



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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0158	DESIGN E ESTÉTICA - GAME DESIGN	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**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 (analogicos 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**

FACHIN, Odília. Fundamentos de metodologia. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2006. xiv, 210p.  
 GUILLERMO, Alvaro. Design: do virtual ao digital. Rio de Janeiro: Rio Books, 2002.  
 HELLER, Stephen. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. 2.ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 COLLARO, Antonio Celso. Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 ESCOREL, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. 3.ed. São Paulo: SENAC, 2004.  
 FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

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 08/10/2020*

**EMENTA Nº 916/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:43 )*

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**916**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **08/10/2020** e o código de verificação: **de4f225d07**