



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input checked="" type="checkbox"/> ELETIVO	<input type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	---	-----------------------------------

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0151	Design e Tecnologia Game Design	2	2	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	--	-----------------	--

EMENTA

Apresentação dos conceitos básicos de um jogo / classificação e categorização dos jogos / A história nos jogos como estímulo para a criação. / Estrutura de jogo, estrutura de representação e estrutura de inputs e outputs. / Mecânicas e Dinâmicas. Abordar os aspectos conceituais, técnicos, históricos e metodológicos ao longo da história dos jogos (analógicos e eletrônicos) capacitando o aluno para a construção de jogos de baixa complexidade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- O que é um jogo?
- Apresentação dos conceitos básicos da diversão e do jogo
- Classificação e categorização dos jogos
- Mecânicas e Dinâmicas.
- A história nos videogames como estímulo para a criação

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva 1993
MARCELO, Antonio; PESCUITE, Julio. Design de jogos: fundamentos. Rio de Janeiro: Brasport, 2009. 164p
SCHUYTEMA, Paul. Design de Games Uma abordagem prática. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MARCELO, A. PESCUITE, J. Fundamento de Design para jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.
ASSIS, J.P. Artes do Vídeo game - Conceitos e Técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.
MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itáu Cultural, 2003.
MENDES, Cláudio Lúcio. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. Papirus, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



Emitido em 15/10/2020

EMENTA Nº 982/2020 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:27)

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
982, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **15/10/2020** e o código de verificação: **c9cdcdf715**