paulo, 2021.
5. Santos, Marcelo Henrique dos; Projeto de jogos 2D game art e programação, Editora Saraiva, 1ª Edição, São Paulo, 2021.

Aprovado pelo Colegiado em / /

Docente Responsável

Coordenador do Curso de Engenharia
Mecatrônica