



Aprovação do curso e Autorização da oferta

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – FIC PRONATEC Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos

Parte 1 (solicitante)

DADOS DO CAMPUS PROPONENTE

1 Campus:

Caçador

2 Endereço/CNPJ/Telefone do campus:

Endereço: Avenida Fadho Thomé, 3000

CNPJ: 81 531 428 0001-62

Telefone do campus: (49) 3561-5700

3 Complemento:

4 Departamento:

DEPE

5 Há parceria com outra Instituição?

Não há parceria

6 Razão social:

7 Esfera administrativa:

8 Estado / Município:

9 Endereço / Telefone / Site:

10 Responsável:

DADOS DO RESPONSÁVEL PELO PROJETO DO CURSO

11 Nome do responsável pelo projeto: Thiago Waltrik

12 Contatos:

Telefone fixo: (49) 3561-5700

Celular: (47) 9621-0094

E-mail: thiago.waltrik@ifsc.edu.br

Parte 2 (aprovação do curso)

DADOS DO CURSO

13 Nome do curso:

Formação Inicial e Continuada Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos

14 Eixo tecnológico:

Informação e Comunicação

15 Forma de oferta:

PRONATEC

16 Modalidade:

Presencial

17 Carga horária total:

240 horas

PERFIL DO CURSO

18 Justificativa do curso:

Em cumprimento à Lei 12.513 de 26 de outubro de 2011 que institui o PRONATEC, o curso visa expandir, interiorizar e democratizar a oferta de cursos EPT para a população do Estado de Santa Catarina.

19 Objetivos do curso:

Capacitar o aluno a projetar, desenvolver, testar e realizar manutenção em jogos eletrônicos integrando dispositivos e elementos multimídia, de acordo com padrões de desenvolvimento e metodologias, para permitir que o aluno possa desenvolver competências profissionais para atuar na área de desenvolvimento de jogos.

PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

20 Competências gerais:

- 1- Utilizar ferramentas e ambientes de desenvolvimento.
- 2- Projetar jogos eletrônicos.
- 3- Realizar testes em jogos eletrônicos.
- 4- Desenvolver jogos eletrônicos utilizando uma linguagem de programação.
- 5- Produzir áudio e vídeo para uso em jogos eletrônicos.

21 Áreas de atuação do egresso:

O egresso pode atuar no projeto, desenvolvimento, manutenção e testes de jogos eletrônicos,

podendo atuar em empresas de desenvolvimento de jogos, agências de publicidade, comunicação e design ou como empreendedor individual.

ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

22 Matriz curricular:

| N. | UNIDADE DE ENSINO | CARGA HORÁRIA |
|----|--|---------------|
| 1 | Princípios de Jogos Eletrônicos | 20 |
| 2 | Projeto de Jogos Eletrônicos | 40 |
| 3 | Produção de Áudio e Imagens para Jogos | 40 |
| 4 | Programação Básica | 60 |
| 5 | Programação de Jogos Eletrônicos | 80 |
| | TOTAL | 240 |

23 Componentes curriculares:

| Unidade Curricular | Princípios de Jogos Eletrônicos- 20h |
|--------------------------|---|
| Ementa | <ol style="list-style-type: none"> 1. História dos Jogos 2. Concepção 3. Interfaces 4. Estética 5. Tecnologia e tendências tecnológicas 6. Roteiro 7. Animação 8. A relação entre Design e Jogos Eletrônicos 9. A indústria de Jogos |
| Metodologia de avaliação | <p>Avaliação escrita individual. Trabalho em grupo ou individual. Assiduidade e comportamento.</p> |
| Competências | 2 |
| Bibliografia | <p>MARCELO, Antonio. Design de Jogos: Fundamentos. Editora Brasport, 2009.</p> <p>FERNANDES, Anita Maria da Rocha. Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas, Editora Visual Books, 2009.</p> <p>LIDWELL, William. Princípios Universais do Design. Editora Bookman Companhia ED, 2011.</p> |

| Unidade Curricular | Projeto de Jogos Eletrônicos- 40h |
|--------------------------|--|
| Ementa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciclo de desenvolvimento 2. Ideia 3. Rascunhos do jogo 4. Detalhamento do jogo 4. O que os jogadores querem 5. O que os jogadores esperam 6. Design Bible |
| Metodologia de avaliação | Trabalho em grupo ou individual. |

| | |
|--------------|---|
| ção | Assiduidade e comportamento. |
| Competências | 2 |
| Bibliografia | PERÚCIA, Alexandre Souza. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos . Editora Novatec, 2007 |

| | |
|--------------------------|--|
| Unidade Curricular | Produção de Áudio e Imagens para Jogos- 40h |
| Ementa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Histórico dos editores gráficos 2. Conceitos básicos 3. Aplicativos gráficos 4. Cores 5. Eibição e tratamento de imagens digitais 6. Computação gráfica 7. Aplicativos para gravação, edição e mixagem de áudio |
| Metodologia de avaliação | Trabalho em grupo ou individual. Assiduidade e comportamento. |
| Competências | 5 |
| Bibliografia | <p>MILANI, André. Gimp: Guia do Usuário. 2ª ed. São Paulo: Novatec. 2005.</p> <p>SCHRODER, Carla. The Book of Audacity: Record, Edit, Mix, and Master with the Free Audio Editor. San Francisco: No Starch Press, Inc. 2007.</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| Unidade Curricular | Programação Básica- 60h |
| Ementa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lógica; 2. Algoritmo; 3. Técnicas de programação; 4. Linguagem de programação; 5. Ambiente de desenvolvimento de programas. |
| Metodologia de avaliação | Avaliação escrita individual. Trabalho em grupo ou individual. Assiduidade e comportamento. |
| Competências | 1 |
| Bibliografia | <p>VILARIM, Gilvan. Algoritmos: Programação para Iniciantes. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda. 2004.</p> <p>XAVIER, Gley F. C. X. Lógica de Programação. 12ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2011.</p> |

| | |
|--------------------|--|
| Unidade Curricular | Programação de Jogos Eletrônicos- 80h |
| Ementa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Motor de jogo 2. Gráficos 3. Tiles, Bricks e Layers 4. Sprites 5. Vetores 6. Som 7. Tratamento de tempo |

| | |
|--------------------------|---|
| | 8. Simulação de física 9. Inteligência Artificial |
| Metodologia de avaliação | Trabalho em grupo ou individual. Assiduidade e comportamento. |
| Competências | 1 e 4 |
| Bibliografia | PERÚCIA, Alexandre Souza. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos . Editora Novatec, 2007 |

METODOLOGIA E AVALIAÇÃO

24 Avaliação do processo de ensino e aprendizagem:

Os registros das avaliações são feitos de acordo com a nomenclatura que segue:

- E- Excelente;
- P- Proficiente;
- S- Suficiente;
- I- Insuficiente.

25 Metodologia:

As aulas serão ministradas de maneira dialogada, contemplando conteúdos teórico-práticos, com foco direcionado à realização de exercícios práticos. Para facilitar o entendimento do conteúdo, os exercícios serão realizados em conjunto com o professor, atendendo às necessidades e demandas de cada aula em particular e de cada turma em sua especificidade. O conteúdo será abordado levando em conta a participação e as necessidades dos alunos, o que implica flexibilidade, uso de estratégias diversas e atenção individual.

ESTRUTURA NECESSÁRIA PARA FUNCIONAMENTO DO CURSO

26 Instalação e ambientes físicos / Equipamentos, utensílios e materiais necessários para o pleno funcionamento do curso:

| Infraestrutura e Recursos Materiais | Quantidade |
|-------------------------------------|------------|
| Sala de Aula | 01 |
| Laboratório de Informática | 01 |
| Secretaria | 01 |
| Biblioteca | 01 |

Parte 3 (autorização da oferta)

27 Itinerário formativo no contexto da oferta/campus:

O curso de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos possibilita despertar o interesse dos alunos em ingressar no curso Técnico em Informática que possui oferta regular no campus Caçador. Com o

alinhamento deste curso ao do técnico, será possível para o aluno realizar a validação dos conhecimentos adquiridos.

28 Frequência da oferta:

Anual

29 Periodicidade das aulas:

Três vezes por semana.

30 Local das aulas:

As aulas acontecerão no IFSC Câmpus Caçador.

31 Turno de funcionamento, turmas e número de vagas:

| Semestre Letivo | Turno | Turmas | Vagas | Total de Vagas |
|-----------------|----------|--------|-------|----------------|
| 2014/2 | Matutino | 01 | 20 | 20 |

32 Público-alvo na cidade/região:

Este curso atenderá o Público previsto na Lei 12 513/2011 e demais regulamentações estabelecidas pelo Ministério da Educação para o PRONATEC.

33 Pré-requisito de acesso ao curso:

Ensino médio incompleto.

34 Forma de ingresso:

O ingresso se dará de acordo com a legislação do PRONATEC. Os alunos serão selecionados pelos Demandantes do Programa.

35 Corpo docente que irá atuar no curso:

Os profissionais serão selecionados através de edital público.