

Curso: Sistemas de Informação	Semestre Letivo / Turno:
Disciplina: Programação para Jogos Digitais	Professor:
Carga Horária: 50h/a	Período:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	: História do desenvolvimento de Jogos Digitais. Características dos jogadores. Elementos que compõem um jogo.
Objetivos Gerais:	Narrativa. Personagens. Jogabilidade. Níveis e fase. Interfaces. Áudio. Processo de desenvolvimento de jogos. Ambientes de desenvolvimento em três dimensões. Espaço tridimensional. Definição de posição de câmeras e de iluminação. Ferramentas de modelagem: linhas, superfícies e volumes. Renderização. Ambientes interativos. Aplicações em desenvolvimento de jogos digitais
Conteúdo:	Definição de posição de câmeras e de iluminação. Ferramentas de modelagem: linhas, superfícies e volumes. Renderização. Ambientes interativos. Aplicações em desenvolvimento de jogos digitais. Construção e implementação de interatividade em cenas e personagens tridimensionais. Modelagem abstrata de cenários de jogos tridimensionais. Sons, música e efeitos sonoros. Desenvolvimento de interfaces para jogos tridimensionais. Aplicações em laboratório de computação.
Bibliografia Básica:	TERADA, Routh. SEGURANÇA DE DADOS: CRIPTOGRAFIA EM REDES DE COMPUTADORES. 2. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2008. CARUSO, Carlos A.A.; STEFFEN, Flávio Deny. SEGURANÇA EM INFORMÁTICA E DE INFORMAÇÕES. 3. ed. São Paulo: Senac, 2006. LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane Price. SISTEMAS DE INFORMAÇÃO GERENCIAIS. Tradução Thelma Guimarães. 7ª. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007.
Bibliografia Complementar:	O'BRIEN, James A.. SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E AS DECISÕES GERENCIAIS NA ERA DA INTERNET. Tradução Cid Knipel Moreira. São Paulo: Saraiva, 2002. MARCACINI, A. T. R. DIREITO E INFORMÁTICA: UMA ABORDAGEM JURÍDICA SOBRE CRIPTOGRAFIA. Rio de Janeiro: Forense, 2005 ASSUNÇÃO, Marcos Flavio Araujo. SEGREDOS DO HACKER ETICO. São Paulo: Visual Books, 2012
CrITÉrios de Avaliação:	1º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) 2º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) Média Final = (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	Assinatura do Professor:	Assinatura do Coordenador:
--------------	---------------------------------	-----------------------------------

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Aula Inicial
Semana 02	História do desenvolvimento de Jogos Digitais
Semana 03	Características dos jogadores
Semana 04	Elementos que compõem um jogo
Semana 05	Narrativa. Personagens. Jogabilidade
Semana 06	Níveis e fase. Interfaces. Áudio. Processo de desenvolvimento de jogos
Semana 07	Formatos de som e de música para jogos digitais. Sons e música de fundo
Semana 08	Efeitos sonoros
Semana 09	Programas de edição de sons
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Definição de posição de câmeras e de iluminação
Semana 12	Ferramentas de modelagem: linhas
Semana 13	Modelagem abstrata de cenários de jogos tridimensionais.
Semana 14	Sons, música e efeitos sonoros
Semana 15	Desenvolvimento de interfaces para jogos tridimensionais
Semana 16	Aplicações em laboratório de computação
Semana 17	Aplicações em laboratório de computação II
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.