

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12008 - PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Professor(es): RICARDO CHEROBIN e RAFAEL MARQUES DE ALBUQUERQUE

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Capacitar o aluno para construir especificações de projetos de jogos, desde o processo criativo até a documentação e testes. Avaliar público-alvo, prototipar e especificar mecânicas e regras de jogos. Advogar pelo jogador e pela experiência do ato de jogar.

1. Entendimento das necessidades humanas, o que influencia as pessoas a jogarem, e o que causa frustração nos jogos. Separar o pensamento jogador x designer;
2. Análise de público-alvo, tipos de jogos, tipos de jogadores e como montar jogos para públicos específicos.
3. Processo de criação da ideia de um jogo, passando pelo conceito, jogabilidade, documentação e playtesting.

## EMENTA

Pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais em níveis de complexidade básica. Métodos de projeto. Ferramentas projetuais. Técnicas de criatividade. Apresentação de projetos de jogos digitais. Gestão do processo de design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 56 h.a. + Total C.H. Avaliações: 16 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                            | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                             | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REF.                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Identificar os motivos que influenciam os usuários na escolha dos jogos, bem como, suas expectativas referentes aos jogos. Caracterizar os tipos de público alvo, elencando os usuários potenciais do seu jogo. Definir os elementos de jogabilidade de um jogo. Input, output, curva de aprendizagem e dificuldade. | UNIDADE 1 - Pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais em níveis de complexidade básica.<br>1. O que os jogadores querem?<br>2. Análise de um jogo e seus componentes<br>4. Curva de aprendizagem<br>5. Dificuldade | 20 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. Como também, caracterização dos usuários potenciais, por meio de informações coletadas via Google Formulário.<br><br>Emprego de mesas de trabalho com tamanho diferenciado, adequadas para os materiais utilizados em dinâmicas de construção de jogos. | M1: Curva de aprendizagem X Dificu - Resenha (Peso: 1,00) Curva de aprendizagem X Dificuldade de um jogo com metaspore acima de 90, na categoria All time.<br><br>a) Fonte: Arial<br>b) Tamanho: 12<br>c) Parágrafo e Espacejamento (entre linhas):1,5cm<br>d) Margens: Superior e esquerda: 3cm - Inferior e direita: 2cm<br>e) Margem do Inicio do Parágrafo: 1,25cm<br>f) Deverá conter no máximo 02(duas) laudas.<br>O que deve constar numa resenha:<br><br>Dados de identificação no cabeçalho da folha<br>O título<br>A referência da obra<br>O objetivo deve ser mencionado no primeiro parágrafo<br>Alguns dados bibliográficos do autor da obra resenhada<br>O resumo, ou síntese do conteúdo<br>Desenvolvimento: posicionamento, avaliação, questionamento em relação ao | (1) (2)<br>(6) (7)<br>(8)<br>(13)<br>(14) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                            | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                         | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF.                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                      |        |                                                                                                                                                                                     | <p>ponto específico que foi abordado;</p> <p>A avaliação crítica</p> <p>Considerações finais (síntese concisa das principais ideias defendidas no desenvolvimento do trabalho)</p> <p>Referências, citar conforme ABNT 6023.</p> <p>M1: Análise de Controles - Outros Instrumentos (Peso: 0,20) Como você faria o design dos controles e comandos se fosse contratado para portar os seguintes jogos do Atari 2600 para novas plataformas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pong -&gt; nDS</li> <li>• River Raid -&gt; Kinect</li> <li>• Combat -&gt; iPhone</li> <li>• Pac-Man -&gt; iPad</li> <li>• Moon Patrol -&gt; Wii</li> <li>• Donkey Kong -&gt; iPhone</li> <li>• Space Invaders -&gt; ???</li> <li>• Frogger -&gt; ???</li> </ul> <p>M2: Nota acompanhamento - Outros Instrumentos (Peso: 2,00) Nota de acompanhamento das atividades desenvolvidas pelo aluno em sala de aula. (protótipo, playtest e participação)</p> <p>M2: GAME CONCEPT - Outros Instrumentos (Peso: 3,00) Os critérios de avaliação estão demonstrados em cada seção do documento de GAME CONCEPT, postado no material da disciplina.</p> <p>M3: Protótipo Jogo - Projeto (Peso: 5,00)</p> <p>M3: Apresentação Final - Atividade Curricular (Peso: 3,00)</p> |                                                                   |
| Introdução às etapas de construção de um jogo, empregando métodos e ferramentas aplicados a projetos.                                                               | <p>UNIDADE 2 - Métodos de projeto. Ferramentas projetuais.</p> <p>1. Etapas de criação de um jogo</p>                                | 4 h/a  | <p>Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. Uso de mesas grandes, para colocar materiais que serão usados em dinâmicas de construção de jogos.</p> | <p>M2: Nota acompanhamento - Outros Instrumentos (Peso: 2,00) Nota de acompanhamento das atividades desenvolvidas pelo aluno em sala de aula. (protótipo, playtest e participação)</p> <p>M2: GAME CONCEPT - Outros Instrumentos (Peso: 3,00) Os critérios de avaliação estão demonstrados em cada seção do documento de GAME CONCEPT, postado no material da disciplina.</p> <p>M3: Protótipo Jogo - Projeto (Peso: 5,00)</p> <p>M3: Apresentação Final - Atividade Curricular (Peso: 3,00)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>(4) (5)</p> <p>(6) (8)</p> <p>(12)</p> <p>(13)</p> <p>(15)</p> |
| <p>Aprender diferentes técnicas de brainstorming.</p> <p>Criar o descritivo inicial do jogo.</p> <p>Conceitualizar o jogo.</p> <p>Compreender sobre as diversas</p> | <p>UNIDADE 3 - Técnicas de criatividade.</p> <p>1. Brainstorming</p> <p>2. Conceito de Jogo</p> <p>3. Prototipagem e Playtesting</p> | 12 h/a | <p>Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. Uso de mesas grandes, para colocar materiais que serão</p>                                             | <p>M2: GAME CONCEPT - Outros Instrumentos (Peso: 3,00) Os critérios de avaliação estão demonstrados em cada seção do documento de GAME CONCEPT, postado no material da disciplina.</p> <p>M3: Protótipo Jogo - Projeto (Peso: 5,00)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>(2) (4)</p> <p>(5) (6)</p> <p>(8) (9)</p> <p>(11)</p>          |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                              | CONTEÚDOS                                                                                                                       | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | AVALIAÇÃO                                                                                               | REF.                                                    |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| técnicas de testes de jogo e suas funções.<br>Executar testes de jogo. |                                                                                                                                 |        | usados em dinâmicas de construção de jogos.                                                                                                                                                                                                                                                                      | M3: Apresentação Final - Atividade Curricular (Peso: 3,00)                                              |                                                         |
| Aprender as formas de apresentar o projeto de um jogo.                 | UNIDADE 4 - Apresentação de projetos de jogos digitais.<br>1. Request for Proposal (RFP), Pitch Document, Proposta de Jogo      | 4 h/a  | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. Uso de mesas grandes, para colocar materiais que serão usados em dinâmicas de construção de jogos.                                                                                                                                     | M3: Protótipo Jogo - Projeto (Peso: 5,00)<br>M3: Apresentação Final - Atividade Curricular (Peso: 3,00) | (2) (4)<br>(6) (9)<br>(12)<br>(14)                      |
| Aprender técnicas de documentação do projeto de um jogo.               | UNIDADE 5 - Gestão do processo de design.<br>1. Documentação<br>2. Game Concept<br>3. Game Design Document<br>4. Protótipo Jogo | 16 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. Uso de mesas grandes, para colocar materiais que serão usados em dinâmicas de construção de jogos.<br><br>O protótipo do jogo utilizará a estratégia interdisciplinar com as disciplinas de interface digital e lógica de programação. | M3: Protótipo Jogo - Projeto (Peso: 5,00)<br>M3: Apresentação Final - Atividade Curricular (Peso: 3,00) | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(14) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. Minnesota [Estados Unidos]: Paragon House, c2001, 2007.. xv, 442 p. ISBN 1557788634.
- (2) ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo, SP: Blucher, 2013. 494 p.
- (3) ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noah. Game usability: advice from the experts for advancing the player experience. Burlington, MA [EUA]: Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, c2008. x, 388 p. ISBN 9780123744470.
- (4) HIGHT, John; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game project management. New York [Estados Unidos]: Cengage Learning, c2008. 284 p. + 1 DVD ISBN 9781418015411 (book).
- (5) SAUNDERS, Kevin D; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game interface design. 2nd ed. Canadá: Cengage Learning, c2013. xxx, 351 p. + 1 DVD-Rom ISBN 9781111642884.
- (6) WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier: Campus, c2009. 159 p. ISBN 9788535234107.
- (7) FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd. ed. Burlington, MA [EUA]: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. xx, 470 p. ISBN 9780240809748.
- (8) OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 27. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. 186 p. ISBN 9788532605535.

## PLANO DE ENSINO

- (14) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (15) KEITH, Clinton. Agile game development with Scrum. Upper Saddle River, NJ: Addison Wesley, c2010. xxv, 340 p. ISBN 0321618521.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (9) BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology, c2009. xxiii, 317 p. ISBN 9781584505808.
- (10) COLLINS, Karen. Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge [Estados Unidos]: MIT Press, c2008. x, 200 p. ISBN 9780262033787.
- (13) BATES, Bob. Game design. 2nd. ed. Boston, MA: Course Technology, c2004. xxiii, 350 p. ISBN 9781592004935.
- (11) MOITA, Filomena. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas, SP: Alínea, 2012.
- (12) WITTAYABUNDIT, Jate. Unity 3 game development. Birmingham (UK): Packt Publishing Ltd, 2012.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos entregues com atraso, terão como nota máxima, a nota referente ao trabalho com menor nota entregue na data estipulada.
- Pontualidade, assiduidade e permanência em sala de aula.
- Participação com questionamentos e observações pertinentes ao tema.
- Leitura de textos e obras indicadas.
- Comportamento ético condizente com o nível de maturidade desejável dos acadêmicos.
- Postura acadêmica que compreende: não utilizar celular na sala de aula; não interromper momentos de estudo e concentração com conversas paralelas; evitar saídas e entradas desnecessárias durante as aulas.
- Observância das orientações formais dos exercícios e atividades propostas, de forma que receberão nota 0 (zero) os acadêmicos cujos trabalhos apresentarem sinais de cópias de outros acadêmicos, contiverem evidências de materiais retirados de meio digital, copiados de livros ou outra fonte de pesquisa sem a indicação bibliográfica ou, ainda, o acadêmico que realizar consulta não autorizada em atividade de avaliação.
- Ao longo do semestre poderão ser estabelecidos outros critérios de avaliação, sem prejuízo do amplo e prévio conhecimento por parte dos acadêmicos

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.
- Recomenda-se a leitura do Guia Acadêmico e da Legislação Institucional.
- No primeiro dia de aula será discutido o presente plano de ensino, que poderá ser alterado, a qualquer tempo no curso do semestre. Caso isso ocorra, os acadêmicos serão comunicados.
- As chamadas (frequência) serão realizadas sempre no início e ao final das aulas. O acadêmico que ingressar na sala de aula após a chamada deverá aguardar o término do primeiro período da aula para requisitar, quando for o caso, sua presença parcial (haverá um limite de tolerância de 15 minutos para presença integral).
- Nos dias de prova somente será permitida a saída da sala 30 (trinta) minutos após o início da

## PLANO DE ENSINO

prova. Após a saída do primeiro acadêmico(s) em dia de avaliação, não será permitida a realização da prova legal e demais avaliações integrantes das M1, M2, M3 àquele que porventura chegar posteriormente na sala de aula.

- Durante a realização das provas é proibida a utilização de qualquer aparelho de telefone celular, tablet ou notebook, sob pena de, em caso de prova, a mesma ser retirada e atribuída a nota 0 (zero)

Da mesma maneira, é TERMINANTEMENTE proibida a utilização destes equipamentos durante as aulas, sob pena da retirada do aluno da sala de aula. Quando necessária a utilização de notebook ou tablet para a pesquisa acadêmica, a professora solicitará com uma semana de antecedência.

- Eventual material de apoio disponibilizado no ambiente virtual da disciplina será considerado como conteúdo para fins de avaliação.

- A segunda chamada de atividades de avaliação - desde que efetuado e deferido o processo administrativo competente no prazo estabelecido pela instituição - será realizada no último dia de aula, por meio de instrumento de avaliação livremente escolhido pelo professor, não ficando vinculado à forma da avaliação perdida.

-Eventos:

OPA 2018

Game Jam

Olhares Múltiplos (22 e 23 de Maio)

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (Curva \ de \ aprendizagem \times 1,00 + Análise \ de \ Controles \times 0,20) / 1,20$

$M2 = (Nota \ acompanhamento \times 2,00 + GAME \ CONCEPT \times 3,00) / 5,00$

$M3 = (Protótipo \ Jogo \times 5,00 + Apresentação \ Final \times 3,00) / 8,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12010 - LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Professor(es): MARCELO DORNBUSCH LOPES

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Produzir de forma automatizada utilizando algoritmos, a resolução de problemas relacionados ao contexto de jogos digitais.

## EMENTA

Conceitos fundamentais. Representação de dados. Operações. Instruções simples. Desvio condicional. Laço de repetição. Programação de Scripts.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 48 h.a. + Total C.H. Avaliações: 24 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                        | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                    | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | REF.            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Compreender o conceito de lógica e algoritmos, bem como os tipos de dados usados em programação. | UNIDADE 1 - Conceitos fundamentais.<br>Representação de dados.<br>1. Conceitos de lógica e algoritmos computacionais.<br>2. Representação de algoritmos<br>3. Tipos de Dados | 12 h/a | Aula expositiva dialógica, resolução de problemas, aplicação de exercícios. | M1: Lista de Exercícios M1 - Outros Instrumentos (Peso: 7,00) Clareza conceitual; Lógica na organização dos conceitos; Representatividade do conteúdo trabalhado;<br><br>M1: Mapa Programação - Mapa Conceitual (Peso: 3,00) Seleção de palavras chaves relevantes.<br>Clareza conceitual.<br>Relação entre ideias principais e secundárias.<br>Riqueza nas ideias.<br>Criatividade e lógica na organização das ideias.<br>Representatividade do conteúdo trabalhado.<br>M2: Unidades 1,2,3 e 4 - Prova Escrita (Peso: 7,00) Clareza, objetividade, nível de relevância e profundidade.<br>Argumentação, ortografia e gramática.<br>M2: Apresentação M2.2 - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 3,00) Boas práticas de programação.<br>Atendimento aos requisitos.<br>Apresentação e material digital. | (1) (2) (3)     |
| Conhecer operações e instruções básicas de um programa.                                          | UNIDADE 2 - Operações. Instruções simples.<br>1. Estrutura básica de um programa.<br>2. Atribuição<br>3. Operadores lógicos e aritméticos                                    | 5 h/a  | Aula expositiva dialógica, resolução de problemas                           | M2: Unidades 1,2,3 e 4 - Prova Escrita (Peso: 7,00) Clareza, objetividade, nível de relevância e profundidade.<br>Argumentação, ortografia e gramática.<br>M2: Apresentação M2.2 - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 3,00) Boas práticas de programação.<br>Atendimento aos requisitos.<br>Apresentação e material digital.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | (1) (2) (3) (6) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                   | CONTEÚDOS                                                                                          | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                     | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                      |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Aplicar instruções de desvio condicional na resolução de problemas.         | UNIDADE 3 - Desvio condicional.<br>1. Instrução if<br>2. Instrução switch/case<br>3. try/catch     | 5 h/a  | Aula expositiva dialógica, resolução de problemas e aplicação de exercícios.    | M2: Unidades 1,2,3 e 4 - Prova Escrita (Peso: 7,00) Clareza, objetividade, nível de relevância e profundidade. Argumentação, ortografia e gramática.<br>M2: Apresentação M2.2 - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 3,00) Boas práticas de programação.<br>Atendimento aos requisitos.<br>Apresentação e material digital.                                                                                                                           | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) |
| Aplicar instruções de repetição na resolução de problemas.                  | UNIDADE 4 - Laço de repetição.<br>1. Instrução for<br>2. Instrução while.<br>3. instrução do while | 5 h/a  | Aula expositiva dialógica, resolução de de problemas e aplicação de exercícios. | M2: Unidades 1,2,3 e 4 - Prova Escrita (Peso: 7,00) Clareza, objetividade, nível de relevância e profundidade. Argumentação, ortografia e gramática.<br>M2: Apresentação M2.2 - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 3,00) Boas práticas de programação.<br>Atendimento aos requisitos.<br>Apresentação e material digital.                                                                                                                           | (1) (7)<br>(8)            |
| Aplicar o conceito de programação de scripts no desenvolvimento de um jogo. | UNIDADE 5 - Programação de Scripts.<br>1. Ciclo de Jogo<br>2. Algoritmos básicos.<br>3. Jogos      | 21 h/a | Aula expositiva e dialógica, resolução de problemas e aplicação de exercícios.  | M3: Atividade de código - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) Corretude<br>Atendimento aos requisitos<br>Nomes sugestivos<br>Documentação código<br>Interdisciplinaridade<br>M3: Documento descritivo - Resumo (Peso: 5,00) Redação, clareza, objetividade, nível de relevância e profundidade. Argumentação, ortografia e gramática.<br>Tópicos pedidos<br>Regras de formatação<br>Referências (artigos e livros) *5<br>Entre 8 e 10 páginas. | (3) (4)<br>(6) (8)        |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1)PIVA JÚNIOR, Dilermando. Algoritmos e programação de computadores. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2012. 504 p ISBN 9788535250312.
- (2)ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 2. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2007 434 p. ISBN 9788576051480.
- (3)LOPES, Anita; GARCIA, Guto. Introdução à programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro, RJ: Campus: Elsevier, 2002. xvi, 469 p. ISBN 8535210199.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (4)DEITEL, Harvey M.,; DEITEL, Paul J. C++ como programar. 5. ed. atual. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, c2006. xlii, 1163 + [1] p. ISBN 8576050560.
- (5)DEITEL, Harvey M.,; DEITEL, Paul J. Java: como programar. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman,

## PLANO DE ENSINO

2001. xxix, 1201 p. ISBN 0130125075.

(6) BORATTI, Isaias Camilo; OLIVEIRA, Álvaro Borges de. Introdução à programação: algoritmos. 4. ed. Florianópolis, SC: Visual Books, 2013. 182 p. ISBN 9788575022832.

(7) FEOFILOFF, Paulo. Algoritmos em linguagem C. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2009. xv, 208 p. ISBN 9788535232493.

(8) MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 20. ed. São Paulo, SP: Livros Érica, 2007. [246] p. ISBN 9788571947184.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

\*\* Esta disciplina estabelece interdisciplinaridade com as disciplinas Projeto de Jogos e Entretenimento Digital e Interface Digital, também do 3º período. Portanto esta relação dos trabalhos propostos entre as disciplinas também é avaliada.

- Pontualidade, assiduidade e permanência em sala de aula.
- Participação com questionamentos e observações pertinentes ao tema.
- Leitura de textos e obras indicadas.
- Comportamento ético condizente com o nível de maturidade desejável dos acadêmicos.
- Postura acadêmica que compreende: não utilizar celular na sala de aula; não interromper momentos de estudo e concentração com conversas paralelas; evitar saídas e entradas desnecessárias durante as aulas.
- Observação e cumprimento das orientações para resolução dos exercícios e atividades propostas.
- Trabalhos que apresentarem sinais de cópias, seja de material em meio digital, de livros, ou outras fontes de pesquisa, sem a indicação bibliográfica ou, ainda, o acadêmico que realizar consulta não autorizada em atividade de avaliação, receberão nota 0 (zero).
- Ao longo do semestre poderão ser estabelecidos outros critérios de avaliação, sem prejuízo do amplo e prévio conhecimento por parte dos acadêmicos
- Para repor avaliações perdidas, somente com processo aberto na secretaria acadêmica.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- No primeiro dia de aula será discutido o presente plano de ensino, que poderá ser alterado, a qualquer tempo no curso do semestre. Caso isso ocorra, os acadêmicos serão comunicados.
- As chamadas (frequência) serão realizadas sempre no início e ao final das aulas. O acadêmico que ingressar na sala de aula após a chamada deverá aguardar o término do primeiro período da

PLANO DE ENSINO

aula para requisitar, quando for o caso, sua presença parcial (haverá um limite de tolerância de 15 minutos para presença integral).

- As avaliações institucionais ocorrem próximo ao fim do semestre, questionário online na intranet.

-Eventos:

OPA 2018

Game Jam

Olhares Múltiplos (22 e 23 de Maio)

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (Lista\ de\ Exercícios\ M1 * 7,00 + Mapa\ Programação * 3,00) / 10,00$

$M2 = (Unidades\ 1,2,3\ e\ 4 * 7,00 + Apresentação\ M2.2 * 3,00) / 10,00$

$M3 = (Atividade\ de\ código * 5,00 + Documento\ descritivo * 5,00) / 10,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12011 - INTERFACE DIGITAL

Professor(es): CARLOS ALEXANDRE DIAS AGUIAR

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Compreender e aplicar conceitos e técnicas do desenvolvimento de interface gráfica em projetos digitais.

## EMENTA

Conceito de Interface. Característica da interface gráfica com o usuário. Fundamentos do design gráfico aplicados ao projeto de interfaces digitais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 48 h.a. + Total C.H. Avaliações: 24 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                     | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                      | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | REF.                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Compreender a interface como elemento base da interação digital e conceituar a interface em jogos digitais. | UNIDADE 1 - Conceito de Interface.<br>1. O que é interface?<br>2. Contexto histórico<br>3. Interfaces inovadoras e futuristas<br>4. Elementos da interface: ícones e controles                                                                                | 16 h/a | Aula expositiva dialogada. Vídeos.<br>Leitura de textos.<br>Atividades práticas. | M1: Heurística Nielsen 1 - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Participação dos alunos. Capacidade de relacionar o conteúdos teóricos e os exercícios práticos.<br>M1: Heurística Nielsen 2 - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Domínio do conteúdo e capacidade de relacionamento entre os conteúdos teóricos e o desenvolvimento prático. | (2) (3)<br>(4) (5)<br>(6) (7)                                           |
| Explorar e demonstrar as características da interface gráfica em jogos digitais.                            | UNIDADE 2 - Característica da interface gráfica com o usuário.<br>1. Características do design de interação e das interfaces de jogos<br>2. Elementos do design de interação<br>3. Princípios da usabilidade de jogos<br>4. Avaliação da usabilidade de jogos | 12 h/a | Aula expositiva dialogada. Vídeos.<br>Leitura de textos.<br>Atividades práticas. | M2: Arquitetura Informação - Projeto (Peso: 1,00) Capacidade de relacionamento entre teoria e prática<br>M2: Fluxo de Menu - Projeto (Peso: 1,00) Capacidade de relacionamento entre teoria e prática                                                                                                                                   | (2) (3)<br>(4) (5)<br>(10)<br>(11)<br>(12)                              |
| Identificar e praticar os fundamentos do design gráfico no desenvolvimento de jogos digitais.               | UNIDADE 3 - Fundamentos do design gráfico aplicados ao projeto de interfaces digitais.<br>1. Elementos da interface<br>2. Prototipação em papel<br>3. Prototipação digital                                                                                    | 20 h/a | Aula expositiva dialogada. Vídeos.<br>Leitura de textos.<br>Atividades práticas. | M3: Projeto Jogo - Atividade Curricular (Peso: 1,00) Participação. Capacidade de relacionamento dos conteúdos teóricos e atividade prática.<br>M3: Proj. Final - apresentação - Projeto (Peso: 2,00) Aplicação dos conceitos teóricos. Capacidade de demonstração do trabalho desenvolvido.                                             | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(10)<br>(11)<br>(12) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

(2) FOX, Brent. Game interface design. Boston [Estados Unidos]: Thomson Course Technology, c2005.

# PLANO DE ENSINO

xvii, 212 p. + 1 CD-ROM ISBN 1592005934.

- (3)HENNESSY, John L.; PATTERSON, David A. Computer organization and design: the hardware/software interface. 2. ed. San Francisco [Estados Unidos]: Morgan Kaufmann Publishers, c1998. 759 p. ISBN 1558604286.
- (4)MAYHEW, Deborah J. The usability engineering lifecycle: a practitioner's handbook for user interface design. San Francisco [Estados Unidos]: Morgan Kaufmann Publishers, 1999. 542 p. (The Morgan Kaufmann series in interactive technologies). ISBN 1558605614.
- (7)SAUNDERS, Kevin D; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game interface design. 2nd. ed. Austrália: Cengage Learning, c2013. xxx, 351 p. + 1 DVD-Rom ISBN 9781133134756.
- (8)FERRARI, Pollyana. A força da mídia social: interface e linguagem jornalística no ambiente digital. São Paulo, SP: 2010. Factash Editora ISBN 9788589909990.
- (9) ABCDAADG: glossario de termos e verbetes utilizados em design grafico. São Paulo, SP: Associacao dos Designers Graficos, 1998. 117p ISBN (Broch.).

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (10)GRUSZYNSKI, Ana Claudia. Design grafico: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2000. 110 p il (Design) ISBN 8586695211 (broch.).
- (11)ROSA, Velcy Soutier da. Design gráfico e criatividade: Grafico y creatividad. Porto Alegre, RS: Mercado Aberto, 1993. 80 p. ISBN 8528002314.
- (12)VILLAS-BOAS, André. O que é [e o que nunca foi] design grafico. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2001. 69 p (Design) ISBN 8586695033 (Broch.).
- (1)BARANAUSKAS, M. C. C.; ROCHA, H. V. Design e avaliação de interface homem-computador. São Paulo: Universidade de São Paulo (UME), 2000.
- (5)MORAES, Anamaria de; ROSA, José Guilherme Santa. Avaliação e projeto no design de interfaces. [S.l.]: 2AB Editora, 2010.
- (6)PATTERSON, David A.; HENNESSY, John L. Computer organization and design: the hardware, software, interface. San Francisco [Estados Unidos]: Morgan Kaufmann Publishers, 2013.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Respeito à norma culta (padrão linguístico) e ABNT.

Pontualidade na entrega dos trabalhos. Atraso na entrega do trabalho corresponde a 02 pontos a menos.

Originalidade e capacidade criativa.

Qualidade gráfica na apresentação dos trabalhos.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF=(M1+M2+M3)/3$$

$$M1 = (Heurística Nielsen 1 * 1,00 + Heurística Nielsen 2 * 1,00) / 2,00$$

$$M2 = (Arquitetura Informação * 1,00 + Fluxo de Menu * 1,00) / 2,00$$

$$M3 = (Projeto Jogo * 1,00 + Proj. Final - apresentação * 2,00) / 3,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12025 - ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Professor(es): EDUARDO NAPOLEAO

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 60 (72 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Apresentar diferentes tecnologias aplicadas ao design de jogos. Expor ao aluno os lançamentos e tendências relacionados ao mercado de jogos e entretenimento digital, relacionando questões étnico-raciais, educação ambiental, culturais e de inovação, e também as culturas afro-brasileira e indígena, com os temas específicos da cultura dos jogos digitais.

## EMENTA

Tecnologias aplicadas ao Design de Jogos. Lançamentos e tendências no mercado de jogos e entretenimento digital.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                         | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | REF.                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Identificar, reconhecer e descrever as diferentes tecnologias aplicadas ao Design de Jogos. | UNIDADE 1 - Tecnologias aplicadas ao Design de Jogos.<br>1. Conceitos iniciais sobre tecnologias aplicadas ao design de jogos<br>2. Tecnologia contemporâneas e inovação<br>3. Tópicos atuais relacionados às diferentes tecnologias aplicadas ao Design de jogos | 28 h/a | Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas.<br>Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos. | M1: Jogos no museu - Prova Escrita (Peso: 4,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.<br><br>M1: Jogos do passado - Seminário (Peso: 6,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.<br><br>M2: Jogos do presente - Seminário (Peso: 6,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.<br><br>M2: Revolução Casual - Resenha (Peso: 4,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.<br><br>M3: Proposta de projeto final - Outros Instrumentos (Peso: 3,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante. | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(10)<br>(11)<br>(12)<br>(13)<br>(14)<br>(15) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                    | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                            | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | REF.                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Identificar e definir os lançamentos e tendências relacionados ao mercado de jogos e entretenimento digital. | <p>UNIDADE 2 - Lançamentos e tendências no mercado de jogos e entretenimento digital.</p> <p>1. Conceitos gerais sobre lançamentos e tendências no mercado de jogos e entretenimento digital.</p> <p>2. História dos jogos</p> <p>3. A revolução casual</p> <p>4. Tópicos atuais relacionados aos lançamentos e tendências no mercado de jogos e entretenimento digital</p> | 32 h/a | <p>Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas.</p> <p>Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos.</p> | <p>M1: Jogos no museu - Prova Escrita (Peso: 4,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> <p>M1: Jogos do passado - Seminário (Peso: 6,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> <p>M2: Jogos do presente - Seminário (Peso: 6,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> <p>M2: Revolução Casual - Resenha (Peso: 4,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> <p>M3: Proposta de projeto final - Outros Instrumentos (Peso: 3,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> <p>M3: O futuro dos jogos - Projeto (Peso: 7,00) Adequação aos critérios de design, de design de jogos, pontualidade, relevância, criatividade, organização, adequação ao tema e outros que o professor achar relevante.</p> | <p>(1) (2)</p> <p>(3) (4)</p> <p>(5) (6)</p> <p>(7) (8)</p> <p>(9)</p> <p>(10)</p> <p>(11)</p> <p>(12)</p> <p>(13)</p> <p>(14)</p> <p>(15)</p> |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (4) SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série Profissional) ISBN 9788522106158.
- (5) FERNANDES, Anita Maria da Rocha. Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis, SC: Visual Books, 2009. 245 p. ISBN 9788575022412.
- (6) BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro, RJ: ZAHAR, c2000. 278 p. ISBN 9788571105980.

## PLANO DE ENSINO

- (7) JOHNSON, Steven. Tudo que é ruim é bom pra você: como os games e a tv nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro, RJ: ZAHAR, 2012. 184 p. ISBN 9788537806272.
- (10) HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2012. 243 p. (Estudos ; 4) ISBN 9788527300759.
- (13) CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo, SP: CosacNaify, 2013. 262 p.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (2) MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Rio de Janeiro, RJ: Best Seller, 2012. 377 p. ISBN 9788576845225.
- (3) LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo, SP: G. Gili, c2012. 184 p. ISBN 9788565985048.
- (8) WURMAN, Richard Saul. Ansiedade de informação. 5. ed. São Paulo, SP: Cultura Editores Associados, 1995. 380p ISBN 8529300084 (Broch.).
- (9) SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos. São Paulo, SP: Blucher, c2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (v. 1).
- (11) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (12) ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo, SP: Blucher, 2013. 494 p.
- (14) FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo, SP: Cosac Naify, c2007. [224] p. ISBN 9788575035931.
- (15) NOVAK, Jeannie. Game development essentials: an introduction. 3rd ed. Canadá: Cengage Learning, c2012. xxviii, 483, [1] p. + 1 DVD-Rom ISBN 9781111307653 (13).
- (1) ISBISTER, Katherine. How games move us: emotion by design. Cambridge: MIT Press, 2016.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Capacidade criativa;
- Qualidade gráfica do trabalho apresentação;
- Qualidade da apresentação;
- Participação em sala de aula;
- Pontualidade nas entregas das atividades;

As atividades M1, M2 e M3 serão compostas de provas, seminários e/ou atividades curriculares, cujos temas e critérios de avaliação serão apresentados no decorrer da disciplina, em datas a serem combinadas com os alunos. Será aplicada uma avaliação teórica, de acordo com temas ministrados e/ou propostos durante o decorrer da disciplina. A cada dia de atraso nas entregas dos trabalhos, será descontado 0,5 ponto da nota máxima específica da atividade.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Durante o decorrer do semestre, materiais gráficos e computadores portáteis poderão ser solicitados para a prática de atividades em sala de aula;
- Atividades de iniciação profissional serão exercidas a partir da visita de profissionais da área e da realização de projetos específicos;
- Este plano de ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre;

PLANO DE ENSINO

- Evento Olhares Múltiplos 22 e 23 de maio.

**COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS**

$$MF=(M1+M2+M3)/3$$

$$M1 = (\text{Jogos no museu} * 4,00 + \text{Jogos do passado} * 6,00) / 10,00$$

$$M2 = (\text{Jogos do presente} * 6,00 + \text{Revolução Casual} * 4,00) / 10,00$$

$$M3 = (\text{Proposta de projeto final} * 3,00 + \text{O futuro dos jogos} * 7,00) / 10,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 16005 - ERGONOMIA

Professor(es): MARCOS BERNARDES

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 15 (18 horas-aula)

CH Total: 30 (36 horas-aula)

Créditos: 2

## OBJETIVO GERAL

Compreender e aplicar os princípios e os fundamentos da Ergonomia em projetos de design gráfico ou de interfaces digitais para entretenimento.

## EMENTA

Ergonomia como ciência. Antropometria e Biomecânica. Metodologia de análise ergonômica. Fundamentos de acessibilidade e Desenho Universal.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 30 h.a. + Total C.H. Avaliações: 6 h.a. = 36 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                      | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                        | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                     | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | REF.                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Conhecer os fundamentos da ergonomia e sua aplicação nos processos de design.                  | UNIDADE 1 - Ergonomia como ciência.<br>1. Origens e definições<br>2. Campos de especialização: física, cognitiva e organizacional                                                | 6 h/a | Aulas expositivas dialogadas, vídeos, leitura e discussão de textos, exercícios práticos.                                                                       | M1: Sistema de leitura - Projeto (Peso: 1,00) Avaliação com base nos critérios compreendidos em sistemas de leitura ergonômica.                                                                                                                                                                                                                                                                                 | (1) (2)<br>(3) (5)<br>(8) (9)<br>(10)<br>(12) |
| Conhecer os princípios de biomecânica e antropometria para elaboração de projetos ergonômicos. | UNIDADE 2 - Antropometria e Biomecânica.<br>1. Introdução à antropometria e à biomecânica<br>2. Sistema de leitura ergonômica                                                    | 7 h/a | Aulas expositivas dialogadas, vídeos, leitura e discussão de textos, exercícios práticos.                                                                       | M1: Projeto garrafa/lata/caixa - Atividade Curricular (Peso: 1,00) Participação e interesse.<br>Habilidade e criatividade na execução.                                                                                                                                                                                                                                                                          | (2) (6)                                       |
| Identificar e aplicar as etapas que compreendem uma Análise Ergonômica.                        | UNIDADE 3 - Metodologia de análise ergonômica.<br>1. Apreciação ergonômica<br>2. Diagnóstico ergonômico<br>3. Projeto ergonômico<br>4. Avaliação, validação e testes ergonômicos | 9 h/a | Aulas expositivas dialogadas, vídeos, leitura e discussão de textos, exercícios práticos;<br>Dinâmica em grupo para compreensão da ergonomia física na prática. | M2: Resenha - Dia design gráfico - Resenha (Peso: 1,00) Prazo; correta aplicação das regras da ABNT e ortográficas.<br>M2: Biomimética - Pesquisa - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Prazo;<br>Conteúdo relacionado ao projeto e à biomimética.                                                                                                                                                                 | (3) (7)<br>(9)<br>(13)                        |
| Produzir projetos de produto a partir dos princípios de acessibilidade e desenho universal.    | UNIDADE 4 - Fundamentos de acessibilidade e Desenho Universal.<br>1. NBR 9095: Norma Brasileira sobre Acessibilidade<br>2. Introdução ao desenho universal                       | 8 h/a | Aulas expositivas dialogadas, vídeos, leitura e discussão de textos, exercícios práticos.                                                                       | M3: Biomimética - Pesquisa - Relatório (Peso: 0,00) Síntese e objetividade.<br>Abordagem das principais ideias. Evidência de redação própria.<br>M3: Prova - Prova Escrita (Peso: 1,00) Interpretação e argumentação;<br>Clareza e coerência argumentativa;<br>Demonstrando capacidade de interpretação e reflexão teórica<br>M3: Biomimética - Apresentação - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Adequação com o | (4)<br>(11)                                   |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                  | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | tema proposto. Criatividade.<br>Postura adequada. Utilização da voz (ritmo, intensidade, sonoridade).<br>Capacidade de argumentação e contra-argumentação. |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 9050: acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos = accessibility to buildings, equipment and the urban environment. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: ABNT, c2004. vii, 97 p. + 1 folheto (Errata)
- (2) COUTO, Hudson de Araujo. Ergonomia aplicada ao trabalho: o manual técnico da máquina humana. Belo Horizonte, MG: Ergo Ed. Ltda, 1995.
- (3) GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2009. 133 p. ISBN 9788586303577.
- (4) IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo, SP: Blucher, 2005. xvi, 614 p. ISBN 8521203543.
- (5) MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. 4. ed. rev., atual. e ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2010. 223 p. (Série Oficina). ISBN 9788586695490.
- (6) TILLEY, Alvin R; HENRY DREYFUSS ASSOCIATES. As medidas do homem e da mulher: fatores humano em design. v, 104 p. + 1 CD-ROM ISBN 9788536305523.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (7) AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Brasília, DF: Quartet, 2006. 173 p. ISBN 858569680X.
- (8) DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard.; IIDA, Itiro. Ergonomia prática. São Paulo, SP: Blucher, c1995. 147 p. ISBN 8521200145.
- (9) RIO, Rodrigo Pires do.; PIRES, Licínia. Ergonomia: fundamentos da pratica ergonômica. 3. ed. São Paulo, SP: LTr, 2001. 225 p. ISBN 8536100869.
- (10) FALZON, Pierre. Ergonomia. São Paulo, SP: Blucher, 2007. xxi, 640 p. ISBN 9788521204121.
- (11) LAZAR, Jonathan. Universal usability: designing computer interfaces for diverse user populations. Chichester [Inglaterra]; Hoboken, N.J.[EUA]: John Wiley & Sons, c2007. xvi, 610 p. ISBN 9780470027271.
- (12) MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 1998. 119 p. (Design). ISBN 858669505X.
- (13) ROGERS, Yvonne; PREECE, Jenny; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Respeito à norma culta (padrão linguístico) e ABNT.  
Pontualidade, frequência, organização e produtividade.  
Originalidade e capacidade criativa.

PLANO DE ENSINO

Qualidade gráfica na apresentação dos trabalhos.

Participação em exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula.

**OBSERVAÇÕES GERAIS**

- Olhares Múltiplos, que acontecerá nos dias 22 e 23/05/2018
- Trabalhos entregues fora do prazo não serão aceitos.
- Trabalhos em que se identificar cópia terão nota 0,00 (zero).
- Horário das aulas: das 19h às 22:30.
- O aluno tem por direito 25% de faltas no semestre, conforme regulamentação da universidade. É de responsabilidade exclusiva do aluno a verificação periódica de sua frequência publicada no sistema (diário eletrônico).
- É de responsabilidade do aluno informar-se sobre as aulas ministradas, materiais e exercícios a entregar ou quaisquer conteúdos e informações repassados pelo professor em sala de aula no período em que o aluno se ausentou.
- Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula, em que não esteja clara a necessidade destes recursos.
- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

**COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS**

$$MF=(M1+M2+M3)/3$$

$$M1 = (\text{Projeto garrafa/lata/caixa} * 1,00 + \text{Sistema de leitura} * 1,00 + \text{Apreciação ergonômica} * 1,00) / 3,00$$

$$M2 = (\text{Resenha - Dia design gráfico} * 1,00 + \text{Biomimética - Pesquisa} * 1,00) / 2,00$$

$$M3 = (\text{Biomimética - Pesquisa} * 0,00 + \text{Prova} * 1,00 + \text{Biomimética - Apresentação} * 1,00) / 2,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 16006 - ERGONOMIA COGNITIVA

Professor(es): MARCOS BERNARDES

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 15 (18 horas-aula)

CH Total: 30 (36 horas-aula)

Créditos: 2

## OBJETIVO GERAL

Compreender os aspectos da ergonomia cognitiva na produção de projetos gráficos e de interação humano-computador.

## EMENTA

Fundamentos e Princípios da Ergonomia Cognitiva. Percepção, Memória e Raciocínio. Teorias da Informação. Sistemas cognitivos e modelos mentais. Intervenção e Análise Ergonômica no projeto gráfico.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 18 h.a. + Total C.H. Avaliações: 18 h.a. = 36 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                             | CONTEÚDOS                                                                                      | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                               | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                              | REF.                           |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Conhecer os conceitos, métodos e técnicas da ergonomia cognitiva.     | UNIDADE 1 - Fundamentos<br>Princípios da Ergonomia Cognitiva.<br>1. Contextualização           | 4 h/a | Aula expositiva dialogada, execução de exercícios em sala de aula.                        | M1: Seminário / apresentação - Seminário (Peso: 1,00) - Apresentação da equipe;<br>- Exemplificação através de cases da área pesquisada;<br>- Criatividade, desenvoltura e coerência.<br><br>M1: Seminário / parcial - Resumo (Peso: 1,00)                                             | (1) (7)<br>(8)                 |
| Explorar as características do cérebro humano na execução do projeto. | UNIDADE 2 - Percepção, Memória e Raciocínio.<br>1. Conhecimento sobre o comportamento humano   | 4 h/a | Aula expositiva dialogada, exercícios em sala de aula, leitura de textos, vídeos.         | M1: Seminário / parcial - Resumo (Peso: 1,00)<br>M2: Cardsorting / relatório - Relatório (Peso: 1,00) - Documentação;<br>- Organização do documento;<br>- Prazo.<br>M2: Cardsorting / dinâmica - Relatório (Peso: 1,00) - Documentação;<br>- Participação da dinâmica em sala de aula. | (1) (4)<br>(5) (7)<br>(10)     |
| Aula expositiva dialogada, execução de exercícios em sala de aula.    | UNIDADE 3 - Teorias da Informação.<br>1. Ciência da informação<br>2. Arquitetura da informação | 6 h/a | Aula expositiva dialogada, leitura de textos, vídeos exercícios em sala de aula.          | M2: Cardsorting / relatório - Relatório (Peso: 1,00) - Documentação;<br>- Organização do documento;<br>- Prazo.<br>M2: Cardsorting / dinâmica - Relatório (Peso: 1,00) - Documentação;<br>- Participação da dinâmica em sala de aula.                                                  | (2) (3)<br>(5) (6)<br>(11)     |
| Diferenciar modelos mentais utilizados na comunicação humana.         | UNIDADE 4 - Sistemas cognitivos e modelos mentais.<br>1. Pensamento sistêmico                  | 2 h/a | Aula expositiva dialogada, exercícios em sala de aula, leitura de textos, debate, vídeos. | M2: Cardsorting / dinâmica - Relatório (Peso: 1,00) - Documentação;<br>- Participação da dinâmica em sala de aula.<br>M3: Infográficos - prancha A3 - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Qualidade da arte gráfica;<br>- Qualidade e organização do material físico;                   | (1) (3)<br>(7)<br>(10)<br>(11) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                           | CONTEÚDOS                                                                                         | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                          | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|                                                                                     |                                                                                                   |       |                                                                      | - Entrega no prazo.<br>M3: Prova - Prova Escrita (Peso: 1,00) - Compreensão do conteúdo repassado em sala de aula.                                                                                                                                                   |                |
| Projetar e valorizar a ergonomia cognitiva como base no desenvolvimento de produto. | UNIDADE 5 - Intervenção e Análise Ergonômica no projeto gráfico.<br>1. Interação homem-computador | 2 h/a | Aula expositiva dialogada, elaboração de projeto, leitura de textos. | M3: Infográficos - prancha A3 - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Qualidade da arte gráfica;<br>- Qualidade e organização do material físico;<br>- Entrega no prazo.<br>M3: Prova - Prova Escrita (Peso: 1,00) - Compreensão do conteúdo repassado em sala de aula. | (2) (5)<br>(9) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1)BOUYER, Gilbert Cardoso; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Ergonomia cognitiva e mente incorporada. São Paulo, SP: Blucher, 2008. 215 p. ISBN 9788561209513.
- (2)AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Brasília, DF: Quartet, 2006. 173 p. ISBN 858569680X.
- (3)CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3. ed. atual e ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2015. 488 p. ISBN 9788575224595.
- (4)IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo, SP: Blucher, 2005. xvi, 614 p. ISBN 8521203543.
- (5)KARWOWSKI, Waldemar. Handbook on standards and guidelines in ergonomics and human factors. Mahwah [New Jersey]: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. xvii, 623 p. (Human factors and ergonomics). ISBN 0805841296.
- (6)DIAS, Claudia. Usabilidade na web: criando portais mais acessíveis. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, c2007 xv, 296 p. ISBN 9788576081401.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (7)GOMES FILHO, João. Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo, SP: Escrituras, 2003. 255 p. ISBN 8575310712.
- (8)KROEMER, K. H. E.; GRANDJEAN, E. (Etienne). Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. 5. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005. 327 p. ISBN 8536304375.
- (9)MORAES, Anamaria de; FRISONI, Bianka Cappucci. Ergodesign: produtos e processos. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2001. 206 p. (Série Oficina) ISBN 8586695238.
- (10)VAN DER LINDEN, Júlio. Ergonomia e design: prazer, conforto e risco no uso de produtos. Porto Alegre, RS: Ed. UniRitter, 2007. 160 p. (Experiência acadêmica ; 6) ISBN 9788560100156.
- (11)KRUG, Steve; FERNANDES, Acauan Pereira. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na WEB. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, c2006 xvi, 127 p. ISBN 8576081180.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

PLANO DE ENSINO

Respeito à norma culta (padrão linguístico) e ABNT;  
Pontualidade, frequência, organização e produtividade;  
Originalidade e capacidade criativa;  
Qualidade gráfica na apresentação dos trabalhos;  
Participação em exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula.

OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.  
Trabalhos entregues fora do prazo não serão recebidos.  
Trabalhos em que se identificar cópia terão nota 0,00 (zero).  
Horário das aulas: das 19h às 22:30.  
O aluno tem por direito 25% de faltas no semestre, conforme regulamentação da universidade. É de responsabilidade exclusiva do aluno a verificação periódica de sua frequência publicada no sistema (diário eletrônico).  
É de responsabilidade do aluno informar-se sobre as aulas ministradas, materiais e exercícios a entregar ou quaisquer conteúdos e informações repassados pelo professor em sala de aula no período em que o aluno se ausentou.  
Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula, em que não esteja clara a necessidade destes recursos.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$   
 $M1 = (\text{Seminário / apresentação} * 1,00 + \text{Seminário / parcial} * 1,00) / 2,00$   
 $M2 = (\text{Cardsorting / relatório} * 1,00 + \text{Cardsorting / dinâmica} * 1,00) / 2,00$   
 $M3 = (\text{Infográficos - prancha A3} * 1,00 + \text{Prova} * 1,00) / 2,00$   
Média Final = 6,00  
Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 16018 - CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Professor(es): SAMARA DE SENA e RAFAEL MARIANO CAETANO ARRIVABENE

Período: 3º

Ano/Sem.: 2018/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 45 (54 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Conhecer e aplicar métodos, conceitos e técnicas de design no desenvolvimento visual de personagens, estimulando representações gráficas bidimensionais com vista à pré-produção de projetos de jogos e entretenimento digital.

## EMENTA

Conceituação Etnográfica e caracterização de Personagens. Representação Visual de Personagens em Vistas com técnicas Variadas. Composição de cena. Preparação e Animação de Personagem 2D.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                            | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender os conceitos relacionados à criação de personagens;</li> <li>Conhecer os fundamentos de anatomia;</li> <li>Aplicar os fundamentos de anatomia na criação de personagens;</li> <li>Desenvolver habilidade prática do desenho na criação de personagens.</li> </ul>                                                                                             | UNIDADE 1 - Conceituação Etnográfica e caracterização de Personagens.<br>1. Fundamentos de anatomia para a representação de personagens.<br>2. Desenho da cabeça humana: proporções, estilização e expressões faciais.                               | 16 h/a | Aula expositiva e demonstrações práticas; discussão; atividades práticas; vídeos, data-show, estudos de caso. | M1: M1-1 Artbook Figura Humana - Projeto (Peso: 5,00) Quantidade de trabalhos de acordo com o que foi desenvolvido nos projetos.<br>Coerência dos desenhos com os métodos estudado em sala.<br>Desenvolvimento de trabalhos em sala de aula.<br>Apresentação visual e acabamento.<br>Evolução do traço.<br><br>M1: M1-2 Prova Figura Humana - Prova Prática (Peso: 5,00) Coerência do resultado com os métodos estudados nas aulas.<br>Coerência do resultado com a especificação da prova.<br>Evolução individual do traço do aluno. | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(6) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Entender o processo de desenvolvimento visual de personagens para jogos e entretenimento digital;</li> <li>Entender as diferenças de personagens em relação à forma, estilo, função no jogo, função narrativa e câmera de jogo;</li> <li>Compreender a importância da caracterização de personagens a partir de pesquisa de biotipos, gênero e características</li> </ul> | UNIDADE 2 - Representação Visual de Personagens em Vistas com técnicas Variadas.<br>1. Métodos para o desenvolvimento visual de personagens.<br>2. Criação de personagens com base em pesquisa de biotipos, gênero e características étnico-raciais. | 10 h/a | Aula expositiva e demonstrações práticas; discussão; atividades práticas; vídeos, data-show, estudos de caso. | M2: M2-1 Artbook Des. Visual - Projeto (Peso: 5,00) Etapas desenvolvidas de acordo com o método estudado.<br>Coerência com a temática proposta.<br>Desenvolvimento de trabalhos em sala de aula.<br>Apresentação visual e acabamento.<br>Criatividade.<br><br>M2: M2-2 Prova Des. visual - Prova Prática (Peso: 5,00) Coerência do resultado com os métodos estudados nas aulas.<br>Coerência do resultado com a especificação da prova.                                                                                              | (1) (5)<br>(8) (9)        |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                     | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | REF.                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| <p>étnico-raciais.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praticar o desenvolvimento visual de personagens com base em especificações de design.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                          |        |                                                                                                                                 | <p>Evolução individual do traço do aluno.</p> <p>Criatividade.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a necessidade da correta documentação de arte necessária no desenvolvimento de jogos e entretenimento digital;</li> <li>Praticar a documentação de personagens para modelagem 3D;</li> <li>Praticar a documentação de personagens para animação 2D.</li> </ul>                                                                                                           | <p>UNIDADE 3 - Composição de cena.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Documentação de personagem para animação 2D.</li> <li>Documentação de personagem para modelagem 3D.</li> </ol>             | 10 h/a | <p>Aula expositiva e demonstrações práticas; Discussão; Atividades práticas; vídeos, data-show, apresentação de seminários.</p> | <p>M2: M2-2 Prova Des. visual - Prova Prática (Peso: 5,00) Coerência do resultado com os métodos estudados nas aulas.</p> <p>Coerência do resultado com a especificação da prova.</p> <p>Evolução individual do traço do aluno.</p> <p>Criatividade.</p> <p>M3: M3-1 Artbook Temático - Projeto (Peso: 5,00) Etapas desenvolvidas de acordo com o método estudado na M2.</p> <p>Resultado coerente com a temática escolhida (pesquisa consistente).</p> <p>Desenvolvimento do projeto em sala de aula.</p> <p>Apresentação visual e acabamento.</p> <p>Criatividade.</p> <p>M3: M3-2 Prancha/cartaz Temático - Projeto (Peso: 5,00) Apresentação oral.</p> <p>Itens da prancha/cartaz coerentes com a especificação pedida.</p> <p>Domínio sobre o tema proposto para os personagens.</p> <p>Apresentação visual da prancha/cartaz.</p> <p>Criatividade.</p> | (2) (8)<br>(10)<br>(12) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância da representatividade de gênero e étnico-racial em jogos e entretenimento digital.</li> <li>Praticar o processo de direção de arte de jogos digitais, compondo cenas partir da criação de grupos coerentes de personagens para um mesmo produto.</li> <li>Entender os requisitos técnicos e documentais para a criação de personagens animados.</li> </ul> | <p>UNIDADE 4 - Preparação e Animação de Personagem 2D.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Direção de arte para personagens.</li> <li>Projeto temático de personagens representativos.</li> </ol> | 24 h/a | <p>Aula expositiva e demonstração prática; Discussão; Atividades práticas; vídeos, data-show.</p>                               | <p>M3: M3-1 Artbook Temático - Projeto (Peso: 5,00) Etapas desenvolvidas de acordo com o método estudado na M2.</p> <p>Resultado coerente com a temática escolhida (pesquisa consistente).</p> <p>Desenvolvimento do projeto em sala de aula.</p> <p>Apresentação visual e acabamento.</p> <p>Criatividade.</p> <p>M3: M3-2 Prancha/cartaz Temático - Projeto (Peso: 5,00) Apresentação oral.</p> <p>Itens da prancha/cartaz coerentes com a especificação pedida.</p> <p>Domínio sobre o tema proposto para os personagens.</p> <p>Apresentação visual da prancha/cartaz.</p> <p>Criatividade.</p>                                                                                                                                                                                                                                                          | (5) (7)<br>(8)<br>(11)  |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- HOGARTH, Burne. O desenho da figura humana sem dificuldade. New York [Estados Unidos]: Evergreen, 1970. 174p ISBN 3-8228-7701-8, (broch.).
- SZUNYOGHY, András; FEHÉR, György. Curso de desenho anatômico: ser humano . Alemanha:

## PLANO DE ENSINO

h.f.ullmann in der Tandem Verlag GmbH, 2010. 203 p. ISBN 9783833158476.

(3) SHIMER, Genevieve. Como desenhar crianças: tecnica, proporcoes, modelos dos bebes aos adolescentes. Rio de Janeiro, RJ: Tecnoprint, 19.

(4) BRIDGMAN, George Brant. The book of a hundred hands. New York [Estados Unidos]: Dover Publications [1971, c1920] 173 p ISBN 9780486227092.

(5) BRIDGMAN, George Brant. Bridgmans life drawing. New York [Estados Unidos]: Dover Publications [1971, c1961] 169 p ISBN 9780486227108.

(6) BRIDGMAN, George Brant. Heads, features and faces. New York [Estados Unidos]: Dover Publications [1974, c1962] [64] p ISBN 9780486227085.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

(7) WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. London [Inglaterra]: Faber and Faber, 2009. x, 382 p. + 1 DVD (sd., col. ; 4 3/4 in.) ISBN 0571238347 (pbk.).

(8) PARDEW, Les. Beginning illustration and storyboarding for games. Boston [Estados Unidos]: Thomson Course Technology, c2005. xv, 276 p. + 1 CD-ROM ISBN 1592004954.

(9) EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. 13. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, c1984. 218 p. (Colecao desenho). ISBN 8500807350.

(10) SIMONS, Iain. Inside game design. London [Inglaterra]: Laurence King, 2007. 159 p. ISBN 9781856695329.

(11) HART, Christopher. How to draw animation: learn the art of animation from character design to storyboards and layouts. New York [Estados Unidos]: Watson-Guptill Publication, c1997. 144 p. ISBN 9780823023653.

(12) ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de ilustração: como gerar idéias, interpretar briefings e se promover : uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 176 p. ((Design básico)) ISBN 9788577805266.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. Participação nas aulas.
2. Execução dos projetos nos horários de aula.
3. Pontualidade nas aulas e entrega dos trabalhos.
4. Organização e limpeza da mesa e dos trabalhos.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Trabalhos entregues com atraso sofrerão desconto de 25% sobre sua nota total e só serão aceitos até a última aula antes do fechamento de cada média parcial (ver cronograma).
- Trabalhos em segunda chamada (atrasos justificados nos quais não incidem o desconto de nota) deverão ser solicitados na secretaria acadêmica/coordenação do curso.
- Abonos de falta deverão ser solicitados na secretaria acadêmica/coordenação do curso.
- Este plano de ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre. As atividades e conteúdos poderão mudar de acordo com o rendimento e interesse dos discentes, ou ainda perante possíveis eventualidades. Qualquer alteração no plano de ensino será comunicada e discutida com os discentes.

## PLANO DE ENSINO

- O aluno deverá trazer o material artístico solicitado para o adequado desenvolvimento das aulas, pois sem este não é possível a realização dos exercícios.
- São necessários 75% de presença do aluno sobre o número total de horas aula desta disciplina no semestre. Acima de 25% (4 encontros e meio) em faltas o aluno estará automaticamente reprovado.
- Referências bibliográficas e objetivos de aprendizagem de cada unidade constam no plano de ensino completo, disponível na Intranet.
- As aulas contam com materiais adicionais disponíveis do material da disciplina, é necessário que o aluno acesse o material semanalmente.
- Horário das aulas: 19H00 às 22h30.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF=(M1+M2+M3)/3$$

$$M1 = (M1-1 Artbook Figura Humana * 5,00 + M1-2 Prova Figura Humana * 5,00) / 10,00$$

$$M2 = (M2-1 Artbook Des. Visual * 5,00 + M2-2 Prova Des. visual * 5,00) / 10,00$$

$$M3 = (M3-1 Artbook Temático * 5,00 + M3-2 Prancha/cartaz Temático * 5,00) / 10,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$



Digitally signed by FATIMA CATARINA BARBI:06110548928  
Date: 2023.10.27 10:26:53 -03:00

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

[www.univali.br/validadoc](http://www.univali.br/validadoc)

Para isso, informe o código do documento digital: 702379 e a chave de acesso: 6494366.

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 11060 - ILUSTRAÇÃO

Professor(es): LUCIANO DOS SANTOS ADORNO

Período: 2º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 45 (54 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Aplicar conceitos, técnicas e procedimentos na resolução de problemas de visualização e execução de projetos em ilustração para jogos digitais.

## EMENTA

Procedimentos de ilustração de personagens, ambientes e quadrinhos. Materiais e técnicas de ilustração. Ilustração manual e digital.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 64 h.a. + Total C.H. Avaliações: 8 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                     | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                        | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                              | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Representar as estruturas do desenho da figura humana em seus aspectos naturalistas e estilizados, bem como, ser capaz de estilizar objetos de formas diversas, gerando alternativas e desenvolvendo personagens conceitualmente e graficamente consistentes. | UNIDADE 1 - Procedimentos de ilustração de personagens, ambientes e quadrinhos.<br>1. Figura Humana com pesquisa étnica Afro-brasileira e Indígena<br>2. Caricatura e estilização de formas<br>3. Personagens inspirados nas culturas Afro-brasileira e Indígena | 24 h/a | Aulas expositivas, exemplificação, slides, apresentação de trabalhos de alunos, estudo de livros, desenhos no quadro branco, aulas em laboratório para uso da internet para pesquisa de referências visuais e uso do aplicativo Visual.ly.               | M1: Avaliação 1 da M1 - Projeto (Peso: 4,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;<br>(3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.<br>M1: Avaliação 2 da M1 - Projeto (Peso: 6,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;<br>(3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula. | (1)  |
| - Interpretar semanticamente personagens e ambientes de jogos digitais;<br>- Desenvolver ambientes com perspectiva e personagens;<br>- Arte-finalizar o concept de personagens inseridos em um ambiente.                                                      | UNIDADE 2 - Materiais e técnicas de ilustração.<br>1. Interpretação semântica de ambientes e personagens de jogos digitais<br>2. Pesquisa, concepção e desenvolvimento de ambientes com perspectiva<br>3. Inserção e adaptação de personagens e ambientes        | 16 h/a | Slides, aulas expositivas-dialogadas, videos, aulas em laboratório para uso da internet para pesquisa de referências visuais e materiais para interpretação, exemplificações de interpretações semânticas, explicações conceituais, técnicas e práticas. | M2: Avaliação 1 da M2 - Projeto (Peso: 4,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;<br>(3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.<br>M2: Avaliação 2 da M2 - Projeto (Peso: 6,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;                                                                                                                                                                                                 | (2)  |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                      | CONTEÚDOS                                                                                                   | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                             | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                                                                                                                                                                |                                                                                                             |        |                                                                                         | (3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      |
| Desenvolver histórias em quadrinhos, valorizando o uso de planos de representação e de acordo com as etapas de produção sugeridas por Eisner e outros autores. | UNIDADE 3 - Ilustração manual e digital.<br>1. HQs e planos de representação<br>2. Etapas e produção de HQs | 24 h/a | Aulas expositivas-dialogadas, aulas práticas em laboratório, estudo de livros e slides. | M3: Avaliação 1 da M3 - Projeto (Peso: 4,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;<br>(3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.<br>M3: Avaliação 2 da M3 - Projeto (Peso: 6,00) (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;<br>(2) aplicação técnica adequada;<br>(3) criatividade e organização;<br>(4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>(5) pesquisa e produtividade;<br>(6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula. | (3)  |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1)CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. O essencial da ilustração / . São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2012. 224 p. : ISBN 9788539601547.
- (2)HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo, SP: Rosari, 2012. 228 p. ISBN 9788580500141.
- (3)ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de ilustração: como gerar idéias, interpretar briefings e se promover : uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 176 p. ((Design básico)) ISBN 9788577805266.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (4)EISNER, Will. Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo, SP: Devir Livraria, 2013. 176 p. ISBN 8788575325377.
- (5)EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. rev. e atual. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2010. 176 p. ISBN 9788578273071.
- (6)MCCLLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo, SP: M.Books, 2006. [252 p.] ISBN 8589384829.
- (7)MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo, SP: M.Books, 2005. 217 p. ISBN 8589384632.

## PLANO DE ENSINO

- (8) MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo, SP: M.Books, 2008. 264 p. ISBN 9788576800262.
- (9) CAVELAGNA, César. Como criar personagens : César Cavelagna. São Paulo, SP: Europa, 2012. [120] p. ISBN 9788579601392.
- (10) FUNDAMENTOS do desenho artístico: aula de desenho . 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2014. 255 p. ISBN 9788578277857.
- (11) FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 4. ed. São Paulo, SP: Blucher, 1990. 223, [17] p. ISBN 8521201370.
- (12) FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor: [livro essencial para a consciência das cores]. São Paulo, SP: SENAC, c2007. 224 p. ISBN 9788573595932.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- (1) qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos;
- (2) aplicação técnica adequada;
- (3) criatividade e organização;
- (4) comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;
- (5) pesquisa e produtividade;
- (6) participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.

## OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.
- Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula.
- Trabalhos em atraso, caso aceitos pelo professor, sofrerão expressivos descontos de notas.
- Não é necessário comprar todos materiais da disciplina de uma única vez.
- Os materiais podem ser de uso coletivo (comprado e compartilhado entre 3 ou 4 alunos).
- Não é necessário comprar os livros recomendados, pois possuímos os mesmos na biblioteca.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (Avaliação 1 da M1 * 4,00 + Avaliação 2 da M1 * 6,00) / 10,00$$

$$M2 = (Avaliação 1 da M2 * 4,00 + Avaliação 2 da M2 * 6,00) / 10,00$$

$$M3 = (Avaliação 1 da M3 * 4,00 + Avaliação 2 da M3 * 6,00) / 10,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 11637 - REPRESENTAÇÃO TÉCNICA

Professor(es): ADHEMAR MARIA DO VALLE FILHO

Período: 2º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 45 (54 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Especificar projetos na área de design de games utilizando desenho técnico e computador aplicando normas técnicas e convenções brasileiras e internacionais.

## EMENTA

Fundamentos do Desenho Técnico. Sistema Universal de Projeções. Desenho auxiliado por computador (2D). Perspectiva isométrica e 3D.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                     | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                            | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | REF.           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Identificar e construir as formas geométricas básicas, planas e sólidas, utilizando adequadamente os instrumentos de trabalho para o desenho. | UNIDADE 1 - Fundamentos do Desenho Técnico.<br>1. Normas técnicas<br>2. Material e instrumentos de desenho<br>3. Construção geométrica de letras e desenhos<br>4. Construção de figuras geométricas planas e sólidas | 8 h/a  | Resolução de exercícios com as técnicas apresentadas na sala de aula e seguindo as normas. | M1: Exercícios - Atividade Curricular (Peso: 4,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M1: Avaliação sobre Fundamentos - Prova Escrita (Peso: 6,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M2: Exercícios - Atividade Curricular (Peso: 4,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M2: Avaliação Desenho 2D - Prova Prática (Peso: 6,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo os objetivos propostos.<br>M3: Exercícios 3D - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo a resposta correta.<br>M3: Exercícios 3D - Projeto (Peso: 7,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula, com o objetivo de atingir a resposta correta. | (1) (3)        |
| Desenvolver habilidades de criar e interpretar planos como mecanismo de associação de modelos gráficos e sua interpretação técnica - épuras.  | UNIDADE 2 - Sistema Universal de Projeções.<br>1. Diedro<br>2. Projeção ortográfica de sólidos geométricos<br>3. Projeção ortográfica e                                                                              | 10 h/a | Solucionar problemas de visualização de peças sólidas através de raciocínio espacial.      | M1: Avaliação sobre Fundamentos - Prova Escrita (Peso: 6,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M2: Exercícios - Atividade Curricular                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | (2) (3)<br>(4) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                   | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                              | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REF.           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|                                                                                                                                                                             | perspectiva isométrica                                                                                                                                                                                      |        |                                                                          | (Peso: 4,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M2: Avaliação Desenho 2D - Prova Prática (Peso: 6,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo os objetivos propostos.<br>M3: Exercícios 3D - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo a resposta correta.<br>M3: Exercícios 3D - Projeto (Peso: 7,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula, com o objetivo de atingir a resposta correta.                                       |                |
| Elaborar desenhos técnicos através de uma ferramenta computacional                                                                                                          | UNIDADE 3 - Desenho auxiliado por computador (2D).<br>1. Descrição da ferramenta<br>2. Comandos básicos<br>3. Desenhos bidimensionais<br>4. Comandos avançados<br>5. Desenhos tridimensionais<br>6. Cotagem | 16 h/a | Utilizar uma ferramenta computacional para reproduzir desenhos.          | M2: Exercícios - Atividade Curricular (Peso: 4,00) Execução de exercícios segundo modelo fornecido, utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula/laboratório<br>M2: Avaliação Desenho 2D - Prova Prática (Peso: 6,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo os objetivos propostos.<br>M3: Exercícios 3D - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo a resposta correta.<br>M3: Exercícios 3D - Projeto (Peso: 7,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula, com o objetivo de atingir a resposta correta. | (2) (3)<br>(4) |
| Elaborar desenhos em perspectiva isométrica. Construir um ambiente de jogos em 3D a partir de uma planta-baixa. Considerar inovações nos fundamentos e estilos do ambiente. | UNIDADE 4 - Perspectiva isométrica e 3D.<br>1. Perspectiva isométrica 2D<br>2. Perspectiva isométrica 3D                                                                                                    | 26 h/a | Resolução de problemas utilizando técnicas apresentadas na sala de aula. | M3: Exercícios 3D - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional, atingindo a resposta correta.<br>M3: Exercícios 3D - Projeto (Peso: 7,00) Resolução de problemas através da ferramenta computacional utilizando as técnicas aprendidas na sala de aula, com o objetivo de atingir a resposta correta.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | (2) (3)<br>(4) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8. ed. São Paulo, SP: Globo, 2005. 1093 p. ISBN 8525007331.
- (2) BUGAY, Edson Luiz. Autocad 2011: da modelagem à renderização em 3D. Florianópolis, SC: Visual Books, c2010. 445 p. ISBN 9788575022689.
- (3) RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e

PLANO DE ENSINO

AutoCAD. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil, 2013. xx, 362, [1] p. ISBN 9788581430843.

- (4) SILVEIRA, Samuel João da. Aprendendo autocad 2015: simples e rápido. Florianópolis, SC: Visual Books, 2015. 318 p. ISBN 9788575022887.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) MORAIS, Luciana Klein da Silva de. Autocad 2012 3D: avançado. 1. ed. São Paulo, SP: Viena, 2013. 591 p. ISBN 9788537103609.
- (6) SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. 5. ed. rev. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, 2009. 203 p. (Didática). ISBN 9788532804631.
- (7) SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. 6. ed. rev. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, [2010]. 204, [1] p. (Didática) ISBN 9788532805089.
- (8) SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. 8. ed. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, c2013. 204, [1] p. (Coleção didática). ISBN 9788532806505.
- (9) LEAKE, James M.; BORGERSON, Jacob L. Manual de desenho técnico para engenharia: desenho, modelagem e visualização. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Livros Técnicos e Científicos, c2015. xiv, 368 p. ISBN 9788521627142.
- (10) LEAKE, James M.; BORGERSON, Jacob L. Manual de desenho técnico para engenharia: desenho, modelagem e visualização. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Livros Técnicos e Científicos, c2015. xiv, 368 p. ISBN 9788521627142.
- (11) CRUZ, Michele David da. Autodesk inventor 2014 profissional: teoria de projetos, modelagem, simulação e prática. São Paulo, SP: Livros Érica, 2014. 400 p. ISBN 9788536505060.
- (12) CRUZ, Michele David da; MORIOKA, Carlos Alberto. Desenho técnico: medidas e representação gráfica. São Paulo, SP: Editora Érica, 2014. 168 p. (Série Eixos). ISBN 9788536507910.
- (13) CRUZ, Michele David da. Projeções e perspectivas para desenhos técnicos. 1. ed. São Paulo, SP: Livros Érica, 2014. 128 p. (Eixos) ISBN 9788536508566.
- (14) RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil, 2013. xx, 362, [1] p. ISBN 9788581430843.
- (15) MANFÉ, Giovanni; POZZA, Rino; SCARATO, Giovanni. Desenho técnico mecânico 1: curso completo para as escolas técnicas e ciclo básico das faculdades de engenharia. São Paulo, SP: Hemus, 2004. viii, 228 p. ISBN 852890007X.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As avaliações serão compostas basicamente de exercícios executados em sala de aula e em casa, além das provas realizadas em sala de aula. Porém os critérios a serem observados e contabilizados na nota serão, além da resolução correta do exercício ou problema, os seguintes pontos: técnica de desenho, limpeza, capricho e precisão.

OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

O aluno que chegar atrasado a alguma das avaliações, não poderá realizá-la, caso algum aluno já tenha saído da sala, devendo então realizar o procedimento para 2ª chamada.

PLANO DE ENSINO

Dias X, X e X de novembro será realizada a Semana Olhares Múltiplos. Todos os alunos devem participar e a presença no evento contará como presença na disciplina correspondente àquele dia. É importante, participe !!!

O material para a disciplina será disponibilizado no Material Didático.

**COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS**

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (\text{Exercícios} * 4,00 + \text{Avaliação sobre Fundamentos} * 6,00) / 10,00$$

$$M2 = (\text{Exercícios} * 4,00 + \text{Avaliação Desenho 2D} * 6,00) / 10,00$$

$$M3 = (\text{Exercícios 3D} * 3,00 + \text{Exercícios 3D} * 7,00) / 10,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12002 - PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Professor(es): EDUARDO NAPOLEAO

Período: 2º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Compreender os processos de design aplicados aos jogos digitais e sistemas de entretenimento digital, identificando suas características, especificidades e abrangências. Analisar, identificar, selecionar e aplicar os métodos, técnicas e ferramentas de design necessárias à criação e desenvolvimento de jogos e sistemas de entretenimento digital.

## EMENTA

Conceitos. Processo de design. Métodos de projeto. Ferramentas de auxílio ao processo de design de jogos e entretenimento digital. Arquitetura de jogos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                    | CONTEÚDOS                                                                                                           | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                              | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | REF.                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Identificar os fundamentos, definições e especificidades do design de jogos. | UNIDADE 1 - Conceitos.<br>1. Fundamentos de design de jogos<br>2. Elementos do jogo<br>3. Teoria e análise de jogos | 12 h/a | Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas. Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos. | M1: Análise board game - Relatório (Peso: 3,00) Pontualidade, criatividade, adequação aos critérios de design e de design de jogos, adequação à língua portuguesa outros impostos e comunicados pelo professor.<br>M1: Parte 01 do jogo físico - Seminário (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore e está associado às disciplinas Computação Gráfica (segunda fase) e Interface Digital (terceira fase) a partir de atividades de criação, desenvolvimento e avaliação dos jogos.<br>M2: Prova escrita - Prova Escrita (Peso: 3,00) Pontualidade, adequação ao tema, criatividade, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor.<br>M2: Parte 02 do jogo físico (PM) - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(6) (7)<br>(8)<br>(11)<br>(12)<br>(13)<br>(14)<br>(15) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                         | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF.                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
|                                                                                             |                                                                                                                                   |        |                                                                                                                                                                                                             | <p>pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Interface (terceira fase) e computação gráfica (segunda fase), ambas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 02 do Projeto Final - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Roteiro e Storyboard (segunda fase), computação gráfica (segunda fase) e Ilustração (segunda fase), todas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 01 do projeto final - Seminário (Peso: 3,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore, e está interligado com as disciplinas Roteiro e Storyboard, Computação Gráfica e Ilustração, todas da segunda fase do curso.</p> |                                                         |
| Identificar e descrever as características do processo de design, aplicadas ao game design. | UNIDADE 2 - Processo de design.<br>1. Estrutura dos jogos<br>2. Processos de design<br>3. Processos de design aplicados aos jogos | 12 h/a | Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas.<br>Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos. | <p>M1: Análise board game - Relatório (Peso: 3,00) Pontualidade, criatividade, adequação aos critérios de design e de design de jogos, adequação à língua portuguesa outros impostos e comunicados pelo professor.</p> <p>M1: Parte 01 do jogo físico - Seminário (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design,</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(10) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | <p>adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore e está associado às disciplinas Computação Gráfica (segunda fase) e Interface Digital (terceira fase) a partir de atividades de criação, desenvolvimento e avaliação dos jogos.</p> <p>M2: Prova escrita - Prova Escrita (Peso: 3,00) Pontualidade, adequação ao tema, criatividade, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor.</p> <p>M2: Parte 02 do jogo físico (PM) - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Interface (terceira fase) e computação gráfica (segunda fase), ambas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 02 do Projeto Final - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Roteiro e Storyboard (segunda fase), computação gráfica (segunda fase) e Ilustração (segunda fase), todas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 01 do projeto final - Seminário (Peso: 3,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação,</p> |      |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                      | CONTEÚDOS                                                                                                                                          | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | REF.                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
|                                                                                |                                                                                                                                                    |        |                                                                                                                                                                                                             | criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore, e está interligado com as disciplinas Roteiro e Storyboard, Computação Gráfica e Ilustração, todas da segunda fase do curso.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                              |
| Aplicar os métodos de design, e suas fases, dentro do contexto do game design. | UNIDADE 3 - Métodos de projeto.<br>1. Métodos de design aplicados aos jogos<br>2. Fase de imersão<br>3. Fase de ideação<br>4. Fase de prototipação | 16 h/a | Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas.<br>Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos. | M1: Análise board game - Relatório (Peso: 3,00) Pontualidade, criatividade, adequação aos critérios de design e de design de jogos, adequação à língua portuguesa outros impostos e comunicados pelo professor.<br>M1: Parte 01 do jogo físico - Seminário (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore e está associado às disciplinas Computação Gráfica (segunda fase) e Interface Digital (terceira fase) a partir de atividades de criação, desenvolvimento e avaliação dos jogos.<br>M2: Parte 02 do jogo físico (PM) - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Interface (terceira fase) e computação gráfica (segunda fase), ambas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.<br>M3: Parte 02 do Projeto Final - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7)<br>(10) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                     | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | REF.                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |        |                                                                                                                                                                                                                 | <p>criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Roteiro e Storyboard (segunda fase), computação gráfica (segunda fase) e Ilustração (segunda fase), todas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 01 do projeto final - Seminário (Peso: 3,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore, e está interligado com as disciplinas Roteiro e Storyboard, Computação Gráfica e Ilustração, todas da segunda fase do curso.</p> |                                                                                       |
| Aplicar as ferramentas de design, conforme as etapas do método, dentro do contexto do game design e entretenimento digital. | <p>UNIDADE 4 - Ferramentas de auxílio ao processo de design de jogos e entretenimento digital.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pesquisas gerais e específicas; imersão</li> <li>2. Diagramas, mapas e personas</li> <li>3. Brainstorming e outras técnicas de ideação e criação</li> <li>4. Protótipos</li> </ol> | 16 h/a | <p>Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas. Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos.</p> | <p>M1: Parte 01 do jogo físico - Seminário (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore e está associado às disciplinas Computação Gráfica (segunda fase) e Interface Digital (terceira fase) a partir de atividades de criação, desenvolvimento e avaliação dos jogos.</p> <p>M2: Parte 02 do jogo físico (PM) - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será</p>                                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>(1) (2)<br/>(3) (4)<br/>(5) (6)<br/>(7) (8)<br/>(9)<br/>(10)<br/>(11)<br/>(12)</p> |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                       | CONTEÚDOS                                                               | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | REF.                                      |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                                                                 |                                                                         |       |                                                                                                                                                                                                             | desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Interface (terceira fase) e computação gráfica (segunda fase), ambas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.<br>M3: Parte 02 do Projeto Final - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Roteiro e Storyboard (segunda fase), computação gráfica (segunda fase) e Ilustração (segunda fase), todas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.                     |                                           |
| Interpretar e aplicar a arquitetura de jogos em jogos digitais. | UNIDADE 5 - Arquitetura de jogos.<br>1. Documentação de design de jogos | 4 h/a | Aulas teóricas, práticas e teórico-práticas.<br>Apresentações de slides digitais. Utilização de audiovisuais. Discussões em grupo. Aplicação de exercícios. Leitura de textos. Desenvolvimento de projetos. | M1: Parte 01 do jogo físico - Seminário (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação e folclore e está associado às disciplinas Computação Gráfica (segunda fase) e Interface Digital (terceira fase) a partir de atividades de criação, desenvolvimento e avaliação dos jogos.<br>M2: Parte 02 do jogo físico (PM) - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, questões étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, inovação | (3) (4)<br>(6) (7)<br>(8)<br>(11)<br>(12) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | <p>e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Interface (terceira fase) e computação gráfica (segunda fase), ambas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> <p>M3: Parte 02 do Projeto Final - Projeto (Peso: 7,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. O projeto está interligado com as disciplinas de Roteiro e Storyboard (segunda fase), computação gráfica (segunda fase) e Ilustração (segunda fase), todas do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital.</p> |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro, RJ: Campus, c2010. 249 p. ISBN 9788535238624.
- (2) MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008. 378 p. (Coleção A). ISBN 9788533634375.
- (3) SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série Profissional) ISBN 9788522106158.
- (4) SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos. São Paulo, SP: Blucher, c2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (v. 1).
- (6) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (7) ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo, SP: Blucher, 2013. 494 p.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) PHILLIPS, Peter L. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo, SP: Blucher, c2008. 183 p. ISBN 9788521204381.
- (8) BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology, c2009. xxiii, 317 p. ISBN 9781584505808.
- (9) LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo, SP: Cosac & Naify Edições, 2008. [247] p. ISBN 9788575032398.

## PLANO DE ENSINO

- (10) MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design: modelos de negócios e processos criativos : um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo, SP: Cengage Learning, c2016. xvii, 89 p. ISBN 9788522122011.
- (11) MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Rio de Janeiro, RJ: Best Seller, 2012. 377 p. ISBN 9788576845225.
- (13) CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo, SP: CosacNaify, 2013. 262 p.
- (14) FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo, SP: Cosac Naify, c2007. [224] p. ISBN 9788575035931.
- (15) HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2012. 243 p. (Estudos ; 4) ISBN 9788527300759.
- (16) LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo, SP: G. Gili, c2012. 184 p. ISBN 9788565985048.
- (12) ISBISTER, Katherine. How games move us: emotion by design. Cambridge: MIT Press, 2016.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Capacidade criativa;
- Qualidade gráfica dos trabalhos apresentados;
- Qualidade geral das apresentações;
- Participação em sala de aula;
- Presença e pontualidade;
- Participação no desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula.

As atividades M1, M2 e M3 serão compostas de provas, seminários e/ou atividades curriculares, cujos temas e critérios de avaliação serão apresentados no decorrer da disciplina, em datas a serem combinadas com os alunos. Será aplicada uma avaliação teórica, de acordo com temas ministrados e/ou propostos durante o decorrer da disciplina. A cada dia de atraso na entrega dos trabalhos, será descontado 0,5 ponto da nota máxima específica da atividade.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Durante o decorrer do semestre, materiais gráficos e computadores portáteis poderão ser solicitados para a prática de atividades em sala de aula;
- Atividades de iniciação profissional serão exercidas a partir da visita de profissionais da área e da realização de projetos específicos;
- Este plano de ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

### COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (Análise board game * 3,00 + Parte 01 do jogo físico * 7,00) / 10,00$

$M2 = (Prova escrita * 3,00 + Parte 02 do jogo físico (PM) * 7,00) / 10,00$

$M3 = (Parte 02 do Projeto Final * 7,00 + Parte 01 do projeto final * 3,00) / 10,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12009 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Professor(es): EDUARDO NAPOLEAO

Período: 2º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Desenvolver habilidades em representação gráfica e expressão gráfica, através da utilização de softwares para a criação de produtos gráficos com ênfase em games. Capacitar a utilização básica de softwares gráficos, de maneira consciente, inteligente e criativa, nos projetos que envolvam a criação de produtos gráficos com ênfase em design e design de jogos.

## EMENTA

Desenho vetorial. Editoração Eletrônica de imagens digitais. Diagramação e editoração.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 48 h.a. + Total C.H. Avaliações: 24 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                              | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                      | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REF.                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Conhecer e utilizar o softwares gráfico: Adobe Illustrator.</p> <p>Fazer Tutoriais e exemplos treinamento psicomotor e cognitivo dos softwares gráficos.</p> <p>Projetar peças gráfica com elementos vetoriais.</p> | <p>UNIDADE 1 - Desenho vetorial.</p> <p>1. Projetos Gráficos Vetoriais</p> <p>2. Tutoriais dos Exercício do Adobe Illustrator</p> <p>3. Desenvolvimento de layout vetorial</p> | 16 h/a | <p>Apresentação de projeto profissional.</p> <p>Uso do programa.</p> <p>Aplicação de Tutoriais e exemplos</p> | <p>M1: Flat City - Projeto (Peso: 5,00) • Originalidade;</p> <p>• Arquivo digital;</p> <p>• Tipos de arquivos digitais;</p> <p>• Qualidade Gráfica;</p> <p>• Uso de elementos vetoriais.</p> <p>M1: Projetos illustrator - Projeto (Peso: 5,00) • Originalidade;</p> <p>• Arquivo digital;</p> <p>• Tipos de arquivos digitais;</p> <p>• Qualidade Gráfica;</p> <p>• Uso de elementos vetoriais.</p> <p>M2: Projetos Photoshop - Seminário (Peso: 4,00) • Originalidade;</p> <p>• Arquivo digital;</p> <p>• Tipos de arquivos digitais;</p> <p>• Qualidade Gráfica;</p> <p>• Uso de elementos vetoriais.</p> <p>M2: Arte do jogo - Prova Escrita (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como: relações étnico-raciais, cultura afro-brasileira e indígena, direitos humanos e educação ambiental. O projeto será desenvolvido em conjunto com a disciplina Processos de Design de Jogos.</p> <p>M3: Arte do projeto final - Projeto (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade,</p> | <p>(3) (4)</p> <p>(5) (6)</p> <p>(7) (9)</p> <p>(10)</p> <p>(11)</p> <p>(13)</p> <p>(14)</p> |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                               | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                              | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                        |        |                                                                                                               | <p>processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. A atividade final é realizada em conjunto com as disciplinas de Processos de Design de Jogos e de Roteiro e Storyboard, ambas da segunda fase do curso de design de jogos e entretenimento digital.</p> <p>M3: Concept Art - Projeto (Peso: 4,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore.</p>                                                                                                                                       |                                                                                                             |
| <p>Utilizar o softwares gráfico: Adobe Photoshop.</p> <p>Fazer Tutoriais e exemplos, treinamento psicomotor e cognitivo dos softwares gráficos.</p> <p>Projetar peças gráfica com elementos bitmap.</p> | <p>UNIDADE 2 - Editoração Eletrônica de imagens digitais.</p> <p>1. Projetos Gráficos com imagens bitmap</p> <p>2. Tutoriais dos Exercício do Adobe Photoshop</p> <p>3. Desenvolvimento de layout gráfico (bitmap)</p> | 16 h/a | <p>Apresentação de projeto profissional.</p> <p>Uso do programa.</p> <p>Aplicação de Tutoriais e exemplos</p> | <p>M2: Projetos Photoshop - Seminário (Peso: 4,00) • Originalidade;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arquivo digital;</li> <li>• Tipos de arquivos digitais;</li> <li>• Qualidade Gráfica;</li> <li>• Uso de elementos vetoriais.</li> </ul> <p>M2: Arte do jogo - Prova Escrita (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como: relações étnico-raciais, cultura afro-brasileira e indígena, direitos humanos e educação ambiental. O projeto será desenvolvido em conjunto com a disciplina Processos de Design de Jogos.</p> <p>M3: Arte do projeto final - Projeto (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações</p> | <p>(1) (2)</p> <p>(4) (5)</p> <p>(6) (7)</p> <p>(8) (9)</p> <p>(10)</p> <p>(11)</p> <p>(12)</p> <p>(13)</p> |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                   | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                             | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | REF.                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                       |        |                                                                                                               | <p>étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. A atividade final é realizada em conjunto com as disciplinas de Processos de Design de Jogos e de Roteiro e Storyboard, ambas da segunda fase do curso de design de jogos e entretenimento digital.</p> <p>M3: Concept Art - Projeto (Peso: 4,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                |
| <p>Conhecer e utilizar o softwares gráfico: Adobe Indesign.</p> <p>Fazer Tutoriais e exemplos treinamento psicomotor e cognitivo dos softwares gráficos.</p> <p>Projetar a diagramação de peças gráfica compilando elementos gráficos .</p> | <p>UNIDADE 3 - Diagramação e editoração.</p> <p>1. Apresentação de Projetos Gráficos Editoriais</p> <p>2. Tutoriais dos Exercício do Adobe Indesign</p> <p>3. Desenvolvimento de layout editorial</p> | 16 h/a | <p>Apresentação de projeto profissional.</p> <p>Uso do programa.</p> <p>Aplicação de Tutoriais e exemplos</p> | <p>M2: Arte do jogo - Prova Escrita (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como: relações étnico-raciais, cultura afro-brasileira e indígena, direitos humanos e educação ambiental. O projeto será desenvolvido em conjunto com a disciplina Processos de Design de Jogos.</p> <p>M3: Arte do projeto final - Projeto (Peso: 6,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. A atividade final é realizada em conjunto com as disciplinas de Processos de Design de Jogos e de Roteiro e Storyboard, ambas da segunda fase do curso de design de jogos e entretenimento digital.</p> <p>M3: Concept Art - Projeto (Peso: 4,00) Pontualidade, adequação ao tema, organização da apresentação, criatividade, processo de design, adequação aos</p> | <p>(1) (2)</p> <p>(3) (4)</p> <p>(5) (6)</p> <p>(7) (8)</p> <p>(9)</p> <p>(10)</p> <p>(11)</p> <p>(12)</p> <p>(13)</p> <p>(14)</p> <p>(15)</p> |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | princípios de design e do design de jogos, além de outros impostos pelo professor. O projeto será desenvolvido e relacionado a partir de temas como sustentabilidade, educação ambiental, relações étnico-raciais, sociedade, transporte, educação, história e cultura afro-brasileira e folclore. |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS5. 1. ed. São Paulo, SP: Ed. SENAC São Paulo, 2010. 503 p. (Nova série informática). ISBN 9788539600472.
- (2) BARROSO, Clicio. Adobe Photoshop: os 10 fundamentos. Balneário Camboriú, SC: Editora Photos, 2013. vii, 329 p. ISBN 9788561452678.
- (3) ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe® Illustrator® CS5: classroom in a book® : guia de treinamento oficial. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 475 p. + 1 CD-ROM ISBN 9788577809097.
- (4) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (5) SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série Profissional) ISBN 9788522106158.
- (6) ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo, SP: Blucher, 2013. 494 p.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (7) SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos. São Paulo, SP: Blucher, c2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (v. 1).
- (8) FIDALGO, João Carlos de Carvalho. Adobe Photoshop CS6: imagens profissionais e técnicas para finalização e impressão. 1. ed. São Paulo, SP: Livros Érica, 2012. 256 p. ISBN 9788536504230.
- (9) NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2011. xxviii, 443 p. ISBN 9781418042080.
- (11) MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Rio de Janeiro, RJ: Best Seller, 2012. 377 p. ISBN 9788576845225.
- (12) LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo, SP: G. Gili, c2012. 184 p. ISBN 9788565985048.
- (13) BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology, c2009. xxiii, 317 p. ISBN 9781584505808.
- (14) WOOD, Brian; WOOD, Wyndham. Adobe® Illustrator® CS5: classroom in a book® : the official training workbook from Adobe Systems. California [Estados Unidos]: Adobe Press, c2010. 463 p. + 1 CD-ROM ISBN 9780321701787.
- (15) AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. 2. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012. 184 p. ISBN 9788540701274.

PLANO DE ENSINO

(10) ISBISTER, Katherine. How games move us: emotion by design. Cambridge: MIT Press, 2016.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Aprendizagem dos softwares gráficos;
- Utilização dos softwares gráficos propostos e coerência da aplicação do mesmo com as propostas de trabalho;
- Integração dos softwares gráficos nos exercícios da disciplina e nos projetos de outras disciplinas, quando solicitado;
- Capacidade criativa;
- Qualidade visual do trabalho apresentação;
- Qualidade da apresentação das atividades;
- Participação em sala de aula;
- Presença e pontualidade;
- Participação no desenvolvimento das atividades em sala de aula.

OBSERVAÇÕES GERAIS

- Durante o decorrer do semestre, materiais gráficos e computadores portáteis poderão ser solicitados para a prática de atividades em sala de aula;
- Atividades de iniciação profissional serão exercidas a partir da visita de profissionais da área e da realização de projetos específicos;
- Este plano de ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (\text{Flat City} * 5,00 + \text{Projetos illustrator} * 5,00) / 10,00$$

$$M2 = (\text{Projetos Photoshop} * 4,00 + \text{Arte do jogo} * 6,00) / 10,00$$

$$M3 = (\text{Arte do projeto final} * 6,00 + \text{Concept Art} * 4,00) / 10,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1070 - NÚCLEO CTL - FLORIANOPOLIS

Disciplina: 12587 - SOCIEDADE E CULTURA

Professor(es): ANA PAULA LISBOA SOHN e VANESSA SILVA ALVES FERREIRA

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 60 (72 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Analisar a diversidade cultural em tempos de globalização considerando os novos modelos de construção social e cultural, e a partir desta compreensão avaliar as futuras tendências do comportamento humano.

## EMENTA

Cultura e sistemas de significação. Formas históricas e simbólicas das sociedades. Diversidades culturais e identidade. Relações étnico-raciais. Cidadania e alteridade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 8 h.a. = 68 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                        | CONTEÚDOS                                                                                                                                  | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                           | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Compreender a sociedade, sua gênese e transformação como um processo cultural aberto, ainda que historicamente condicionado a múltiplos fatores e contradições que alimentam a ação humana na formação das diversas 'sociedades' | UNIDADE 1 - Cultura e sistemas de significação.<br>1. Conceitos fundamentais de sociedade e cultura<br>2. Cultura: sentidos e significação | 12 h/a | Leitura, discussão de textos que focalizem temáticas referentes a esses conceitos, análise de vídeos. | M1: Texto - roteiro vídeo - Relatório (Peso: 1,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Capacidade de análise e crítica<br>M1: Vídeo - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Capacidade de relacionar os textos teóricos com a prática cotidiana.<br>Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Seleção correta das ideias principais, Clareza de ideias, Pertinência com o objeto de estudo, Respeito a Língua Portuguesa (gramática e ortografia).<br>M3: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Evidências de compreensão da teoria exposta, correção no emprego da Língua Portuguesa. | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)     |
| Analisar o conceito de sociedade considerando o impacto das novas tecnologias de comunicação e informação nos processos de produção de conhecimento, do progresso e do consumo das culturas midiáticas.                          | UNIDADE 2 - Formas históricas e simbólicas das sociedades.<br>3. Globalização X Mundialização<br>4. As culturas e suas diferenças          | 12 h/a | Leitura, discussão de textos. Resumo de textos. Produção de textos. Resenha crítica.                  | M1: Vídeo - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Capacidade de relacionar os textos teóricos com a prática cotidiana.<br>Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Seleção correta das ideias principais, Clareza de ideias, Pertinência com o objeto de estudo, Respeito a Língua Portuguesa (gramática e ortografia).<br>M2: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 0,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Capacidade de análise e crítica<br><br>Atenção - atividade a distância dia                                                                                                   | (2) (3)<br>(4) (5)<br>(7)<br>(19) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                               | CONTEÚDOS                                                                                             | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                          | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF.                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|                                                                                                                                         |                                                                                                       |        |                                                                                                                                                                                                                                                                      | 21/05/16<br>M2: Mapa conceitual - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Criatividade<br>M2: Pôster - Atividade Curricular (Peso: 5,00) Domínio de conteúdo<br>Profundidade na pesquisa<br>Adequação ao roteiro<br>M3: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Evidências de compreensão da teoria exposta, correção no emprego da Língua Portuguesa.                                                                                                                                                                                        |                                                 |
| Comparar as diversidades culturais em tempos de globalização considerando os novos modelos de construção social e cultural.             | UNIDADE 3 - Diversidades culturais e identidade.<br>1. Diversidade cultural<br>2. Identidade cultural | 18 h/a | Leitura e discussão de textos que aborde temáticas ligadas as relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, e indígena de forma integrada, sustentabilidade e meio ambiente. Questões para reflexão. Resenha crítica. Análise de vídeos. | M2: Mapa conceitual - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Criatividade<br>M2: Pôster - Atividade Curricular (Peso: 5,00) Domínio de conteúdo<br>Profundidade na pesquisa<br>Adequação ao roteiro<br>M3: Atividade presencial - Atividade Curricular (Peso: 2,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Capacidade de análise e crítica<br><br>M3: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Evidências de compreensão da teoria exposta, correção no emprego da Língua Portuguesa. | (7) (8)<br>(10)<br>(11)<br>(12)<br>(13)<br>(20) |
| Identificar a constituição da sociedade brasileira no que tange os aspectos étnico-raciais, bem como as inter-relações entre os grupos, | UNIDADE 4 - Relações étnico-raciais.<br>1. Formação cultural da sociedade brasileira                  | 8 h/a  | Leitura e discussão de textos que aborde temáticas ligadas as relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, e indígena de forma integrada, sustentabilidade e meio ambiente. Questões para reflexão Resenha crítica. Análise de vídeos   | M2: Pôster - Atividade Curricular (Peso: 5,00) Domínio de conteúdo<br>Profundidade na pesquisa<br>Adequação ao roteiro<br>M3: Atividade presencial - Atividade Curricular (Peso: 2,00) Capacidade crítica na elaboração textual.<br>Domínio do conteúdo<br>Capacidade de expressão<br>Capacidade de análise e crítica<br><br>M3: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Evidências de compreensão da teoria exposta, correção no emprego da Língua Portuguesa.                                                                                                                                                                        | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)                   |
| Refletir os caminhos humanos através das diversidades culturais, os debates do                                                          | UNIDADE 5 - Cidadania e alteridade.<br>1. Conceito de                                                 | 10 h/a | Leitura e discussão de textos que focalizem temáticas ligadas as                                                                                                                                                                                                     | M3: Avaliação a distância - Atividade Curricular (Peso: 3,00) Evidências de compreensão da teoria exposta, correção no                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | (7) (8)<br>(9)<br>(10)                          |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM          | CONTEÚDOS                                         | C.H. | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                     | AVALIAÇÃO                     | REF.                                                                         |
|------------------------------------|---------------------------------------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| direito à cidadania e à alteridade | alteridade, cidadania, Inclusão e Exclusão Social |      | relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, e indígena de forma integrada. Resolução de estudos de caso. Comentários de vídeos. Aula expositiva dialogada. Resumo de textos. Produção de textos. Produção de Vídeo ou Slide Show. | emprego da Língua Portuguesa. | (11)<br>(12)<br>(13)<br>(14)<br>(15)<br>(16)<br>(17)<br>(18)<br>(19)<br>(20) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (2) BRANT, Leonardo. Diversidade cultural: globalização e culturas locais : dimensões, efeitos e perspectivas. São Paulo, SP: Escrituras, 2005. 230 p. (Democracia cultural ; 1). ISBN 8575311786.
- (5) HALL, Stuart; SILVA, Tomaz Tadeu da; LOURO, Guacira Lopes. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro, RJ: DP & A, 2006. 102 p. ISBN 9788574604023.
- (6) LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. 24. ed. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 2009. 117 p. (Coleção Antropologia Social). ISBN 9788571104389.
- (7) MORACE, Francesco. Consumo autoral: as gerações como empresas criativas . 2. ed. São Paulo, SP: Estação das Letras, 2012. 147 p. ISBN 9788560166572.
- (10) BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro, RJ: ZAHAR, c2000. 278 p. ISBN 9788571105980.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (1) MUITAS globalizações: diversidade cultural no mundo contemporâneo. Rio de Janeiro, RJ: Record, 2004. 417p. ISBN 8501066702.
- (4) TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel. A diversidade cultural vai ao cinema. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2006. 270 p. ISBN 8575261959.
- (8) MORACE, Francesco. Crescimento feliz: percurso para o futuro da economia. São Paulo, SP: Estação das Letras e Cores, 2015. 182 p. ISBN 9788568552087.
- (9) MORACE, Francesco. O que é o futuro? São Paulo, SP: Estação das Letras e Cores, 2013. 135 p. ISBN 9788560166749.
- (11) BAUMAN, Zygmunt. Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos . Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, c2003, c2004, c2009. 190 p. ISBN 9788571107953.
- (13) BAUMAN, Zygmunt. Modernidade e ambivalência. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, c1999. 334 p. ISBN 8571104948.
- (14) BAUMAN, Zygmunt. A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2008. 321p. ISBN 9788537801079.
- (15) BAUMAN, Zygmunt. Tempos líquidos. Rio de Janeiro, RJ: ZAHAR, 2007. 119 p. ISBN 9788571109933.

# PLANO DE ENSINO

- (16)BAUMAN, Zygmunt. Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, c2008. 199 p. ISBN 9788537800669.
- (17)BAUMAN, Zygmunt. Vigilância líquida: diálogos com David Lyon. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 2013. 159 p. ISBN 9788537811566.
- (18)BAUMAN, Zygmunt; PENCHEL, Marcus. Globalização: as consequências humanas. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 1999. 145 p. ISBN 8571104956.
- (19)ZAOUAL, Hassan; THIOLLENT, Michel. Globalizacao e diversidade cultural. São Paulo, SP: Coertzt, 2003. 120 p. (Colecao questoes da nossa epoca 106) ISBN 8524909331 (broch.).
- (20)OLIVEIRA, Rúbia Paola. Geração Y : um estudo realizado na cooperativa de crédito Unicred Litoral e Norte Catarinense. 2012. TCE (graduação em Administração) - Universidade do Vale do Itajaí, Itajaí, 2012. (e-book)
- (21)THOMAZ, Marana Paula. Geração Y no trabalho: um estudo na empresa Precisão Formaturas. 2015. TCC (graduação em Administração) - Universidade do Vale do Itajaí, São José, 2015 Disponível em: [http://siaibib01.univali.br/pdf/Marana\\_Paula\\_Thomaz.pdf](http://siaibib01.univali.br/pdf/Marana_Paula_Thomaz.pdf). Acesso em: 6 jul. 2016. (e-book)
- (3)SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna; SATO, Adriana Kei Ohashi. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- (12)BAUMAN, Zygmunt. Medo líquido. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Capacidade crítica na elaboração textual.

Utilização das Normas da ABNT.

Seleção correta das ideias principais, Clareza de ideias, Pertinência com o objeto de estudo,

Respeito a Língua Portuguesa (gramática e ortografia).

## OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre. Esta disciplina é na modalidade Semipresencial , com 5 encontros presenciais aos sábados.

Horário de Aula:

14h às 15h40min

15h50min às 17h30min

OBs.: As atividades no ambiente Sophia são semanais e todos os alunos matriculados devem acessar ao ambiente e qualquer dúvida podem entrar em contato com a professora pelo e-mail [seligman@univali.br](mailto:seligman@univali.br).

No ambiente virtual se encontra uma apostila de apoio às aulas.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF=(M1+M2+M3)/3$

$M1 = (Texto - roteiro vídeo * 1,00 + Vídeo * 3,00) / 4,00$

$M2 = (Avaliação a distância * 0,00Mapa conceitual * 3,00 + Pôster * 5,00) / 8,00$

$M3 = (Atividade presencial * 2,00 + Avaliação a distância * 3,00) / 5,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 17222 - ROTEIRO E STORYBOARD

Professor(es): MARCOS BERNARDES

Período: 2º

Ano/Sem.: 2017/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Conhecer as principais técnicas de desenvolvimento e planejamento de roteiros para jogos, criação de personagens, narrativas e storyboard, abordando questões ambientais e étnico raciais para a geração de ambientes e personas. Interdisciplinaridade com técnicas apresentadas nas disciplinas de Processo de Design de Jogos e Entretenimento Digital e Computação Gráfica.

## EMENTA

Argumento e roteiro para jogos digitais. Técnica de decupagem. Formas de representação de roteiros. Criação de personagens e sua evolução no ambiente. Formas de interação com o jogo. Fluxo de acontecimento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 48 h.a. + Total C.H. Avaliações: 24 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                          | CONTEÚDOS                                                                                                   | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                                         | AValiação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | REF.                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Conhecer e entender a metodologia de um roteiro. Compreender a sistemática de personagens, fluxo de acontecimento, recompensas e objetivos. Verificar as possibilidades da adaptação de histórias. | UNIDADE 1 - Argumento e roteiro para jogos digitais.<br>1. APRESENTAÇÃO AO ROTEIRO<br>2. O ROTEIRO DE GAMES | 8 h/a | Aula expositiva dialogada.<br>Leitura e análise personagens e roteiros.<br>Desenvolvimento de roteiro e storyboard. | M1: Storyboard reverso - Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento em cada uma das etapas (02)<br>Clareza, riqueza de ideais e detalhes (04)<br><br>Prazo de entrega (03)<br>Criatividade, estética (01)<br>M1: Narrativa game - prancha - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Estado do material;<br>Coerência com o solicitado;<br>Apresentação dos itens citado em sala de aula;<br>Organização, clareza, diagramação.<br>M1: Narrativa game - Proj. Apres. - Seminário (Peso: 1,00) Boa argumentação;<br>Apresentação dos itens solicitados em sala de aula;<br>Clareza, organização, diagramação;<br>Envolvimento da equipe.<br>M2: Resenha / conexão mercado - Relatório (Peso: 1,00) Resenha crítica a respeito dos tópicos conversados durante a visita do desenvolvedor de games.<br>M3: Proj interdisciplina documenta - Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento e documentação de todas as etapas do projeto. | (1) (3)<br>(7)<br>(13) |
| Verificar as possibilidades criativas de histórias em roteiros.                                                                                                                                    | UNIDADE 2 - Técnica de decupagem.<br>1. A ADAPTAÇÃO DE HISTÓRIAS, FILMES E DO COTIDIANO                     | 4 h/a | Aula expositiva.<br>Prática do desenvolvimento de roteiro e storyboard.                                             | M2: Resenha / conexão mercado - Relatório (Peso: 1,00) Resenha crítica a respeito dos tópicos conversados durante a visita do desenvolvedor de games.<br>M3: Proj interdisciplina documenta -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | (2) (3)<br>(4)         |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                     | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                         | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                   |        |                                                                                                                               | Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento e documentação de todas as etapas do projeto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                |
| Identificar técnicas de roteiros e as aplicações na hora de escrever e planejar um game.                                                                                                                      | UNIDADE 3 - Formas de representação de roteiros.<br>1. COMO FUNCIONA O STORYBOARD<br>2. PROJETANDO O ROTEIRO<br>3. TÉCNICAS PARA SOBRE TEXTO ÀS IMAGENS<br>4. DETALHES DO ROTEIRO | 12 h/a | Aula expositiva dialogada. Leitura e análise personagens e roteiros.<br>Conversa com profissional da área do design de jogos. | M2: Resenha / conexão mercado - Relatório (Peso: 1,00) Resenha crítica a respeito dos tópicos conversados durante a visita do desenvolvedor de games.<br>M2: Roteiro para curta-metragem - Relatório (Peso: 1,00)<br>M3: Proj interdisciplina documenta - Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento e documentação de todas as etapas do projeto.                                                                                            | (1) (2)<br>(3) (7)             |
| Desenvolver a partir de todo o conteúdo da disciplina um roteiro de um game.<br><br>Aprimorar os detalhes de um roteiro.                                                                                      | UNIDADE 4 - Criação de personagens e sua evolução no ambiente.<br>1. QUEM É O PERSONAGEM O ANTAGONISTA<br>2. DIÁLOGOS E DETALHES UNIVERSO CRIADO                                  | 8 h/a  | Aulas Expositivas Dialogadas<br>Seminários                                                                                    | M2: Roteiro para curta-metragem - Relatório (Peso: 1,00)<br>M3: Proj. interdisciplinar Apresen - Seminário (Peso: 1,00) -Presença;<br>- Postura e clareza na apresentação<br>- Coerência com os temas abordados<br>- Conclusão de todos os itens solicitados em briefing<br>- Criatividade<br>- Pontualidade<br>M3: Proj interdisciplina documenta - Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento e documentação de todas as etapas do projeto. | (2) (5)<br>(8)<br>(10)<br>(11) |
| Aprimorar os detalhes de um roteiro. Entender o funcionamento de um roteiro. Pensar no roteiro como um produto transmídia, para outras mídias, e intercalar o conteúdo com o aprendido em outras disciplinas. | UNIDADE 5 - Formas de interação com o jogo. Fluxo de acontecimento.<br>1. O FLUXO DO ACONTECIMENTO NO GAME<br>2. A INTERATIVIDADE<br>3. Oficinas                                  | 16 h/a | Aulas Expositivas e dialogadas.<br>Projeto interdisciplinar com a matéria de Projeto de Jogos Digitais.                       | M3: Proj. interdisciplinar Apresen - Seminário (Peso: 1,00) -Presença;<br>- Postura e clareza na apresentação<br>- Coerência com os temas abordados<br>- Conclusão de todos os itens solicitados em briefing<br>- Criatividade<br>- Pontualidade<br>M3: Proj interdisciplina documenta - Projeto (Peso: 1,00) Desenvolvimento, envolvimento e documentação de todas as etapas do projeto.                                                             | (2) (8)                        |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva, [2001], c1982. xvii, 223 p. ISBN 857302044X.
- (2) SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série Profissional) ISBN 9788522106158.
- (3) COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. 5. ed. rev. e atual. com exerc. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2000. 486 p. (Artemidia). ISBN 8532505597.
- (4) CAMPOS, Flavio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 2007. 407p. ISBN 9788571109858.

## PLANO DE ENSINO

- (5)ATAIDE, Vicente. A narrativa de ficção. 2.ed. Curitiba, PR: São Paulo, SP: Ed. dos Professores, McGraw-Hill Interamericana do Brasil, 1978. 171p.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (7)MEADOWS, Eliane Martins. Roteiro para TV, cinema e vídeo em 10 etapas: arte e técnica. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Quartet, 2003. 116 p. ISBN 8585696095.
- (8)SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2009. xv, 254 p. (Série Profissional). ISBN 9788522106790.
- (9)SABOYA, Jackson. Manual do autor-roteirista: técnicas de roteirização para a TV. Rio de Janeiro, RJ: Record, 1992. 141p ISBN 8501038741 (broch.).
- (10)ABDALA JÚNIOR, Benjamin. Introdução à análise da narrativa. São Paulo, SP: Scipione, 1995, 2004. 63 p. (Margens do texto). ISBN 852622526X.
- (11)EISNER, Will. Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo, SP: Devir Livraria, 2013. 176 p. ISBN 8788575325377.
- (12)MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo, SP: M.Books, 2008. 264 p. ISBN 9788576800262.
- (13)FIELD, Syd. Quatro roteiros: estudos do roteiro americano, uma análise de quatro inovadores clássicos contemporâneos. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva, 1997. 374 p. ISBN 8573021357.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos entregues fora do prazo estabelecido sofrerão desconto de notas conforme combinado em sala de aula no primeiro dia letivo da disciplina.
- Trabalhos em que se identificar cópia terão nota 0,00 (zero).
- Horário das aulas: das 19h às 22:30.
- O aluno tem por direito 25% de faltas no semestre, conforme regulamentação da universidade. É de responsabilidade exclusiva do aluno a verificação periódica de sua frequência publicada no sistema (diário eletrônico).
- É de responsabilidade do aluno informar-se sobre as aulas ministradas, materiais e exercícios a entregar ou quaisquer conteúdos e informações repassados pelo professor em sala de aula no período em que o aluno se ausentou.
- Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula, em que não esteja clara a necessidade destes recursos.
- Durante o semestre são promovidas conversas entre profissionais e alunos a fim de aproximar a discente da realidade do mercado.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

### COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF=(M1+M2+M3)/3$$

$$M1 = (\text{Storyboard reverso} * 1,00 + \text{Narrativa game - prancha} * 1,00 + \text{Narrativa game - Proj. Apres.} * 1,00) / 3,00$$

$$\text{Apres.} * 1,00) / 3,00$$

$$M2 = (\text{Resenha / conexão mercado} * 1,00 + \text{Roteiro para curta-metragem} * 1,00) / 2,00$$

$$M3 = (\text{Proj. interdisciplinar Apresen} * 1,00 + \text{Proj interdisciplina documenta} * 1,00 + \text{Painéis semânticos} * 1,00) / 3,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

PLANO DE ENSINO

Limite de Falta = 25%



Digitally signed by FATIMA CATARINA BARBI:06110548928  
Date: 2023.10.27 10:26:35 -03:00

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

[www.univali.br/validadoc](http://www.univali.br/validadoc)

Para isso, informe o código do documento digital: 702378 e a chave de acesso: 6494366.

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1070 - NÚCLEO CTL - FLORIANOPOLIS

Disciplina: 3482 - SEMIÓTICA

Professor(es): ALVARO ROBERTO DIAS

Período: 1º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 60 (72 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Analisar a configuração de produtos de comunicação em suas dimensões funcionais e estéticas como um processo de significação, inserido em contextos culturais e relações étnico-raciais, bem como potencialmente gerador de possibilidades interpretativas inovadoras, relacionadas à Educação Ambiental e com respeito às relações étnico-raciais.

## EMENTA

Fundamentos de semiótica e semiologia. Sistemas de significação e processos de comunicação. Signos e a linguagem semiótica na imagem. Análise imagética.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                              | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                  | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                          | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | REF.                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Caracterizar os fundamentos da semiótica e semiologia;<br>Especificar as diferenciações terminológicas;<br>Evidenciar escolas tradicionais da semiótica e semiologia;<br>Relacionar a semiótica com a Educação Ambiental e as relações étnico-raciais. | UNIDADE 1 - Fundamentos de semiótica e semiologia.<br>1. Visão geral do termo semiótica<br>2. Introdução à Semiótica e Semiologia. História e origem da semiótica e semiologia.<br>3. Linguagem como matriz do pensamento. | 12 h/a | Construção conceitual e elaboração de mapa semântico da disciplina.<br>Formação de grupos interdisciplinares para discussão de textos propostos pelos alunos.<br>Pesquisa de textos que se relacionam aos objetivos de aprendizagem. | M1: Avaliação individual - Prova Escrita (Peso: 2,00) Comparecimento, comprometimento e envolvimento do aluno no desenvolvimento da atividade. Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista; consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio. | (1) (3)<br>(4) (5)<br>(10) |
| Especificar o processo de significação e a estrutura do signo;<br>Estabelecer o conceito de semiose infinita;<br>Evidenciar diferentes formas de sistemas de significação e seus impactos ambientais e nas relações étnico-raciais.                    | UNIDADE 2 - Sistemas de significação e processos de comunicação.<br>1. Sistemas de significação e processos de comunicação.<br>2. Classes de signo.<br>3. Semiótica, informação e comunicação.                             | 16 h/a | Transformação dos conceitos teóricos em imagens projetadas.<br>Apresentação dessas imagens para discussão em sala.<br>Seminários de traduções de textos para sua transformação em projetos visuais.                                  | M1: Avaliação individual - Prova Escrita (Peso: 2,00) Comparecimento, comprometimento e envolvimento do aluno no desenvolvimento da atividade. Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | (2) (6)<br>(7) (8)<br>(11) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | <p>consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento do objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio.</p> <p>M2: Defesa tradução - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Comparecimento, comprometimento e envolvimento do aluno n desenvolvimento da atividade. Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista;</p> <p>consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento do objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio.</p> <p>M2: Relatório de análise - Relatório (Peso: 2,00) Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista; consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado;</p> |      |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                                             | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                       |        |                                                                                                                                                                                                                                | cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                   |
| <p>Caracterizar os fundamentos da semiótica americana e francesa;</p> <p>Descrever a importância da semiótica na prática profissional e suas relações ambientais e étnico-raciais;</p> <p>Manipular a linguagem semiótica aplicada ao trabalho.</p> | <p>UNIDADE 3 - Signos e a linguagem semiótica na imagem.</p> <p>1. Tradução intersemiótica.</p> <p>2. Interpretação do signo. Semiótica Francesa.</p> | 16 h/a | <p>Pesquisa de identificação, no cotidiano, de signos pelas diferentes teorias.</p> <p>A representação do signo em projetos interdisciplinares.</p> <p>Seminários de discussão das produções pessoais de projetos visuais.</p> | <p>M2: Defesa tradução - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Comparecimento, comprometimento e envolvimento do aluno no desenvolvimento da atividade. Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista; consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio.</p> <p>M2: Relatório de análise - Relatório (Peso: 2,00) Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista; consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio.</p> | <p>(1) (3)</p> <p>(9)</p> <p>(12)</p> <p>(13)</p> |
| <p>Avaliar as imagens na prática profissional;</p> <p>Estabelecer critérios de</p>                                                                                                                                                                  | <p>UNIDADE 4 - Análise imagética.</p> <p>1. Semiótica como uma</p>                                                                                    | 16 h/a | <p>Discussão, em sala, das diferentes abordagens de uma leitura de imagem.</p>                                                                                                                                                 | <p>M3: Projeto visual - Projeto (Peso: 2,00) Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto; coerência e coesão na</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>(2) (3)</p> <p>(6)</p> <p>(11)</p>             |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                             | CONTEÚDOS                                                                      | C.H. | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                       | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | REF.         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| análise e avaliação imagética;<br>Aplicar conceitos sobre semiótica em um trabalho prático de relações étnico-raíças. | ferramenta de compreensão do processo de comunicação.<br>2. Análise imagética. |      | Fazer a desconstrução da imagem à partir de diferentes teorias.<br>Elaboração e apresentação de uma imagem conceitual construída à partir de propostas coletivas. | elaboração das afirmações e proposições;<br>identificação do conceito-chave;<br>adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista;<br>consistência e profundidade no trabalho;<br>evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações;<br>adequação aos objetivos da atividade;<br>aplicação correta dos conceitos estéticos;<br>estética na apresentação; unidade visual;<br>criatividade na construção da ideia;<br>exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos;<br>adequação da mensagem ao público-alvo;<br>adequação da linguagem ao meio.<br>M3: Análise da peça - Atividade Curricular (Peso: 1,00) Uso dos conteúdos conceituais dados em sala e texto;<br>coerência e coesão na elaboração das afirmações e proposições; identificação do conceito-chave; adequação; análise das informações para justificar seu ponto de vista; consistência e profundidade no trabalho; evidência de domínio dos conceitos trabalhados; precisão das informações; adequação aos objetivos da atividade; aplicação correta dos conceitos estéticos; estética na apresentação; unidade visual; criatividade na construção da ideia; exposição clara e coerente dos elementos plásticos na produção gráfica; adequação do posicionamento adotado; cumprimento dos objetivos de comunicação estabelecidos; adequação da mensagem ao público-alvo; adequação da linguagem ao meio. | (12)<br>(13) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) PEIRCE, Charles S. Semiótica. 4. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2010. xii, 337 p. (Coleção estudos ; 46). ISBN 9788527301947.
- (2) GREIMAS, Algirdas Julien. Semiotica das paixões: dos estados de coisas ao estado da alma. 1993.
- (3) COELHO NETTO, J. Teixeira. Semiótica, informação e comunicação: diagrama da teoria do signo. 5. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1999. 217 p. (Debates). ISBN 8527301709.
- (4) ECO, Umberto. Semiótica e filosofia da linguagem. 1991. 304p (Série Fundamentos) ISBN 85-08-03814-3, (broch.).
- (10) SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. 1. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, c1983. 131 + [1] p. (Coleção Primeiros Passos ; 103). ISBN 851101103.

PLANO DE ENSINO

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) ECO, Umberto. Tratado geral de semiótica. 3.ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1997. 282p (Estudos (Perspectiva)) ISBN broch..
- (8) NOJIMA, Vera Lúcia; ALMEIDA JUNIOR, Licínio de. Design, comunicação e semiótica: estudo e pesquisa das relações transversais. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. 167 p. (Design). ISBN 9788586695537.
- (9) PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001. 217p (Coleção Estudos). ISBN - 8527302462 (Broch.).
- (11) SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2012. 186 p. ISBN 9788522102761.
- (12) SANTAELLA, Lúcia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo, SP: Pioneira, 2000, 2004. 153 p. ISBN 8522102244.
- (13) SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia. 2. ed. São Paulo, SP: Iluminuras, 1999. 222 p. ISBN 8573210567.
- (6) FONTANILLE, Jacques. Semiótica do discurso. São Paulo, SP: Contexto, 2008.
- (7) NÖTH, Winfried. Panorama da semiótica: de Platão a Peirce. São Paulo: AnnaBlume, 2009.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Respeito à norma culta (padrão linguístico) e ABNT.

Pontualidade na entrega dos trabalhos.

Originalidade.

Participação do aluno nas discussões e atividades propostas em sala de aula.

Análise das informações para demonstração do ponto de vista.

Elaboração de conclusões a partir de um conjunto de informações.

Utilização dos conhecimentos para selecionar estratégias de solução de problemas.

OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

Observações:

1) Sobre o prazo de entrega de todos os trabalhos do semestre: somente serão aceitos na data de entrega prescrita no plano de ensino, sem extensão de prazo. E não serão aceitos trabalhos deixados no escaninho.

2) Sobre os trabalhos acadêmicos, todos deverão:

a. ser entregues digitados e impressos,

b. estar de acordo com as normas da ABNT e Metodologia Científica disponível no ambiente da disciplina,

c. ter referências bibliográficas e de periódicos, não serão aceitos referências apenas de sites.

3) Os pedidos de justificativa de faltas e segunda chamada de prova para esta disciplina seguem as regras acadêmicas da instituição.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (Avaliação individual * 2,00 + Exercícios de análise * 1,00) / 3,00$$

$$M2 = (Defesa tradução * 1,00 + Relatório de análise * 2,00) / 3,00$$

PLANO DE ENSINO

M3 = (Projeto visual \* 2,00 + Análise da peça \* 1,00) / 3,00

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 912 - NÚCLEO CTL - BALNEÁRIO CAMBORIU

Disciplina: 4812 - METODOLOGIA DE PESQUISA

Professor(es): ADAIR DE AGUIAR NEITZEL

Período: 1º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 30 (36 horas-aula)

Créditos: 2

## OBJETIVO GERAL

Distinguir procedimentos metodológicos adequados para a elaboração e divulgação de um projeto de pesquisa e outros trabalhos acadêmico-científicos fundamentados em referencial teórico-metodológico e normas técnicas indispensáveis ao processo de produção e divulgação do conhecimento.

## EMENTA

Ciência, pesquisa e metodologia. Trabalho acadêmico- científico: tipos e normas. Projetos de pesquisa e seus componentes. Pesquisa e Divulgação de Resultados.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 34 h.a. + Total C.H. Avaliações: 2 h.a. = 36 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                  | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                 | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | REF.        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar a origem da ciência e do conhecimento científico;</li> <li>- Distinguir os diferentes tipos de conhecimento;</li> <li>- Reconhecer a função da pesquisa e suas classificações através das etapas da metodologia de pesquisa.</li> </ul>                  | UNIDADE 1 - Ciência, pesquisa e metodologia.<br>1. A origem da ciência e do conhecimento científico<br>2. Diferentes tipos de conhecimento<br>3. A função da pesquisa e suas classificações através das etapas da metodologia de pesquisa | 8 h/a  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeo</li> <li>- Ambiente Sophia</li> <li>- Material didático da disciplina: caderno de ensino</li> <li>- Fórum de dúvidas</li> </ul> | M1: AC1 - Prova Oral (Peso: 1,50) Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Respeito aos conceitos principais do texto<br>Observação da metodologia de forma adequada<br>Norma Culta da Língua Portuguesa<br>Layout da produção<br>Sonoridade (voz) adequada para este tipo de produção<br>Respeito às orientações do professor<br>M1: AP - Prova Escrita (Peso: 7,00)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Leitura e interpretação<br>Capacidade de análise | (1) (2) (9) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar corretamente as normas de citação, referências e formatação gráfica dos trabalhos acadêmicos;</li> <li>- Elaborar e apresentar adequadamente trabalhos acadêmico-científicos, tais como fichamentos, resenhas críticas e artigos científicos.</li> </ul> | UNIDADE 2 - Trabalho acadêmico- científico: tipos e normas.<br>1. Normas de citação, referências e formatação gráfica dos trabalhos acadêmicos<br>2. Fichamentos, resenhas críticas e artigos científicos                                 | 16 h/a | Ambiente Sophia<br>Leitura de artigos<br>Fichamento<br>Resenhas<br>Fórum de discussões<br>Avaliação<br>Exercícios do final do material da disciplina<br>Vídeo                  | M1: AC1 - Prova Oral (Peso: 1,50) Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Respeito aos conceitos principais do texto<br>Observação da metodologia de forma adequada<br>Norma Culta da Língua Portuguesa<br>Layout da produção<br>Sonoridade (voz) adequada para este tipo de produção<br>Respeito às orientações do professor<br>M1: AP - Prova Escrita (Peso: 7,00)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Leitura e interpretação                          | (3) (4) (7) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                                                          | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                               | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF.               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |                                                                                                           | Capacidade de análise                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar os procedimentos para elaboração de um memorial;</li> <li>- Distinguir os passos para a elaboração de um projeto de pesquisa;</li> <li>- Reconhecer a aplicação de técnicas de pesquisa de campo no processo de iniciação científica;</li> <li>- Elaborar roteiros de investigação da pesquisa, definindo adequadamente local, população, amostra, métodos e técnicas.</li> </ul> | UNIDADE 3 - Projetos de pesquisa e seus componentes. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procedimentos para elaboração de um memorial</li> <li>2. Elaboração de um projeto de pesquisa</li> <li>3. Técnicas de pesquisa de campo</li> <li>4. Roteiros de investigação da pesquisa</li> </ol> | 8 h/a | Ambiente Sophia<br>Fórum de dúvidas<br>Portfólio Individual<br>Leitura de artigos<br>Exercícios<br>Vídeos | M1: AC2 - Prova Escrita (Peso: 1,50)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Respeito aos conceitos principais do texto<br>Observação da metodologia de forma adequada<br>Norma Culta da Língua Portuguesa<br>Layout da produção (hierarquia dos conceitos bem definida)<br>Respeito às orientações do professor<br>M1: AP - Prova Escrita (Peso: 7,00)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Leitura e interpretação<br>Capacidade de análise | (1) (4)<br>(8)     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer os principais conceitos, abordagens e importância da pesquisa em seu desenvolvimento;</li> <li>- Demonstrar as contribuições dos resultados de uma pesquisa no desenvolvimento das áreas do conhecimento, a partir de uma redação textual qualificada;</li> <li>- Identificar os meios e as formas de divulgação de resultados de pesquisas científicas.</li> </ul>            | UNIDADE 4 - Pesquisa e Divulgação de Resultados. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceitos, abordagens e importância da pesquisa</li> <li>2. Contribuições dos resultados de uma pesquisa</li> </ol>                                                                                     | 2 h/a | Ambiente virtual<br>Vídeo<br>Exercícios<br>Leitura de artigos                                             | M1: AC2 - Prova Escrita (Peso: 1,50)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Respeito aos conceitos principais do texto<br>Observação da metodologia de forma adequada<br>Norma Culta da Língua Portuguesa<br>Layout da produção (hierarquia dos conceitos bem definida)<br>Respeito às orientações do professor<br>M1: AP - Prova Escrita (Peso: 7,00)<br>Domínio conceitual<br>Objetividade<br>Leitura e interpretação<br>Capacidade de análise | (1) (4)<br>(5) (6) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) FERRI, Cássia; HOSTINS, Regina Célia Linhares; LEAL, Elisabeth Juchem Machado. Pesquisa na universidade: elaboração de projetos e relatórios. Itajaí, SC: Ed. da Univali, 2004. 85 p. (Didática ; 4). ISBN 8586447749.
- (2) GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008. xiv, 200 p. ISBN 9788522451425.
- (3) LUNA, Sergio Vasconcelos de. Planejamento de pesquisa: uma introdução, elementos para uma análise metodológica. São Paulo, SP: EDUC, 1996. 108 p. (Trilhas). ISBN 8528301036 (broch.).
- (4) SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. rev. e atual. São Paulo, SP: Editora CORTEZ, 2007. 304 p. ISBN 9788524913332.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) GOLDENBERG, Mirian. A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais.

## PLANO DE ENSINO

9. ed. São Paulo, SP: Record, 2005. 107 p. ISBN 8501049654.

- (6) MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2007. 225 p. ISBN 9788522448784.
- (7) MEDEIROS, João Bosco. Redação científica: a prática de fichamentos, resumos, resenhas. 12. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2014. xii, 331 p. ISBN 9788522490264.
- (8) MINAYO, Maria Cecília de Souza. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 25. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. 108 p. (Coleção Temas sociais). ISBN 9788532611451.
- (9) PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de. Metodologia da pesquisa: abordagem teórico-prática. 6. ed. rev. e ampl. Campinas, SP: Papirus, 2000. 120p (Coleção magistério : formação e trabalho pedagógico) ISBN 8530806077 (broch.).

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação presencial (AP) será composta de 15 (quinze) questões objetivas e operatórias e versarão sobre os conteúdos das unidades às quais estão estabelecidas as correspondências neste Plano de Ensino.

Alerte-se para o fato de o Regimento Geral da Universidade prever punição para a utilização de quaisquer meios fraudulentos no processo avaliativo.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (3 \cdot ((AC1 + AC2) / 2) + 7 \cdot AP) / 10$$

$$M1 = (AC1 \cdot 1,50 + AC2 \cdot 1,50 + AP \cdot 7,00) / 10,00$$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 100%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12014 - PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Professor(es): RICARDO CHEROBIN

Período: 4º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Capacitar o aluno para construir um projeto de jogo, desde o processo criativo até a documentação e testes. Avaliar público-alvo, prototipar e especificar mecânicas e regras de jogos. Advogar pelo jogador e pela experiência do ato de jogar.

1. Visão Geral da Produção: visão geral do ciclo de produção utilizando metodologias tradicionais de desenvolvimento de software aplicada à produção de jogos atualmente.
2. Produção Técnica: miniprojetos que devem ser gerenciados durante a produção do jogo.
3. Pré-produção: atividades de tomada de decisão e planejamento do jogo.
4. Produção: técnicas de produção, ciclo de produção, classificação etárias e localização.
5. Testes: como testar os jogos e lançar o seu código.
6. Pós-produção: concluir o projeto, como fazer um kit de fechamento e a condução de um post-mortem.

## EMENTA

Pesquisa e desenvolvimento de Jogos Digitais em níveis de complexidade intermediários. Métodos de projeto. Ferramentas projetuais. Técnicas de criatividade. Documentação de projetos de jogos digitais. Gestão do processo de design. Práticas projetuais integradas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                            | CONTEÚDOS                                                                                                             | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                               | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | REF.                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Desenvolver um conceito de jogo adequado a uma demanda de mercado, e a uma audiência específica. Usando os elementos de jogabilidade adequados a essa audiência (Input, output, curva de aprendizagem, dificuldade). | UNIDADE 1 - Pesquisa e desenvolvimento de Jogos Digitais em níveis de complexidade intermediários.<br>1. Game Concept | 4 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. | M1: Documento de Game Concept - Atividade Curricular (Peso: 2,00) - Mercado<br>- Audiência e Plataforma<br>- Mecânica do Jogo<br>- Ambientação e Enredo<br>- Aspecto Visual e Títulos de Referência<br>- Análise de Mercado<br>M1: Pré-projeto - Atividade Curricular (Peso: 1,00) Apresentação das ideias para a criação do jogo. E montagem das equipes.<br>M2: Sell Sheet - Atividade Curricular (Peso: 1,00)<br>M2: Acompanhamento - Outros Instrumentos (Peso: 1,50)<br>M2: Protótipo Jogo - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 4,00)<br>M3: Alpha do Jogo - Atividade Curricular (Peso: 6,00) Apresentação comercial de proposta de jogo para critério de publicação. Junto com o custo para o seu desenvolvimento<br>M3: CAMPANHA CROWDFUND - Atividade Curricular (Peso: 0,00) vídeos, material publicitário, fórum/facebook/blog, conteúdo criado. | (1)<br>(12)<br>(13)<br>(14) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                         | CONTEÚDOS                                                                                                                           | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                               | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF.                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                     |       |                                                                           | Desenvolver uma campanha coletiva do seu jogo.<br>Deverá usar referências de:<br>3 financiamentos coletivos que deram certo<br>.<br>3 financiamentos coletivos que deram errado.<br>Para embasar a campanha desenvolvida.<br>Gerar relatório e campanha.<br>Relatório deverá ser entregue em formato ABTN.<br>Campanha desenvolvida será apresentado.<br>(10 minutos de apresentação)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                           |
| Exercitar as diversas etapas de construção de um projeto de jogo.                                                                                                                                 | UNIDADE 2 - Métodos de projeto. Ferramentas projetuais.<br>1. Etapas do processo de criação de um jogo<br>2. Ferramentas projetuais | 8 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. | M2: Sell Sheet - Atividade Curricular (Peso: 1,00)<br>M2: Acompanhamento - Outros Instrumentos (Peso: 1,50)<br>M2: Protótipo Jogo - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 4,00)<br>M3: Alpha do Jogo - Atividade Curricular (Peso: 6,00) Apresentação comercial de proposta de jogo para critério de publicação. Junto com o custo para o seu desenvolvimento<br>M3: CAMPANHA CROWDFUND - Atividade Curricular (Peso: 0,00) vídeos, material publicitário, fórum/facebook/blog, conteúdo criado.<br>Desenvolver uma campanha coletiva do seu jogo.<br>Deverá usar referências de:<br>3 financiamentos coletivos que deram certo<br>.<br>3 financiamentos coletivos que deram errado.<br>Para embasar a campanha desenvolvida.<br>Gerar relatório e campanha.<br>Relatório deverá ser entregue em formato ABTN.<br>Campanha desenvolvida será apresentado.<br>(10 minutos de apresentação) | (1) (2)<br>(3) (5)<br>(9)<br>(13)<br>(15) |
| Criar o descritivo inicial do jogo.<br>Criação do conceito de jogo.<br>Aprender sobre as diversas técnicas de testes de jogo e suas funções.<br>Desenvolver protótipos e executar testes de jogo. | UNIDADE 3 - Técnicas de criatividade.<br>1. Prototipação e Playtest                                                                 | 4 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala. | M2: Sell Sheet - Atividade Curricular (Peso: 1,00)<br>M2: Acompanhamento - Outros Instrumentos (Peso: 1,50)<br>M3: Alpha do Jogo - Atividade Curricular (Peso: 6,00) Apresentação comercial de proposta de jogo para critério de publicação. Junto com o custo para o seu desenvolvimento<br>M3: CAMPANHA CROWDFUND - Atividade Curricular (Peso: 0,00) vídeos, material                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | (6) (8)<br>(9)<br>(11)<br>(12)<br>(14)    |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                         | CONTEÚDOS                                                                                                                                                             | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | REF.                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                       |        |                                                                                                                                                                             | <p>publicitário, fórum/facebook/blog, conteúdo criado.</p> <p>Desenvolver uma campanha coletiva do seu ogo.</p> <p>Deverá usar referências de:</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram certo .</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram errado.</p> <p>Para embasar a campanha desenvolvida.</p> <p>Gerar relatório e campanha.</p> <p>Relatório deverá ser entregue em formato ABTN.</p> <p>Campanha desenvolvida será apresentado. (10 minutos de apresentação)</p>                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                         |
| Executar técnicas de documentação de projeto de jogo. Criação de documentos de Game Design, Direção de Arte e Pitch.              | UNIDADE 4 - Documentação de projetos de jogos digitais.<br>1. Game Concept<br>2. Game Design Document<br>3. Documento de Direção de Arte<br>5. Assets e Features List | 22 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala.                                                                                                   | <p>M3: Alpha do Jogo - Atividade Curricular (Peso: 6,00) Apresentação comercial de proposta de jogo para critério de publicação. Junto com o custo para o seu desenvolvimento</p> <p>M3: CAMPANHA CROWDFUND - Atividade Curricular (Peso: 0,00) vídeos, material publicitário, fórum/facebook/blog, conteúdo criado.</p> <p>Desenvolver uma campanha coletiva do seu ogo.</p> <p>Deverá usar referências de:</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram certo .</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram errado.</p> <p>Para embasar a campanha desenvolvida.</p> <p>Gerar relatório e campanha.</p> <p>Relatório deverá ser entregue em formato ABTN.</p> <p>Campanha desenvolvida será apresentado. (10 minutos de apresentação)</p> | (6) (7)<br>(8) (9)<br>(11)<br>(12)<br>(14)                                              |
| Desenvolver e apresentar um Documento de Game Design que atenda a um demanda de mercado específica e a uma determinada audiência. | UNIDADE 5 - Gestão do processo de design.<br>Práticas projetuais integradas.<br>1. Práticas projetuais integradas<br>2. Prova de Conceito<br>4. Alpha do Jogo         | 22 h/a | Aulas teórico-práticas, expositivas, com discussões e exercícios em sala.<br>O Alpha do jogo utilizará a estratégia interdisciplinar com a disciplina de motores para jogos | <p>M3: Alpha do Jogo - Atividade Curricular (Peso: 6,00) Apresentação comercial de proposta de jogo para critério de publicação. Junto com o custo para o seu desenvolvimento</p> <p>M3: CAMPANHA CROWDFUND - Atividade Curricular (Peso: 0,00) vídeos, material publicitário, fórum/facebook/blog, conteúdo criado.</p> <p>Desenvolver uma campanha coletiva do seu ogo.</p> <p>Deverá usar referências de:</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram certo .</p> <p>3 financiamentos coletivos que deram errado</p>                                                                                                                                                                                                                    | (1) (2)<br>(3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(10)<br>(11)<br>(12)<br>(13)<br>(14) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                               | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | o.<br>Para embasar a campanha desenvolvida.<br>Gerar relatório e campanha.<br>Relatório deverá ser entregue em formato ABTN.<br>Campanha desenvolvida será apresentado.<br>(10 minutos de apresentação) |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo, SP: Blucher, 2013. 494 p.
- (2) PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. Minnesota [Estados Unidos]: Paragon House, c2001, 2007.. xv, 442 p. ISBN 1557788634.
- (3) ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noah. Game usability: advice from the experts for advancing the player experience. Burlington, MA [EUA]: Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, c2008. x, 388 p. ISBN 9780123744470.
- (4) HIGHT, John; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game project management. New York [Estados Unidos]: Cengage Learning, c2008. 284 p. + 1 DVD ISBN 9781418015411 (book).
- (6) WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier: Campus, c2009. 159 p. ISBN 9788535234107.
- (7) FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd. ed. Burlington, MA [EUA]: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. xx, 470 p. ISBN 9780240809748.
- (8) OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. 187 p. ISBN 8532605532.
- (12) BATES, Bob. Game design. 2nd. ed. Boston, MA: Course Technology, c2004. xxiii, 350 p. ISBN 9781592004935.
- (14) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (15) KEITH, Clinton. Agile game development with Scrum. Upper Saddle River, NJ: Addison Wesley, c2010. xxv, 340 p. ISBN 0321618521.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) SAUNDERS, Kevin D; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game interface design. 2nd ed. Canadá: Cengage Learning, c2013. xxx, 351 p. + 1 DVD-Rom ISBN 9781111642884.
- (9) BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology, c2009. xxiii, 317 p. ISBN 9781584505808.
- (10) COLLINS, Karen. Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge [Estados Unidos]: MIT Press, c2008. x, 200 p. ISBN 9780262033787.

## PLANO DE ENSINO

- (11) GOLDSTONE, Will. Unity game development essentials: build fully functional, professional 3D games with realistic environments, sound, dynamic effects, and more! Birmingham, UK: Packt Publishing, 2009. vii, 298 p. ISBN 9781847198181.
- (13) CRAWFORD, Chris. The art of computer game design: reflections of a master game designer. [S.l.]: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos entregues com atraso, terão como nota máxima, a nota referente ao trabalho com menor nota entregue na data estipulada.
- Pontualidade, assiduidade e permanência em sala de aula.
- Participação com questionamentos e observações pertinentes ao tema.
- Leitura de textos e obras indicadas.
- Comportamento ético condizente com o nível de maturidade desejável dos acadêmicos.
- Postura acadêmica que compreende: não utilizar celular na sala de aula; não interromper momentos de estudo e concentração com conversas paralelas; evitar saídas e entradas desnecessárias durante as aulas.
- Observância das orientações formais dos exercícios e atividades propostas, de forma que receberão nota 0 (zero) os acadêmicos cujos trabalhos apresentarem sinais de cópias de outros acadêmicos, contiverem evidências de materiais retirados de meio digital, copiados de livros ou outra fonte de pesquisa sem a indicação bibliográfica ou, ainda, o acadêmico que realizar consulta não autorizada em atividade de avaliação.
- Ao longo do semestre poderão ser estabelecidos outros critérios de avaliação, sem prejuízo do amplo e prévio conhecimento por parte dos acadêmicos

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.
  - Recomenda-se a leitura do Guia Acadêmico e da Legislação Institucional.
  - No primeiro dia de aula será discutido o presente plano de ensino, que poderá ser alterado, a qualquer tempo no curso do semestre. Caso isso ocorra, os acadêmicos serão comunicados.
  - As chamadas (frequência) serão realizadas sempre no início e ao final das aulas. O acadêmico que ingressar na sala de aula após a chamada deverá aguardar o término do primeiro período da aula para requisitar, quando for o caso, sua presença parcial (haverá um limite de tolerância de 15 minutos para presença integral).
  - Nos dias de prova somente será permitida a saída da sala 30 (trinta) minutos após o início da prova. Após a saída do primeiro acadêmico(s) em dia de avaliação, não será permitida a realização da prova legal e demais avaliações integrantes das M1, M2, M3 àquele que porventura chegar posteriormente na sala de aula.
  - Durante a realização das provas é proibida a utilização de qualquer aparelho de telefone celular, tablet ou notebook, sob pena de, em caso de prova, a mesma ser retirada e atribuída a nota 0 (zero)
- Da mesma maneira, é TERMINANTEMENTE proibida a utilização destes equipamentos durante as aulas, sob pena da retirada do aluno da sala de aula. Quando necessária a utilização de notebook ou tablet para a pesquisa acadêmica, a professora solicitará com uma semana de antecedência.
- Eventual material de apoio disponibilizado no ambiente virtual da disciplina será considerado como conteúdo para fins de avaliação.
  - A segunda chamada de atividades de avaliação - desde que efetuado e deferido o processo administrativo competente no prazo estabelecido pela instituição - será realizada no último dia

PLANO DE ENSINO

de aula, por meio de instrumento de avaliação livremente escolhido pelo professor, não ficando vinculado à forma da avaliação perdida.

**COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS**

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (\text{Documento de Game Concept} * 2,00 + \text{Pré-projeto} * 1,00) / 3,00$

$M2 = (\text{Sell Sheet} * 1,00 + \text{Acompanhamento} * 1,50 + \text{Protótipo Jogo} * 4,00) / 6,50$

$M3 = (\text{Alpha do Jogo} * 6,00 + \text{CAMPANHA CROWDFUND} * 0,00 + \text{Acompanhamento atividade indiv} * 8,00) / 14,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12017 - ENGENHARIA DE SOFTWARE

Professor(es): DANIELA SOUZA MOREIRA DA SILVA

Período: 4º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 45 (54 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Compreender o gerenciamento de projetos, sendo capaz de escolher qual o modelo mais apropriado de gestão de projetos. Compreender o processo de desenvolvimento de software. Esse processo envolve desde a concepção, desenvolvimento, implementação e manutenção do software. Conhecer e utilizar técnicas e estratégias para teste de software.

## EMENTA

Gerenciamento de Projeto. Processo de desenvolvimento de software. Teste de software.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                             | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                   | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Compreender o gerenciamento de projetos, escolher qual o modelo mais apropriado de gestão de projetos | UNIDADE 1 - Gerenciament de Projeto.<br>1. Gestão de Projetos PMBOK e a Sustentabilidade<br>2. Gestão de Projetos Ágeis e suas inovações<br>3. Perfil do Gerente de Projetos, Estrutura da Equipe e relações étnico raciais<br>4. Gerenciamento do Escopo<br>5. Gerenciamento da Comunicação, direitos humanos e a História da cultura afro-brasileira<br>6. Fatores Críticos de Sucesso em Projetos<br>7. Gerenciamento de Riscos<br>8. Gerenciamento do Tempo | 48 h/a | Aulas Expositivas com resolução de exercícios | M1: Prova M1 - Prova Escrita (Peso: 0,60)<br>Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o qu foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão nao ser respeitadas. Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem entregues será utilizado o critério de decrescimo de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota máxima do trabalho será 6,0)<br>M1: Trabalho M1 - Atividade Curricular (Peso: 1,00) Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota | (1) (2)<br>(7) (8)<br>(9)<br>(12)<br>(13) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | <p>igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o que foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão não ser respeitadas.</p> <p>Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem entregues será utilizado o critério de decréscimo de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota máxima do trabalho será 6,0)</p> <p>M2: Prova M2 - Prova Escrita (Peso: 1,00)</p> <p>Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o que foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão não ser respeitadas.</p> <p>Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem entregues será utilizado o critério de decréscimo de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota</p> |      |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                | CONTEÚDOS                                                                                  | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                 | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF.                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
|                                                                                                                                                          |                                                                                            |       |                                             | máxima do trabalho será 6,0)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                         |
| Compreender o processo de desenvolvimento de software. Esse processo envolve desde a concepção, desenvolvimento, implementação e manutenção do software. | UNIDADE 2 - Processo de desenvolvimento de software.<br>1. Modelos de processo de software | 8 h/a | Aulas Expositivas e resolução de exercícios | M3: Prova - Prova Escrita (Peso: 1,00)<br>Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o que foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão não ser respeitadas. Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem entregues será utilizado o critério de decréscimo de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota máxima do trabalho será 6,0) | (4) (5)<br>(10)<br>(11) |
| Conhecer o processo de certificação de software. Utilizar técnicas e estratégias para teste de software                                                  | UNIDADE 3 - Teste de software.<br>1. Qualidade de Software e Tipos de Teste                | 4 h/a | Aulas expositivas e resolução de exercícios | M3: Prova - Prova Escrita (Peso: 1,00)<br>Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o que foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão não ser respeitadas. Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem                                                                                                                                                                                          | (2) (3)<br>(6)          |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | <p>entregues será utilizado o critério de decrescimento de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota máxima do trabalho será 6,0)</p> <p>M3: Teste de Software - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) Prova: As provas são sem consulta. O aluno que fizer uso de material não autorizado, receberá nota igual a zero (0). Serão consideradas corretas as respostas que contemplem exatamente e corretamente o que foi pedido, conforme as questões da prova. Os valores de cada questão serão indicados na própria prova. Em caso da resposta não contemplar 100% o que foi pedido será atribuída nota proporcional ao que foi respondido. O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão. Estas proporções poderão ser dedicadas pelo professor após a realização da prova. Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da questão citada acima poderão não ser respeitadas.</p> <p>Trabalho: Pode ser realizado em dupla ou individual. Para os trabalhos a serem entregues será utilizado o critério de decrescimento de 0,5 ponto por dia de atraso na entrega do trabalho, permitindo no máximo 8 dias de atraso (onde a nota máxima do trabalho será 6,0)</p> |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) UM GUIA do conhecimento em gerenciamento de projetos: (guia pmbok®). 5. ed. São Paulo, SP: Saraiva, 2014. xxi, 589 p. ISBN 9788502223721.
- (2) AMARAL, Daniel Capaldo; CONFORTO, Edivandro Carlos; BENASSI, João Alexandre; ARAUJO, Camila de. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo, SP: Saraiva, 2011. 225 p. ISBN 9788502122284.
- (3) DELAMARO, Márcio Eduardo; MALDONADO, Jose Carlos; JINO, Mario. Introdução ao teste de software. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier: Campus, 2007. xi, 394 p. ((Sociedade brasileira de computação)). ISBN 9788535226348.
- (4) BARTIÉ, Alexandre. Garantia da qualidade de software: as melhores práticas de engenharia de software aplicadas à sua empresa. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier: Campus, c2002. xxxiv, 291 p. ISBN 8535211241.
- (5) CARVALHO, Ariadne M. B. Rizzoni; CHIOSSI, Thelma C. dos Santos. Introdução à engenharia de

## PLANO DE ENSINO

software. Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 2001. 148 p. (Títulos em Engenharia de Software 1). ISBN 8526805320.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (6) INTHURN, Candida. Qualidade & teste de software: engenharia de software, qualidade de software, qualidade de produtos de software, teste de software, formalizacao do processo de teste, aplicacao pratica dos testes. Florianópolis, SC: Visual Books, 2001. 108p ISBN 8575020269 (broch.).
- (8) XAVIER, Carlos Magno da Silva. Gerenciamento de projetos: como definir e controlar o escopo do projeto. 2. ed. São Paulo, SP: Saraiva, 2009. 259 p. ISBN 9788502061958.
- (9) KEITH, Clinton. Agile game development with Scrum. Upper Saddle River, NJ: Addison Wesley, c2010. xxv, 340 p. ISBN 0321618521.
- (10) PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. São Paulo, SP: Makron Books, c1995. xxxii, 1056 p. ISBN 8534602379.
- (12) SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. São Paulo, SP: LeYa, c2014. 238 p. ISBN 9788544100875.
- (13) MOURA, Reinaldo A. Kanban: a simplicidade do controle da producao. 5. ed. São Paulo, SP: Instituto IMAM, 1999. xiv, 355p (Qualidade e Produtividade do IMAM) ISBN - (broch.).
- (7) CRUZ, Fábio. SCRUM e PMBOK: unidos no gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: Brasport, 2013.
- (11) PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora, 2011.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Cada instrumento de avaliação possui critérios próprios.

#### Provas escritas:

- As provas são sem consulta e serão Objetivas e Discursivas. O aluno que for pego colando, receberá nota igual a 0 (zero).
- Serão consideradas corretas as respostas às questões da prova que respondem e atendem exata e corretamente ao que foi pedido
- Os valores de cada questão serão indicados na própria prova.
- Em caso da resposta não responder 100% do que foi pedido, a nota parcial da questão será proporcional ao que foi respondido.
- O professor é responsável por julgar que proporção da nota de uma questão uma parte ou item dela vale. Estas proporções poderão ser decididas pelo professor após a realização da prova.
- Quando uma questão contiver afirmações incorretas ou equivocadas, o professor reserva-se o direito de entender que o aluno não sabia ou não dominava aquele tópico, e, portanto, para este caso, as proporções da nota da questão citadas acima poderão não ser respeitadas.

#### Trabalhos escritos:

- Os trabalhos escritos deverão abranger de forma mais ampla possível, o tópico envolvido.
- Receberão nota 0 (zero) os trabalhos que apresentarem sinais de cópia de trabalhos de outros alunos, independente de tratarem-se do original ou da cópia, ou contiverem evidências de

## PLANO DE ENSINO

materiais literalmente copiados ou traduzidos de livros, ou traduzidos diretamente da Internet por programas de tradução de texto.

- Na avaliação dos trabalhos escritos serão considerados:

- a apresentação;
- a abrangência dos tópicos;
- Forma e a estrutura do texto;
- As referências bibliográficas utilizadas.

OBSERVAÇÃO: No caso do trabalho ter sido feito por mais de um aluno, haverá defesa do mesmo com perguntas do professor, caso o aluno não consiga responder nenhuma das perguntas corretamente, ficará com zero no Trabalho, caso contrário será proporcional ao número de acertos.

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Os alunos que faltarem a alguma das avaliações (atividades de avaliação ou média parcial), deverão entrar com um processo de justificativa de falta ou segunda chamada, conforme o caso, dentro dos prazos estabelecidos pela UNIVALI. Caso haja deferimento do processo pelo coordenador de curso, o professor então marcará a data para uma nova avaliação.

- OS CRITÉRIOS ACIMA ESTABELECIDOS PARA AVALIAÇÃO PODERÃO SER MUDADOS NO DECORRER DO SEMESTRE COM PRÉVIO AVISO DO PROFESSOR

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

### COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (Prova M1 * 0,60 + Trabalho M1 * 1,00) / 1,60$$

$$M2 = (Prova M2 * 1,00 + Trabalho M2 * 1,00) / 2,00$$

$$M3 = (Prova * 1,00 + Teste de Software * 1,00) / 2,00$$

$$Média Final = 6,00$$

$$Limite de Falta = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12030 - MOTORES DE JOGOS

Professor(es): RICARDO CHEROBIN

Período: 4º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

O objetivo principal da disciplina é entender o funcionamento de um motor de jogos. Trabalhar as técnicas envolvidas em motores 2D, 3D e programação de scripts. Tais técnicas serão desenvolvidas teoricamente e implementadas em protótipos de jogos eletrônicos.

## EMENTA

Visão Geral dos motores de jogos. Motores de jogos 2D. Motores de jogos 3D. Programação de Scripts.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 72 h.a. + Total C.H. Avaliações: 0 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                        | CONTEÚDOS                                                                                                                  | C.H.   | ESTRATÉGIAS                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REF.                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Compreender do que se trata um motor de jogos e suas utilizações.                                                | UNIDADE 1 - Visão Geral dos motores de jogos.<br>1. Introdução a Motores de Jogos<br>2. Espaço 2D, 3D e tipos de Gráficos. | 8 h/a  | Aulas expositivas e trabalhos. | M1: Trabalho Jogo Barco - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) Jogo de Nave<br><br>Crie um jogo onde temos 3 inimigos, sendo eles:<br>TIPO LARGURA ALTA VELOCIDADE<br>X VELOCIDADE Y PONTOS<br>QUADRADO 10101501501<br>CIRCULO 771801802<br>OVAL 522102105<br><br>Condição de vitória: 30 pontos o jogador ganha.<br>Condição de derrota: qualquer inimigo colidir com o Jogador perde.<br><br>Ao final do jogo, deve-se pedir se o jogador quer jogar novamente.<br>Se o jogador pedir para jogar novamente, aumentar a dificuldade.<br><br>M1: Exercícios propostos - Atividade Curricular (Peso: 7,00) Fazer os exercícios propostos em sala.<br>M3: Trabalho Final - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 10,00)<br>M3: Acompanhamento - Relatório (Peso: 10,00) Nota de acompanhamento do trabalho final | (1) (2)<br>(3) (9)<br>(10)            |
| Compreender as metodologias de desenvolvimento utilizadas nos motores 2D comerciais e trabalhar os módulos de um | UNIDADE 2 - Motores de jogos 2D.<br>1. API Gráfica 2D<br>2. Sprites                                                        | 32 h/a | Aulas expositivas e trabalhos. | M1: Exercícios propostos - Atividade Curricular (Peso: 7,00) Fazer os exercícios propostos em sala.<br>M2: Trabalho Game Unity - Desenv. Sistema                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | (3) (4)<br>(5) (6)<br>(7) (9)<br>(12) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                    | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                              | C.H.   | ESTRATÉGIAS                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | REF.                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| motor 2D.                                                                                    | 3. Tilemaps<br>4. Colisoes<br>5. Efeitos                                                                                                                                               |        |                                | Computacional (Peso: 5,00) Por meio do tutorial 2D Roguelike e Rool-a-ball os quais eram exercícios para serem desenvolvidos em casa. E em conjunto com as aulas desenvolva um jogo (mecânica livre escolha) utilizando os seguintes assets:<br>- <a href="http://kenney.nl/assets/sokoban">http://kenney.nl/assets/sokoban</a><br>- <a href="http://kenney.nl/assets/medals">http://kenney.nl/assets/medals</a><br>- 1 asset a sua escolha (obrigado a ser CCO 1.0 UNIVERSAL), isso é "You're free to use these game assets in any project, personal or commercial. There's no need to ask permission before using these. Giving attribution is not required, but is greatly appreciated!"<br><br>M2: Trabalho CSV - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) No jogo desenvolvido, desenvolver um gerenciador de inimigos, itens por meio do arquivo CSV<br>M3: Trabalho Final - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 10,00)<br>M3: Acompanhamento - Relatório (Peso: 10,00) Nota de acompanhamento do trabalho final | (13)                                                                                  |
| Compreender a evolução das técnicas utilizadas em motores 3D. Estudar um motor 3D comercial. | UNIDADE 3 - Motores de jogos 3D.<br>1. Introdução a Motores 3D<br>2. Evolução dos Motores 3D<br>3. Tecnologias inovadoras em motores de Jogos<br>4. Desenvolvimento em Motor Comercial | 20 h/a | Aulas expositivas e trabalhos. | M2: Trabalho CSV - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) No jogo desenvolvido, desenvolver um gerenciador de inimigos, itens por meio do arquivo CSV<br>M3: Trabalho Final - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 10,00)<br>M3: Acompanhamento - Relatório (Peso: 10,00) Nota de acompanhamento do trabalho final                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | (4) (5)<br>(6) (7)<br>(8) (9)<br>(10)<br>(11)<br>(15)<br>(16)<br>(17)<br>(18)<br>(19) |
| Compreender as técnicas envolvidas na programação de scripts.                                | UNIDADE 4 - Programação de Scripts.<br>1. Introdução a Scripts<br>2. Programação de Scripts de Jogos                                                                                   | 12 h/a | Aulas expositivas e trabalhos. | M3: Trabalho Final - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 10,00)<br>M3: Acompanhamento - Relatório (Peso: 10,00) Nota de acompanhamento do trabalho final                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | (3) (4)<br>(6) (7)<br>(8) (9)<br>(10)<br>(14)<br>(15)                                 |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (3) HARBOUR, Jonathan S. Game programming all in one. 3rd ed. Boston [Estados Unidos]: Thomson Course Technology, c2007. 803 p. + 1 CD-ROM ISBN 9781598632897.
- (4) HIGHT, John; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game project management. New York [Estados Unidos]: Cengage Learning, c2008. 284 p. + 1 DVD ISBN 9781418015411 (book).
- (6) BOURG, David M. Physics for game developers. 1st ed. Cambridge [Estados Unidos]: O'reilly, 2002. xvi, 326 p. ISBN 9780596000066.
- (7) DAVISON, Andrew. Killer game programming in Java. 1st ed. Sebastopol, CA [EUA]: O'reilly,

## PLANO DE ENSINO

c2005. xxiv, 969 p. ISBN 9780596007300.

(8)GOLDSTONE, Will. Unity game development essentials: build fully functional, professional 3D games with realistic environments, sound, dynamic effects, and more! Birmingham, UK: Packt Publishing, 2009. vii, 298 p. ISBN 9781847198181.

(9)GREGORY, Jason. Game engine architecture. 2th ed. Boca Raton, FL [EUA]: CRC Press, c2014. xxvi, 1014 p. ISBN 9781466560017 (hardback)

(10)KEITH, Clinton. Agile game development with Scrum. Upper Saddle River, NJ: Addison Wesley, c2010. xxv, 340 p. ISBN 0321618521.

### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

(5)BOBANY, Arthur. Video game arte. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008. 191 p. ISBN 9788560284078.

(11)SAUNDERS, Kevin D; NOVAK, Jeannie. Game development essentials: game interface design. 2nd ed. Canadá: Cengage Learning, c2013. xxx, 351 p. + 1 DVD-Rom ISBN 9781111642884.

(12)SIMONS, Iain. Inside game design. London [Inglaterra]: Laurence King, 2007. 159 p. ISBN 9781856695329.

(13)WOODS, James; REYNOLDS, Burt; GOODING, Cuba. End game. São Paulo, SP: Flashstar Home Video Ltda., 2005. 1 DVD (96 min) : NTSC : son. , color. ;

(1)ADAMS, Ernest; DORMANS, Joris. Game mechanics: advanced game design. Berkeley: New Riders, 2012.

(2)ADAMS, Jim. Programming role playing games: with DIRECTX. Boston: Thomson Course Technology, 2012.

(14)ROSENZWEIG, Gary. ActionScript 3.0 game programming university. [S.l.]: Pearson Education (US), 2012.

(15)THORN, Alan. Mastering Unity Scripting. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2015.

(16)GOLDSTONE, Will. Unity game development essentials: build fully functional, professional 3D games with realistic environments, sound, dynamic effects, and more. Packt Publishing, 2009

(17)HIRATA, Andrei Inoue ANDREI INOUE Desenvolvendo games com Unity 3D: space invasion. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012.

(18)HOCKING, Joe. Unity in action: multiplatform game development in C# with Unity 5. New York: Manning Publications Co, 2015.

(19)LINOWES, Jonathan. Unity virtual reality projects: explore the world of virtual reality by building immersive and fun VR projects using Unity 3D. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2015.

### OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

-Trabalhos entregues com atraso, terão como nota máxima, a nota referente ao trabalho com menor nota entregue na data estipulada.

- Pontualidade, assiduidade e permanência em sala de aula.

- Participação com questionamentos e observações pertinentes ao tema.

- Leitura de textos e obras indicadas.

- Comportamento ético condizente com o nível de maturidade desejável dos acadêmicos.

### PLANO DE ENSINO

- Postura acadêmica que compreende: não utilizar celular na sala de aula; não interromper momentos de estudo e concentração com conversas paralelas; evitar saídas e entradas desnecessárias durante as aulas.
- Observância das orientações formais dos exercícios e atividades propostas, de forma que receberão nota 0 (zero) os acadêmicos cujos trabalhos apresentarem sinais de cópias de outros acadêmicos, contiverem evidências de materiais retirados de meio digital, copiados de livros ou outra fonte de pesquisa sem a indicação bibliográfica ou, ainda, o acadêmico que realizar consulta não autorizada em atividade de avaliação.
- Ao longo do semestre poderão ser estabelecidos outros critérios de avaliação, sem prejuízo do amplo e prévio conhecimento por parte dos acadêmicos

### OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.
  - Recomenda-se a leitura do Guia Acadêmico e da Legislação Institucional.
  - No primeiro dia de aula será discutido o presente plano de ensino, que poderá ser alterado, a qualquer tempo no curso do semestre. Caso isso ocorra, os acadêmicos serão comunicados.
  - As chamadas (frequência) serão realizadas sempre no início e ao final das aulas. O acadêmico que ingressar na sala de aula após a chamada deverá aguardar o término do primeiro período da aula para requisitar, quando for o caso, sua presença parcial (haverá um limite de tolerância de 15 minutos para presença integral).
  - Nos dias de prova somente será permitida a saída da sala 30 (trinta) minutos após o início da prova. Após a saída do primeiro acadêmico(s) em dia de avaliação, não será permitida a realização da prova legal e demais avaliações integrantes das M1, M2, M3 àquele que porventura chegar posteriormente na sala de aula.
  - Durante a realização das provas é proibida a utilização de qualquer aparelho de telefone celular, tablet ou notebook, sob pena de, em caso de prova, a mesma ser retirada e atribuída a nota 0 (zero)
- Da mesma maneira, é TERMINANTEMENTE proibida a utilização destes equipamentos durante as aulas, sob pena da retirada do aluno da sala de aula. Quando necessária a utilização de notebook ou tablet para a pesquisa acadêmica, a professora solicitará com uma semana de antecedência.
- Eventual material de apoio disponibilizado no ambiente virtual da disciplina será considerado como conteúdo para fins de avaliação.
  - A segunda chamada de atividades de avaliação - desde que efetuado e deferido o processo administrativo competente no prazo estabelecido pela instituição - será realizada no último dia de aula, por meio de instrumento de avaliação livremente escolhido pelo professor, não ficando vinculado à forma da avaliação perdida.

### COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (\text{Trabalho Jogo Barco} * 5,00 + \text{Exercícios propostos} * 7,00) / 12,00$

$M2 = (\text{Trabalho Game Unity} * 5,00 + \text{Trabalho CSV} * 5,00) / 10,00$

$M3 = (\text{Trabalho Final} * 10,00 + \text{Acompanhamento} * 10,00) / 20,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 16017 - MODELAGEM DIGITAL

Professor(es): RAFAEL KOJIO NOBRE

Período: 4º

Ano/Sem.: 2018/ 2

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Produzir um modelo tridimensional com o software de computação gráfica 3D Blender, utilizando técnicas e conceitos básicos de modelagem, mapeamento UV e texturização.

## EMENTA

Criação de uma arte conceitual autoral. Modelagem 3D de personagem e objetos para jogos digitais. Aplicação de texturas e materiais. Introdução a utilização de esqueleto e pose de personagem.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                           | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                             | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF.    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Propor o desenvolvimento de um personagem com características únicas, que será desenvolvido durante o curso, utilizando referências de estúdios internacionais de criação de arte digital. Esta matéria possui interdisciplinaridade com a matéria 16018 - CRIAÇÃO DE PERSONAGENS pois os alunos poderão trazer os resultados da matéria anterior no desenvolvimento de seus próprios personagens. | UNIDADE 1 - Criação de uma arte conceitual autoral.<br>1. Introdução a matéria e brinquedo de papel<br>2. Criação de uma arte conceitual autoral<br>3. Desenvolvimento de Projeto de Portfólio Digital                              | 12 h/a | Aulas Expositivas e Demonstrativas. Discussão e prática em sala de aula. Análise de projetos da indústria e seus conceitos culturais e sociais. Trabalhos individuais. Produção digital supervisionada. | M1: Modelo Papercraft - Projeto (Peso: 1,00) Modelo Papercraft (Papel com corte e dobradura). Qualidade no corte (2pt), montagem (3pt), colagem (2pt) e acabamento (3pt) do modelo de papel.<br>M1: Modelagem de um Rosto - Projeto (Peso 1,00) Topologia (3pt), Silhueta (2pt), Proporções (2pt), Polyflow (3pt). | (7) (8) |
| Produzir um modelo tridimensional em um inovador software de computação gráfica 3D, utilizando técnicas e conceitos básicos de modelagem, mapeamento e texturização, criando formas complexas advindas de objetos primitivos.                                                                                                                                                                      | UNIDADE 2 - Modelagem 3D de personagem e objetos para jogos digitais.<br>1. Fundamentos da modelagem 3D<br>2. Modelagem por Caixa<br>3. Modelagem polígono por polígono<br>4. Ciclo de arestas                                      | 16 h/a | Aulas Expositivas e Demonstrativas. Discussão e prática em sala de aula. Análise de projetos da indústria e seus conceitos culturais e sociais. Trabalhos individuais. Produção digital supervisionada. | M2: Modelagem de um Corpo - Projeto (Peso 2,00) Topologia (3pt), Silhueta (2pt), Proporções (2pt), Polyflow (3pt).                                                                                                                                                                                                 | (7) (8) |
| Compor mapas de texturas e imagens para aplicação nos modelos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | UNIDADE 3 - Aplicação de texturas e materiais.<br>1. Princípios de mapeamento UV<br>2. Técnicas de Mapeamento UV e texturização digital<br>3. Criação de mapas e texturas em ferramenta 3D<br>4. Criação de texturas em software 2D | 16 h/a | Aulas Expositivas e Demonstrativas. Discussão e prática em sala de aula. Análise de projetos da indústria e seus conceitos culturais e sociais. Trabalhos individuais. Produção digital supervisionada. | M2: Modelagem do Personagem - Projeto (Peso: 2,00) Topologia (3pt), Silhueta (2pt), Proporções (2pt), Polyflow (3pt).                                                                                                                                                                                              | (12)    |
| Aplicação de uma estrutura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | UNIDADE 4 - Introdução a                                                                                                                                                                                                            | 16 h/a | Aulas Expositivas e                                                                                                                                                                                     | M3: Mapeamento UV e Texturização - Projeto                                                                                                                                                                                                                                                                         | (15)    |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                  | C.H. | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                         | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                           | REF. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| básica para elaboração poses nos modelos. Apresentar o modelo 3D do personagem proposto, e o projeto de desenvolvimento do mesmo. Esta matéria possui interdisciplinaridade com a matéria 12024 - ANIMAÇÃO COMPUTADORIZADA pois elementos de animação serão utilizados na geração da pose do personagem. | utilização de esqueleto e pose de personagem.<br>1. Criação de um esqueleto base<br>2. Estruturando o esqueleto de personagem<br>3. Criação de uma Pose para o personagem<br>4. Apresentação do Personagem |      | Demonstrativas. Discussão e prática em sala de aula. Análise de projetos da indústria e seus conceitos culturais e sociais. Trabalhos individuais. Produção digital supervisionada. | (Peso: 3,00) Precisão do mapeamento UV (3pt), Acabamento da textura (4pts), e Qualidade final no modelo (3pts).<br>M3: Prancha do Personagem - Projeto (Peso 3,00) Design & Layout (3pt), Qualidade do material Impresso (3pts), Apresentação do Personagem (4pts). | (16) |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (7)BRITO, Allan. Blender 3D: guia do usuário. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2008. 550 p. ISBN 9788575221754.
- (8)REINICKE, José Fernando. Modelando personagens com Blender 3D. São Paulo, SP: Novatec, c2008. 266 p.
- (12)MAESTRI, George; SILVA, Tulio Camargo da. Animação [digital] de personagens. São Paulo, SP: Quark, c1996 xi, 376 p. ISBN 573540123.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (15)HIRATA, Andrei Inoue. Desenvolvendo games com Unity 3D 3.0: space invasion : construa um jogo no estilo arcada, controlando uma nave espacial e destruindo os asteroides. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2011. xiii, 150 p. ISBN 9788539900602.
- (16)LINOWES, Jonathan. Unity virtual reality projects: explore the world of virtual reality by building immersive and fun VR projects using Unity 3D. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2015. xiii, 259 p. ISBN 9781783988556.
- (17)WITTAYABUNDIT, Jate. Unity 3 game development hotshot: eight projects specifically designed to exploit unity's full potential. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2011. iv, 367 p. ISBN 9781849691123.
- (18) VÍDEO aulas de Maya. [S.l.]: [2008?].
- (19)MARAFFI, Chris. Criação de personagens com Maya: controles de modelagem e animação. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2004. xv, 390 p., [16] p. de estampas ISBN 8573933429.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Presença e pontualidade nas aulas; Bom comportamento e respeito ao Professor, Colegas de Classe, e Funcionários da Univali; Respeito aos prazos e datas estipulados; Participação e interesse demonstrado em sala de aula; Entrega pontual dos trabalhos.

## OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.  
É proibida a utilização de dispositivos móveis durante as aulas, salvo a pedido do professor, para fins exclusivamente pedagógicos.  
O material digital produzido durante o decorrer do curso, é de responsabilidade de seus

PLANO DE ENSINO

autores, e poderá ter sua veiculação proibida pelo Professor se acaso for considerado ofensivo, preconceituoso, discriminatório, ou de extremo mau gosto.

Todos os trabalhos e provas devem ser entregues dentro do prazo estipulado pelo professor. A não entrega de uma das médias (M1, M2 ou M3) invalidará a entrega das outras.

Todos os alunos deverão participar da Semana Acadêmica Olhares Múltiplos nos dias 22 e 23 de maio, conforme programação de oficinas e atividades a serem divulgadas pelo evento. A participação nestas atividades, contará na carga-horária da disciplina e sua frequência será registrada no diário de classe. Se houver necessidade entre em contato com o Coordenador(a) para maiores esclarecimentos.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (\text{Modelo Papercraft} * 1,00 + \text{Modelagem de um Rosto} * 1,00) / 2,00$

$M2 = (\text{Modelagem de um Corpo} * 2,00 + \text{Modelagem do Personagem} * 2,00) / 4,00$

$M3 = (\text{Mapeamento UV e Texturização} * 3,00 + \text{Prancha do Personagem} * 3,00) / 6,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%



Digitally signed by FATIMA CATARINA BARBI:06110548928  
Date: 2023.10.27 10:27:15 -03:00

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

[www.univali.br/validadoc](http://www.univali.br/validadoc)

Para isso, informe o código do documento digital: 702380 e a chave de acesso: 6494366.

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 807 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Disciplina: 11076 - REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

Professor(es): LUCIANO DOS SANTOS ADORNO e EDUARDO NAPOLEAO

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 15 (18 horas-aula)

CH Prática: 45 (54 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Conhecer a área de representação gráfica para concepção de objetos reais e imaginários, a partir do entendimento da utilização de materiais artísticos, aplicando técnicas manuais de desenho e desenvolvendo o pensamento gráfico bidimensional e tridimensional.

## EMENTA

Sistemas de representação gráfica. Técnicas de representação e elementos gráficos. Representação visual aplicada.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 72 h.a. + Total C.H. Avaliações: 0 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                       | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Conhecer e aplicar noções de desenho básico na representação de objetos diversos.                                                                                                                                        | UNIDADE 1 - Sistemas de representação gráfica.<br>1. Desenho básico<br>2. Desenho de observação<br>3. Desenho simétrico e ampliação<br>4. Composição espacial<br>5. Desenho de observação de formas orgânicas<br>6. Técnicas com nanquim | 24 h/a | Aulas expositivas e práticas, apresentação de vídeos, slides, exemplificação via webcam e atividades individuais. | M1: Avaliação 1 - M1 - Projeto (Peso: 4,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.<br><br>M1: Avaliação 2 - M1 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula. | (4)  |
| Conhecer, entender e aplicar diversas técnicas de representação visual e de articulação de elementos gráficos em uma composição espacial, tendo como temática a educação ambiental e a cultura afro-brasileira/indígena. | UNIDADE 2 - Técnicas de representação e elementos gráficos.<br>1. Técnica de pastel seco<br>3. Técnica de lápis de cor<br>4. Técnica de lápis aquarelável<br>5. Técnica de marcador<br>6. Técnica mista                                  | 24 h/a | Aulas expositivas e práticas, apresentação de vídeos, slides, exemplificação via webcam e atividades individuais  | M2: Avaliação 1 - M2 - Projeto (Peso: 4,00)<br>M2: Avaliação 2 - M2 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | (1)  |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                         | CONTEÚDOS                                                                                                                                     | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                             | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | REF. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Conhecer e aplicar recursos de desenho técnico na composição de objetos tridimensionais diversos. | UNIDADE 3 - Representação visual aplicada.<br>1. Perspectiva Isométrica<br>2. Perspectiva cavaleira<br>3. Desenho 3D<br>4. Perspectiva cônica | 24 h/a | Aulas expositivas e práticas, slides, exemplificação no quadro e atividades individuais | M3: Avaliação 1 - M3 - Projeto (Peso: 4,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.<br><br>M3: Avaliação 2 - M3 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula. | (5)  |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) FUNDAMENTOS do desenho artístico: aula de desenho . 1. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. 255 p. ISBN 9788560156450.
- (4) PARRAMON, José Maria. Luz e sombra em desenho artístico. Rio de Janeiro, RJ: Livro Ibero-Americano, 1986. 64 p
- (5) PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 223 p. ISBN 9788521205081.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (2) MONTENEGRO, Gildo A. A perspectiva dos profissionais: sombras, insolação, axometria. 2. ed. São Paulo, SP: Blucher, 2010. vii, 155 p. ISBN 9788521205425.
- (3) MAYER, Ralph; SHEEHAN, Steven. Manual do artista: de técnicas e materiais . 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1999. xix, 838 p. ISBN 8533611145.
- (6) DOYLE, Michael E. Desenho a cores: técnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. 2. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2002. 362 p. ISBN 9788573078503.
- (7) SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual basico de desenho tecnico. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, 1997. 179p ISBN 8532800971 : (Broch.).
- (8) ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de ilustração: como gerar idéias, interpretar briefings e se promover : uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 176 p. ((Design básico)) ISBN 9788577805266.
- (9) RAYNES, John. Curso completo de perspectiva. Barcelona [Espanha]: Blume, 2008. 160 p. ISBN

PLANO DE ENSINO

9788480767163.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);
- 2 - aplicação técnica adequada;
- 3 - criatividade e organização;
- 4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos projetos;
- 5 - pesquisa e produtividade;
- 6 - participação e desenvolvimento dos trabalhos em aula.

OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.
- Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula.
- Trabalhos em atraso, caso aceitos pelo professor, sofrerão expressivos descontos de notas.

Composição das Avaliações

=====

Avaliação 1 da M1: (A) linhas, vistas e 3D (2pts) + (B) gradientes, vaso e cubo (2pts).

Avaliação 2 da M1: (A) simetrias (2pts) + (B) ampliações (2pts) + (C) composição (2pts).

=====

Avaliação 1 da M2: (A) desenho nanquim (2pts) + (B) desenho pastel seco (2pts).

Avaliação 2 da M2: (A) desenho lápis de cor (2pts) + (B) des. lápis aquarelável (2pts) + (C) des. marcador (2pts).

=====

Avaliação 1 da M3: (A) técnica mista (4pts).

Avaliação 2 da M3: (A) perspectiva cônica (2pts) + pers. cavaleira (2pt) + perspectiva isométrica (2pt).

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (Avaliação\ 1 - M1 * 4,00 + Avaliação\ 2 - M1 * 6,00) / 10,00$

$M2 = (Avaliação\ 1 - M2 * 4,00 + Avaliação\ 2 - M2 * 6,00) / 10,00$

$M3 = (Avaliação\ 1 - M3 * 4,00 + Avaliação\ 2 - M3 * 6,00) / 10,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 12005 - PLÁSTICA E MÉTODOS VISUAIS

Professor(es): LUCIANO DOS SANTOS ADORNO e MAIARA GIZELI DALLAZEN CAMILLO

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Aplicar conceitos, técnicas e procedimentos de plástico e métodos visuais estimulando a percepção da linguagem visual através do estudo da forma e na utilização da estrutura da cor.

## EMENTA

Linguagem visual. Teoria da cor. Aspectos da composição e as leis da gestalt na imagem. Criação visual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 60 h.a. + Total C.H. Avaliações: 10 h.a. = 70 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                                                      | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                           | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Compreender o processo de linguagem visual através do estudo da forma.                                                                                                                                                                                                              | UNIDADE 1 - Linguagem visual.<br>1. Elementos do desenho<br>2. Positivo e negativo<br>3. Repetição e inversão<br>4. Adição, Subtração e Superposição da Forma. | 14 h/a | Vídeos, aula expositiva-dialogada e atividades práticas.                              | M1: Avaliação 1 da M1 - Projeto (Peso: 4,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade.<br>M1: Avaliação 2 da M1 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade. | (3) (9)                   |
| Conhecer os elementos constitutivos da estrutura da cor e sua utilização na linguagem visual.<br>Pesquisar e aplicar nos projetos paletas de cores provenientes da cultura afro-brasileira/indígena.<br>Desenvolver a capacidade interpretativa das cores através da arte, design e | UNIDADE 2 - Teoria da cor.<br>1. A cor (estímulos, percepção da cor e classificação das cores).<br>2. Harmonia e contraste                                     | 12 h/a | Vídeos, atividades práticas, aulas expositivas, relatórios e discussões direcionadas. | M2: Avaliação 1 da M2 - Projeto (Peso: 4,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | (1) (4)<br>(5) (6)<br>(7) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                            | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                         | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                           | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | REF.                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| comunicação visual, suas relações formais com objetos e ambientes, para uso coerente nas diversas possibilidades de aplicação nas Artes e no Design.                                                                                 |                                                                                                                                                                                   |        |                                                                       | 7 - frequência e pontualidade.<br>M2: Avaliação 2 da M2 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                         |
| Compreender as leis da Gestalt e realizar experimentações através da aplicação das leis em trabalhos visuais.                                                                                                                        | UNIDADE 3 - Aspectos da composição e as leis da gestalt na imagem.<br>1. Leis gestaltistas da organização.<br>2. Análise de imagens.<br>3. Criação visual com as leis da Gestalt. | 14 h/a | Aula dialogada, projetos, oficinas e memorial descritivo.             | M3: Avaliação 1 da M3 - Projeto (Peso: 5,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade.<br>M3: Avaliação 2 da M3 - Projeto (Peso: 5,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade. | (2)<br>(10)<br>(11)     |
| Aplicar conceitos, técnicas e procedimentos de plástica e métodos visuais estimulando a percepção da linguagem visual através da análise da forma. Aplicar o processo criativo oportunizando o conhecimento de técnicas e materiais. | UNIDADE 4 - Criação visual.<br>1. Variações de Grade Básica.<br>2. Experimentos baseados em obras de artistas internacionais                                                      | 20 h/a | Aulas expositivas, projetos, oficinas, painéis e atividades práticas. | M2: Avaliação 1 da M2 - Projeto (Peso: 4,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;<br>4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade.<br>M2: Avaliação 2 da M2 - Projeto (Peso: 6,00) 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);<br>2 - aplicação técnica adequada;<br>3 - criatividade e organização;                                                                                                                                                                                                                                                | (3) (9)<br>(10)<br>(11) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                   | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | 4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;<br>5 - pesquisa e produtividade;<br>6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;<br>7 - frequência e pontualidade. |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor: [livro essencial para a consciência das cores]. São Paulo, SP: SENAC, c2007. 224 p. ISBN 9788573595932.
- (2) GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2009. 133 p. ISBN 9788586303577.
- (3) WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1998. 352 p.
- (9) DONDIS, D. A. (Donis A.). Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997. 236 p. (Coleção A). ISBN 8533605838.
- (10) MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008. 378 p. (Coleção A). ISBN 9788533634375.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (4) FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 4. ed. São Paulo, SP: Blucher, 1990. 223, [17] p. ISBN 8521201370.
- (5) PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 6. ed. Rio de Janeiro, RJ: L. Christiano, 1995. 219 p.
- (6) FRASER, Tom; BANKS, Adam. O essencial da cor no design. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, c2012. 256 p. ISBN 9788539601530.
- (7) HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo, SP: G. Gili, c2012. 311 p. ISBN 9788565985079.
- (8) LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo, SP: Cosac & Naify Edições, 2008. [247] p. ISBN 9788575032398.
- (11) MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354.

## OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1 - qualidade gráfica no acabamento dos trabalhos (incluindo limpeza);
- 2 - aplicação técnica adequada;
- 3 - criatividade e organização;
- 4 - comprometimento e pontualidade na entrega dos trabalhos solicitados;
- 5 - pesquisa e produtividade;
- 6 - participação nos exercícios, discussões e desenvolvimento dos trabalhos em sala de aula;
- 7 - frequência e pontualidade.

## OBSERVAÇÕES GERAIS

- Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

PLANO DE ENSINO

- Não será permitido o uso de celulares, smartphones, notebooks, tablets ou outros dispositivos eletrônicos durante a aula.
- Trabalhos em atraso, caso aceitos pelo professor, sofrerão expressivos descontos de notas.
- Horário das aulas: das 19h às 22:30.
- O aluno pode possuir 25% de faltas no semestre, conforme regulamentação da universidade. É de responsabilidade exclusiva do aluno a verificação periódica de sua frequência publicada no sistema (intranet).
- É de responsabilidade do aluno informar-se sobre as aulas ministradas, materiais e exercícios a entregar ou quaisquer conteúdos e informações repassados pelo professor em sala de aula no período em que o aluno se ausentou.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (Avaliação\ 1\ da\ M1 * 4,00 + Avaliação\ 2\ da\ M1 * 6,00) / 10,00$$

$$M2 = (Avaliação\ 1\ da\ M2 * 4,00 + Avaliação\ 2\ da\ M2 * 6,00) / 10,00$$

$$M3 = (Avaliação\ 1\ da\ M3 * 5,00 + Avaliação\ 2\ da\ M3 * 5,00) / 10,00$$

$$Média\ Final = 6,00$$

$$Limite\ de\ Faltas = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1070 - NÚCLEO CTL - FLORIANOPOLIS

Disciplina: 12588 - HISTÓRIA E PATRIMÔNIO CULTURAL

Professor(es): SIDNEY JOSE SETUBAL

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 60 (72 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Analisar o legado do patrimônio histórico e cultural, contextualizando a produção cultural em diferentes momentos e lugares, identificando significados e sentidos para a compreensão do mundo como cidadão e profissional.

## EMENTA

Patrimônio Histórico e Cultural. Referências históricas e estéticas de bens materiais e imateriais. Cultura afro-brasileira e indígena. Referências históricas e estéticas de bens artísticos e artesanais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 52 h.a. + Total C.H. Avaliações: 20 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                       | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | AValiação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | REF.             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 1. Conceituar patrimônio histórico e cultural;<br>2. Compreender patrimônio histórico cultural tangível ou material e intangível ou imaterial;<br>3. Identificar alguns dos patrimônios materiais brasileiros;<br>4. Descrever os patrimônios brasileiros inseridos na lista da UNESCO;<br>5. Reconhecer a importância do patrimônio histórico intangível ou imaterial para a sociedade atual, para as futuras gerações e para o desenvolvimento das atividades profissionais;<br>6. Caracterizar as formas de conservação e preservação do patrimônio histórico e cultural;<br>7. Reconhecer o tombamento como um instrumento que regulamenta a conservação ou a preservação dos diversos patrimônios culturais. | UNIDADE 1 - Patrimônio Histórico e Cultural.<br>1. 1. Conceito de Patrimônio 2. Patrimônio Material 3. Patrimônio Imaterial 4. Políticas de Salvaguarda e identidades coletivas | 13 h/a | 01. Aula expositiva com o auxílio de imagens e fragmentos de vídeos;<br>02. Vídeo com entrevista com Eduardo Marinho sobre memória e cultura<br>03. Leitura dirigida capítulo Carlos Lemos: Por que preservar?<br>04. Exercícios orais e escritos;<br>05. Interpretação de texto de gêneros diversos;<br>06. Exibição do filme: quando meus pais saíram de férias. | M1: Nota 01 de M1 - Prova Escrita (Peso: 4,00) Outros Instrumentos (Peso: 4,00) Em grupos de 3 a 4 alunos, será realizada leitura do Capítulo Por que preservar do Autor Carlos Lemos e responder questionamentos relacionados a Patrimônio Histórico. Será avaliado clareza, argumentação e relações na escrita.<br>M1: Nota 02 de M1 - Prova Escrita (Peso: 6,00) Assistir em aula o filme: Uma História de Amor e Fúria. Em seguida responder questões envolvendo Memória e análise de contexto social e político da História do Brasil e questões sobre Meio Ambiente. | (1) (2) (5)      |
| 1. Identificar as diversas formas de ocupação humana na paisagem;<br>2. Reconhecer nas formas de ocupação humana as formas construtivas;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | UNIDADE 2 - Referências históricas e estéticas de bens materiais e imateriais.<br>1. 1. Bens paisagísticos, urbanos e arquitetônicos                                            | 13 h/a | 1. Aulas expositivas<br>2. Saída de campo na região do centro de Florianópolis e ou Santo Antônio de Lisboa e ou Ribeirão da Ilha;                                                                                                                                                                                                                                 | M2: Nota 01 de M2 - Trabalho de Campo (Peso: 5,00) Em grupos de 3 a 4 pessoas, os alunos deverão montar um Portfólio com fotos tiradas durante saída de campo sobre bens paisagísticos, urbanos e arquitetônicos. Como critério, os alunos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | (3) (4) (7) (11) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                     | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                                 | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                                                           | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 3.Caracterizar os diferentes grupos ocupantes dos diferentes espaços do território de Santa Catarina.                                                                                                                                                                                         | 2.Bens Imateriais                                                                                                                                                                                                                                                         |        | 3.Criação de Portfólio;<br>4.Pensar de forma inovadora fazendo a produção de PodCast. Destacar a inovação no sentido de fazer uso da criatividade, uso de tecnologia midiática, abordando questões sobre História e Patrimônio Cultural;<br>5.Exibição dos PodCast com debate.                        | deverão fazer a mostra, debater e questionar sobre a exposição dos demais grupos.<br>Criatividade e ineditismo das fotos (2,0 pontos)<br>Caracterização do bem: data da construção e estilo de construção (caso de bem material); importância para comunidade; forma de preservação e cuidados (2,0 pontos)<br>Cumprimento do limite mínimo de fotos (5 (10) de bens materiais e 5 (10) de bens imateriais) (2,0 pontos)<br>Apresentação oral (2,0 pontos)<br>Utilização dos recursos audiovisuais (2,0 pontos)<br>M2: Nota 02 de M2 - Outros Instrumentos (Peso: 5,00) Produção de um Video, fazendo uso de fonte oral, sobre um artista que mostre um movimento cultural, ou um movimento artístico, ou patrimônio histórico e cultural. Como critério de avaliação, será observado a criatividade, a utilização de recursos, a diversidade, a pontualidade e qualidade do conhecimento apresentado.<br>Fazer a escolha de 1 ou mais bem (material ou imaterial)<br>Montar vídeo com entrevista (uso de fonte oral)<br>Fazer uma pequena introdução, seja ela pessoal ou com texto descrevendo o bem escolhido<br>Vídeo deve conter entre 5 e 8 minutos<br>Não esquecer de dar um desfecho; um encerramento da atividade, seja ela pessoal ou com texto descrevendo o bem escolhido |                     |
| 1.Desenvolver conceitos dos valores civilizatórios indígenas e afrodescendentes;<br>2.Respeitar as diferenças;<br>3.Valorizar a herança cultural dos indígenas e africanos;<br>4.Desenvolvimento do conceito de igualdade racial;<br>5.Resgatar a memória histórica do povo indígena e negro. | UNIDADE 3 - Cultura afro-brasileira e indígena.<br>1. 1.A Lei 10.639/03, complementada pela Lei 11.645/08. 2.A obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena na educação.<br>3.As políticas de ações afirmativas expressas na LDB. | 13 h/a | 1.Leitura da LDB sobre as visões e ações sobre as questões Ético Raciais;<br>2.Seminários de artigos e Lei 10.639/03, complementada pela Lei 11.645/08;<br>3.Exibição dos filmes: Vista Minha Pele; e Uma História de Amor e Fúria<br>4.Reflexões relacionados aos filmes assistidos;<br>5.Seminário. | M3: Nota 01 de M3 - Seminário (Peso: 5,00) Seminario, onde os alunos deverão investigar problemas e relatar os resultados para discussão e crítica. Os objetivos da aprendizagem são: analisar; informar; interpretar; pesquisar; compreender; resolver; examinar; fundamentar; identificar; apresentar. Os critérios de avaliação serão:<br>1.Clareza e coerência na apresentação<br>2.Domínio do conhecimento na exposição<br>3.Participação do grupo durante a exposição<br>4.Utilização de dinâmicas e/ou recursos audiovisuais                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | (9)<br>(10)<br>(12) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                              | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                                                                                                            | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | REF.                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                        |        |                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p>5. Relação teoria-prática, crítica da realidade</p> <p>1. Organização, planejamento e composição do trabalho; (2,0 pontos)</p> <p>2. Clareza, coerência e domínio do conhecimento na exposição; (2,0 pontos)</p> <p>3. Participação do grupo durante a exposição; (2,0 pontos)</p> <p>4. Utilização de dinâmicas e/ou recursos audiovisuais; (2,0 pontos)</p> <p>5. Relação teoria-prática, crítica da realidade. (O grupo deve apontar uma questão problema do Tema, para levantar uma discussão do grande grupo). (2,0 pontos)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                        |
| <p>Construir um debate sobre Estética e História da Arte que propicie a capacidade de compreender e identificar os elementos visuais na composição dos diversos movimentos artísticos e culturais, contextualizando-os historicamente, afim de perceber as influências culturais e artísticas sobre a região de Santa Catarina.</p> | <p>UNIDADE 4 - Referências históricas e estéticas de bens artísticos e artesanais.</p> <p>1. Referências históricas e estéticas de bens artísticos e artesanais de Santa Catarina.</p> | 13 h/a | <p>1. Entrevista com moradores sobre Patrimônio e a importância da preservação;</p> <p>2. Observação e análise de imagens;</p> <p>3. Pesquisa sobre cultura, memória e Preservação em Santa Catarina;</p> <p>4. Saída de campo e produção de catálogo fotográfico.</p> | <p>M3: Nota 02 de M3 - Outros Instrumentos (Peso: 5,00) Elaboração e mostra de projeto dentro do curso no qual aluno está vinculado, relacionando aspectos estudados durante as aulas de História e Patrimônio Cultural.</p> <p>Exemplos:</p> <p>Exemplo A - O grupo foi contratado para elaborar projeto de um restaurante na região de Santo Antônio de Lisboa. Na elaboração, o grupo deverá propor soluções especializadas; investigação e utilização de novas tecnologias; investigação do público frequentador da região; uso de acabamento e decoração; incorporando-as na composição do ambiente.</p> <p>Exemplo B - O grupo foi contratado para elaborar um jogo para ensinar as crianças a aprenderem matemática. Primeiro é necessário definir o que será ensinado. Qual a faixa etária, e como o conteúdo será apresentado. Depois de escolhido isso pode ser escolhida uma temática lúdica, por exemplo um personagem irá ensinar as crianças a fazerem contas.</p> <p>Os grupos deverão apresentar PPT bem elaborado contendo:</p> <p>Apresentação de dois making of's (video,foto)</p> <p>Making Of fotográfico - 10 imagens de qualidade e inusitadas</p> <p>Making Of - vídeo sem exagero, máximo 3 minutos.</p> <p>01 Planejamento e organização do grupo (1,5 pontos)</p> <p>02 Adequação da proposta de produção e respeito às etapas de planejamento (1,5 pontos)</p> <p>03 Apresentação oral (individual) e</p> | <p>(3)</p> <p>(11)</p> |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS | C.H. | ESTRATÉGIAS | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                | REF. |
|---------------------------|-----------|------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|                           |           |      |             | participação do grupo (1,5 pontos)<br>04 Apresentação de recursos audiovisuais com respeito a norma culta e as solicitações (1,5 pontos)<br>05 Mapa Conceitual (2,0 pontos)<br>06 Making of (2,0 pontos) |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1)CAMARGO, Haroldo Leitão. Patrimônio histórico e cultural. 3. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2005. 102 p. (Coleção ABC do turismo). ISBN 8585887729.
- (2)LEMONS, Carlos A. C. O que é patrimônio histórico. 5. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1987. 115 p. (Coleção primeiros passos ; 51). ISBN 8511010513.
- (3)CHOAY, Françoise. A alegoria do patrimônio. São Paulo, SP: 2001. UNESP, 282p. ISBN 8574480304.
- (4)PAES-LUCHIARI, Maria Tereza D.; OLIVEIRA, Melissa Ramos da Silva. Geografia, turismo e patrimônio cultural. São Paulo, SP: Fapesp: Annablume, 2010. 229 p. ISBN 9788539100279.
- (5)STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John; ANDRADE, Angela Lobo de. Arte comentada da pré-história ao pós-moderno. 15. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, c1999. 198 p. ISBN 8500926996.
- (12)MAGNOLI, Demétrio. Africa do sul: capitalismo e apartheid. São Paulo, SP: Contexto, 1998. 83p (Coleção repensando a geografia) ISBN 85-7244-021-6, (broch.).

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (6)GRUPIONI, Luís Donisete Benzi.; SILVA, Aracy Lopes da.; MACEDO, Ana Vera Lopes da Silva. A tematica indigena na escola: novos subsidios para professores de 1º e 2º graus. 3.ed. São Paulo, SP: Global, 2000. 575p ISBN 8526006142 (broch.).
- (7)ARGAN, Giulio Carlo. A arte moderna na Europa: de Hogarth a Picasso . São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2010. 739 p., [32] p. de estampas ISBN 9788535915167.
- (8)SOUZA, Paulo Nathanael Pereira de. LDB e ensino superior: estrutura e funcionamento. São Paulo, SP: Pioneira, 1997. 223p. ISBN 8522101167.
- (10)SOUZA, Paulo Nathanael Pereira de. LDB e ensino superior: estrutura e funcionamento. São Paulo, SP: Pioneira, 1997. 223p. ISBN 8522101167.
- (11)LUZ, Aujor Avila da. Santa Catarina, quatro seculos de historia: XVI ao XIX. Florianópolis, SC: Insular, 2000. 360p ISBN 8574740160 (Broch.).
- (13)STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. Arte comentada da pré-historia ao pós-moderno. 7. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, c1999. 198 p. ISBN 8500926996.
- (9)AMORIM, Claudia; PALADINO, Mariana. Cultura e literatura africana e indígena. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2012.

## OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

## COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

MF=(M1+M2+M3)/3

PLANO DE ENSINO

$M1 = (Nota\ 01\ de\ M1 * 4,00 + Nota\ 02\ de\ M1 * 6,00) / 10,00$

$M2 = (Nota\ 01\ de\ M2 * 5,00 + Nota\ 02\ de\ M2 * 5,00) / 10,00$

$M3 = (Nota\ 01\ de\ M3 * 5,00 + Nota\ 02\ de\ M3 * 5,00) / 10,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO Alterado em 14/02/17, Validado em 14/02/17 e Revisado em 16/02/17

Curso: 1070 - NÚCLEO CTL - FLORIANOPOLIS

Disciplina: 12592 - PROCESSO CRIATIVO

Professor(es): MAIARA GIZELI DALLAZEN CAMILLO e MARCOS BERNARDES

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 0 (0 horas-aula)

CH Total: 30 (36 horas-aula)

Créditos: 2

## OBJETIVO GERAL

Analisar os processos criativos e de inovação numa abordagem local e mundial, como diferencial competitivo, empregando conceitos, técnicas e estratégias de desenvolvimento da criatividade, na geração de soluções para problemas propostos.

## EMENTA

Conceitos de Criatividade. Processos mentais superiores envolvidos na criação. Técnicas de desenvolvimento da criatividade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 25 h.a. + Total C.H. Avaliações: 11 h.a. = 36 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                                                                                               | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | REF.               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Conhecer conceitos e processos criativos fundamentados em metodologias para elaboração de soluções. | UNIDADE 1 - Conceitos de Criatividade.<br>1. Definição<br>2. Conceito de Criatividade para o senso comum                                                                                                                                                                | 8 h/a | Trabalhos em grupo utilizando as técnicas citadas no conteúdo.<br>Utilização de técnicas de criatividade.<br>Apresentação de cases.                            | M1: Leitura de imagens - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) * Capacidade de relacionar os conceitos;<br>* Adequação ao solicitado. Material, hierarquia, conteúdo, leitura;<br>* Organização das ideias;<br>* Prazo;<br>* Estado do material entregue.<br>M1: Mapa mental - Atividade Curricular (Peso: 1,00) * Organização;<br>* Originalidade e criatividade;<br>* Compreensão e aplicação da técnica;<br>* Relação com o tema estudado. | (1) (2)<br>(6)     |
| Desenvolver a percepção criativa na solução de problemas                                            | UNIDADE 2 - Processos mentais superiores envolvidos na criação.<br>1. Pensamento<br>2. Memória<br>3. Atenção e Aprendizagem                                                                                                                                             | 8 h/a | Aula expositiva e dialogada;<br>Trabalho em grupo envolvendo todas as áreas do núcleo.<br>Apresentação de vídeos, discussão.                                   | M2: MESCRAI - Apresentação - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) * Adequação ao solicitado;<br>* Qualidade do material entregue;<br>* Criatividade;<br>* Participação do grupo.<br>M2: MESCRAI - relatório - Relatório (Peso: 1,00) Preenchimento conforme os requisitos da ferramenta de criatividade.                                                                                                                                     | (2) (4)<br>(5) (8) |
| Empregar métodos e técnicas de criatividade no desenvolvimento de projetos.                         | UNIDADE 3 - Técnicas de desenvolvimento da criatividade.<br>1. Etapas do processo criativo.<br>2. A criatividade dentro de estratégias táticas e operacionais<br>3. Técnicas que estimulam a criatividade.<br>4. Educação Ambiental e seus desafios para a criatividade | 9 h/a | Aplicação prática das referências teóricas trabalhadas em grupo.<br>Desenvolvimento de projeto prático em grupo: criação de releitura de fotografia (MESCRAI). | M3: Jornada do usuário - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Criatividade;<br>- Participação do grupo;<br>- Compreensão e aplicação da ferramenta;<br>- Organização do documento entregue.<br>M3: Repentina - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Criatividade,<br>- Desenvolvimento em equipe,<br>- Geração de ideias.                                                                                                                    | (4) (5)<br>(6) (7) |

PLANO DE ENSINO

REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. O processo da criatividade. São Paulo, SP: Makron, 2000. 123 p. ISBN 8534611483.
- (2) PREDEBON, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente. 3. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2001. 230 p. ISBN 8522427984 (broch.).
- (6) OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 27. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. 186 p. ISBN 9788532605535.
- (7) BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo, SP: Blucher, 2000. 260 p. ISBN 9788521202655.
- (8) COHEN, David. A linguagem do corpo: o que você precisa saber. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. 219 p. ISBN 9788532638175.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (3) KING, Bob; SCHLICKSUPP, Helmut. Criatividade: uma vantagem competitiva. Rio de Janeiro, RJ: Qualitymark, 1999. 329 p. ISBN 8573031956.
- (4) AYAN, Jordan E. Aha: 10 maneiras de libertar seu espírito criativo e encontrar grandes idéias. 4. ed. São Paulo, SP: Negócio, 2001. 285 p. ISBN 8586014168.
- (5) WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 61. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. 288 p. ISBN 9788532602084.
- (9) GALVÃO, Marcelo. Criativa mente. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Qualitymark, 1999. 144 p. ISBN 8573032103.
- (10) DOMINGOS, Carlos. Oportunidades disfarçadas: histórias reais de empresas que transformaram problemas em grandes oportunidades. Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2009. 303 p. ISBN 9788575424858.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Para fins de nortear as atividades de orientação e avaliação dos projetos desenvolvidos, são apresentados os itens de avaliação, objetivando reduzir as incertezas e discrepâncias inerentes a um processo desse tipo. Essas informações não visam a padronização pura e simples e nem, tampouco o engessamento do processo de ensino-aprendizagem. Pelo contrário, a intenção é aumentar a sua qualidade, podendo os docentes realizar adaptações dependendo de suas necessidades específicas, em consonância com as orientações da coordenação do curso, documentando em plano de ensino e negociando com os discentes.

Critério adotados para o Semestre:

A - Processo

B - Gestão

C - Adequação Projetual

D - Envolvimento

E - Apresentação

F - Criatividade e Inovação

OBSERVAÇÕES GERAIS

PLANO DE ENSINO

- \* As atividades referentes à disciplina deverão ser realizadas nas instalações do curso, salvo quando houver instruções específicas.
- \* As datas e horários estabelecidos para entregas de trabalhos e apresentações devem ser rigorosamente cumpridos, sobre pena de perderem pontos na nota, além de perderem a nota da apresentação.
- \* Trabalhos e etapas do projeto incompletos ou mal executados, não serão aceitos.
- \* Avaliações atrasadas serão aceitas com no máximo uma semana de atraso e desconto de 2,0 pontos na nota final.
- \* No decorrer do semestre poderão ocorrer eventuais palestras e eventos onde será combinada uma avaliação.
- \* Este plano de ensino poderá sofrer alterações no decorrer do semestre.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$$

$$M1 = (\text{Leitura de imagens} * 1,00 + \text{Mapa mental} * 1,00) / 2,00$$

$$M2 = (\text{MESCRAI - Apresentação} * 1,00 + \text{MESCRAI - relatório} * 1,00) / 2,00$$

$$M3 = (\text{Jornada do usuário} * 1,00 + \text{Repentina} * 1,00) / 2,00$$

$$\text{Média Final} = 6,00$$

$$\text{Limite de Falta} = 25\%$$

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 807 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Disciplina: 13919 - CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

Professor(es): MARCOS BERNARDES e MAIARA GIZELI DALLAZEN CAMILLO

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 0 (0 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 30 (36 horas-aula)

Créditos: 2

## OBJETIVO GERAL

Analisar os processos criativos e de inovação, como diferencial competitivo, empregando conceitos, técnicas e estratégias de desenvolvimento da criatividade, na geração de soluções para problemas propostos.

## EMENTA

Laboratório de geração, intercâmbio e gerenciamento de ideias. Vivência de princípios e práticas de inovação. Ferramentas de criação de novos produtos processos, serviços.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 24 h.a. + Total C.H. Avaliações: 12 h.a. = 36 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                                           | CONTEÚDOS                                                                                                                                                                                              | C.H.  | ESTRATÉGIAS                                                                                                                                                                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | REF.                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Conhecer conceitos e processos criativos fundamentados em metodologias para elaboração de soluções. | UNIDADE 1 - Laboratório de geração, intercâmbio e gerenciamento de ideias.<br>1. Técnica de desenvolvimento de criatividade de maneira prática<br>2. Atividades em grupo que estimulam a criatividade. | 8 h/a | Trabalhos em grupo utilizando as técnicas apresentadas anteriormente;<br>Demonstração de cases;<br>Dinâmicas de criatividade;<br>Discussão.                                    | M1: Social Good / apresentação - Seminário (Peso: 1,00) - Criatividade,<br>- Boa apresentação: apresentação verbal, visual, postura, ortografia;<br>- Exemplificação coerente;<br>- Participação de todos os integrantes na apresentação e desenvolvimento.<br>M1: Mapa de empatia - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Envolvimento e participação da equipe no processo de formulação;<br>- Entrega no prazo;<br>- Coerência com a temática abordada e a ferramenta aplicada. | (1) (2)<br>(4) (8)<br>(11)                         |
| Dominar princípios e métodos em projetos voltados para inovação.                                    | UNIDADE 2 - Vivência de princípios e práticas de inovação.<br>1. Lógica criativa;<br>2. Inovação em outras áreas do conhecimento<br>3. Fatores relacionados à educação ambiental                       | 8 h/a | Aulas expositivas.<br>Pesquisa e aplicação de novos métodos e ferramentas;<br>Projeto de extensão Social Good.                                                                 | M2: Social Good / Relatório - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Pesquisa e desenvolvimento conforme requisitos passados no briefing;<br>- Organização;<br>- Clareza, capacidade de síntese.<br>- Pontualidade.<br>M2: Tendência / Reg. e documentaç - Outros Instrumentos (Peso: 1,00) - Pesquisa e desenvolvimento conforme requisitos passados no briefing;<br>- Pontualidade.                                                                                               | (1) (2)<br>(4) (6)<br>(9)<br>(10)<br>(12)          |
| Empregar Ferramentas de criatividade no desenvolvimento de projetos.                                | UNIDADE 3 - Ferramentas de criação de novos produtos processos, serviços.<br>1. Estratégia de criatividade voltada para a inovação<br>2. Aplicação de                                                  | 8 h/a | Aplicação prática dos referenciais teóricos trabalhados em grupos.<br>Critérios de avaliação:<br>- Uso das técnicas de criatividade.<br>- Desenvolvimento de trabalho em grupo | M3: Tendência / apresentação - Seminário (Peso: 1,00) - Análise bem fundamentada<br>- Escrita argumentativa clara, objetiva, coesa e coerente<br>M3: Paper - Roube como um artista - Seminário (Peso: 1,00) - Criatividade;<br>- Coerência com o briefing;<br>- Envolvimento na atividade.                                                                                                                                                                                      | (3) (5)<br>(7) (9)<br>(10)<br>(12)<br>(13)<br>(14) |

## PLANO DE ENSINO

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM | CONTEÚDOS                          | C.H. | ESTRATÉGIAS                                             | AVALIAÇÃO | REF. |
|---------------------------|------------------------------------|------|---------------------------------------------------------|-----------|------|
|                           | ferramentas em soluções criativas. |      | Aula expositiva e dialogada;<br>Apresentação de vídeos. |           |      |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro, RJ: Campus, c2010. 249 p. ISBN 9788535238624.
- (2) DRUCKER, Peter Ferdinand. Inovacao e espirito empreendedor (entrepreneurship): pratica e principios. 6. ed. São Paulo, SP: Pioneira, c2000. 378p (Biblioteca Pioneira de administração e negócios) ISBN 8522100853 (broch.).
- (3) KAHNEY, Leander. A cabeça de Steve Jobs. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Agir, 2009. 286 p. ISBN 9788522009770.
- (8) ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. O processo da criatividade. São Paulo, SP: Makron, 2000. 123 p. ISBN 8534611483.
- (10) PREDEBON, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente. São Paulo, SP: Atlas, 1997. 224 p. ISBN 8522417385 : (Broch.).

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (7) ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. Como desenvolver o potencial criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004. 87 p. ISBN 8532603793.
- (9) IANSITI, Marco; LEVIEN, Roy. The keystone advantage: what the new dynamics of business ecosystems mean for strategy, innovation, and sustainability. Boston [Estados Unidos]: Harvard Business School Press, 2004. 255 p.
- (11) GOLEMAN, Daniel; KAUFMAN, Paul; RAY, Michael. O espirito criativo. São Paulo, SP: Cultrix, c1992. 152 p. ISBN 853160592X.
- (12) DOMINGOS, Carlos. Oportunidades disfarçadas: histórias reais de empresas que transformaram problemas em grandes oportunidades. Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2009. 303 p. ISBN 9788575424858.
- (13) BESSANT, J. R.; TIDD, Joseph. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 511 p. ISBN 9788577804818.
- (14) OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Business model generation: inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, c2011. 276 + [5]p. (Strategyzer). ISBN 9788576085508.
- (4) GIGLIO, Zula Garcia, WECHSLER, Solange Muglia, BRAGOTTO, Denise Bragotto (organizadores). Da criatividade à inovação. Campinas, SP: Papirus, 2009.
- (5) NEUMEIER, Marty. A empresa orientada pelo design: como construir uma cultura de inovação permanente. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- (6) VIANNA, Maurício... [et al.]. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press,

PLANO DE ENSINO

2012.

**OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Para fins de nortear as atividades de orientação e avaliação dos projetos desenvolvidos, são apresentados os itens de avaliação, objetivando reduzir as incertezas e discrepâncias inerentes a um processo desse tipo. Essas informações não visam a padronização pura e simples e nem, tampouco, o engessamento do processo de ensino-aprendizagem. Pelo contrário, a intenção é aumentar a sua qualidade, podendo os docentes realizar adaptações dependendo de suas necessidades específicas, em consonância com as orientações da coordenação do curso, documentando em plano de ensino e negociando com os discentes.

Critério adotados para o Semestre:

A - Adequação Projetual

B - Envolvimento

C - Apresentação

D - Criatividade e Inovação

**OBSERVAÇÕES GERAIS**

\* As atividades referentes à disciplina deverão ser realizadas nas instalações do curso, salvo quando houver instruções específicas;

\* As datas e horários estabelecidos para entregas de trabalhos e apresentações devem ser rigorosamente cumpridos, sobre pena de perderem notas nos itens de avaliação referentes a processo de design, gestão de design, notas de participação (envolvimento), além de perderem a nota da apresentação.;

\* Trabalhos e etapas do projeto incompletos ou mal executados, não serão aceitos.

\* Avaliações atrasadas serão aceitas com no máximo uma semana de atraso e desconto de 2,0 pontos na nota final.

\* Não serão aceitos trabalhos por meio eletrônico, salvo quando houver instruções específicas;

\* No decorrer do semestre poderão ocorrer eventuais palestras e eventos onde será combinada uma avaliação.

\* Este plano de ensino poderá sofrer alterações no decorrer do semestre.

**COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS**

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (\text{Social Good} / \text{apresentação} * 1,00 + \text{Mapa de empatia} * 1,00) / 2,00$

$M2 = (\text{Social Good} / \text{Relatório} * 1,00 + \text{Tendência} / \text{Reg. e documentaç} * 1,00) / 2,00$

$M3 = (\text{Tendência} / \text{apresentação} * 1,00 + \text{Paper - Roube como um artista} * 1,00) / 2,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%

## PLANO DE ENSINO

## PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

Curso: 1096 - DESIGN

Disciplina: 17220 - INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Professor(es): RAFAEL MARQUES DE ALBUQUERQUE

Período: 1º

Ano/Sem.: 2017/ 1

Classe: 1

CH Teórica: 30 (36 horas-aula)

CH Prática: 30 (36 horas-aula)

CH Total: 60 (72 horas-aula)

Créditos: 4

## OBJETIVO GERAL

Relacionar as áreas de aplicação dos jogos digitais aos aspectos do mercado de jogos e entretenimento digital, afim de criar condições para reflexão sobre o design, a atividade profissional e perspectivas de mercado.

## EMENTA

Princípios dos jogos e suas características. Áreas de aplicação dos jogos. História da Arte e da Tecnologia dos Jogos e Entretenimento Digital.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 56 h.a. + Total C.H. Avaliações: 16 h.a. = 72 h.a.)

| OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM                                                              | CONTEÚDOS                                                                                                                                           | C.H.   | ESTRATÉGIAS                                                                    | AVALIAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                           | REF.        |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Compreender os conceitos e possibilidades dos jogos.                                   | UNIDADE 1 - Princípios dos jogos e suas características.<br>1. Gêneros de jogos<br>2. Conceitos de Game design<br>3. Prática de Game Design         | 40 h/a | Aulas expositivas e dialogadas. Prática projetual de jogos de cartas em grupo. | M2: Seminários sobre gêneros - Seminário (Peso: 5,00) Desenvoltura na apresentação. Domínio do conteúdo. Utilização de exemplos.<br>M3: Apresentação dos projetos - Seminário (Peso: 5,00) Critividade na proposta. Concretização. Clareza sobre os aspectos lúdicos. Desenvoltura na apresentação. | (1) (2) (3) |
| Explorar as possibilidades de atuação profissional na área de jogos.                   | UNIDADE 2 - Áreas de aplicação dos jogos.<br>1. O mercado de jogos de entretenimento<br>2. Jogos sérios                                             | 8 h/a  | Aulas expositivas e dialogadas.                                                | M1: Ensaio por escrito - Resenha (Peso: 4,00) Domínio do conteúdo. Reflexão crítica. Apresentação, gramática, ortografia, e estrutura.<br>M1: Prova 1 - Prova Escrita (Peso: 6,00) Domínio do conteúdo. Capacidade de reflexão crítica. Apresentação, ortografia, gramática e estrutura.            | (3) (4)     |
| Compreender o contexto histórico em que se situa o profissional da indústria de jogos. | UNIDADE 3 - História da Arte e da Tecnologia dos Jogos e Entretenimento Digital.<br>1. História dos jogos digitais<br>2. Os profissionais dos jogos | 8 h/a  | Aulas expositivas e dialogadas.                                                | M1: Ensaio por escrito - Resenha (Peso: 4,00) Domínio do conteúdo. Reflexão crítica. Apresentação, gramática, ortografia, e estrutura.<br>M1: Prova 1 - Prova Escrita (Peso: 6,00) Domínio do conteúdo. Capacidade de reflexão crítica. Apresentação, ortografia, gramática e estrutura.            | (3) (4)     |

## REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1)SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos. São Paulo, SP: Blucher, c2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (v. 1).
- (2)SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série Profissional) ISBN 9788522106158.
- (3)NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2011. xxviii, 443

PLANO DE ENSINO

p. ISBN 9781418042080.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (4) MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design: modelos de negócios e processos criativos : um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo, SP: Cengage Learning, c2016. xvii, 89 p. ISBN 9788522122011.
- (5) BATES, Bob. Game design. 2nd. ed. Boston, MA: Course Technology, c2004. xxiii, 350 p. ISBN 9781592004935.
- (6) FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd. ed. Burlington, MA [EUA]: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. xx, 470 p. ISBN 9780240809748.
- (7) SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = the art of game design : a book of lenses. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2011 xxvii, 489 p. (Série Media Technology)
- (8) ARRUDA, Eucídio. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais. Porto Alegre, RS: Bookman, 2014. 102 p. (Série Tekne). ISBN 9788582601433.

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Respeito à norma culta (padrão linguístico) e ABNT.

Pontualidade na entrega dos trabalhos.

Participação de todos os acadêmicos integrantes de cada grupo na realização de atividades e na exposição de trabalhos.

Participação do estudante nas discussões e atividades propostas em sala de aula.

OBSERVAÇÕES GERAIS

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do semestre.

Todos os trabalhos desenvolvidos serão explicados durante o semestre letivo.

Durante as aulas teóricas haverá exibição de trechos de material eletrônico (Cinema, televisão

e

jogos eletrônicos).

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = (M1 + M2 + M3) / 3$

$M1 = (\text{Ensaio por escrito} * 4,00 + \text{Prova 1} * 6,00) / 10,00$

$M2 = (\text{Seminários sobre gêneros} * 5,00 + \text{Prova 2} * 5,00) / 10,00$

$M3 = (\text{Apresentação dos projetos} * 5,00 + \text{Entrega do projeto por escrito} * 5,00) / 10,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 25%



Digitally signed by FATIMA CATARINA BARBI:06110548928  
Date: 2023.10.27 10:25:21 -03:00

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

[www.univali.br/validadoc](http://www.univali.br/validadoc)

Para isso, informe o código do documento digital: 702376 e a chave de acesso: 6494366.