



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
SECRETARIA GERAL DOS CONSELHOS DA ADMINISTRAÇÃO SUPERIOR
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

RESOLUÇÃO Nº 201/2009.

EMENTA: Aprova criação da disciplina: “JOGOS DIGITAIS”, como optativa, na grade curricular do Curso em Licenciatura em Computação, do Departamento de Estatística e Informática desta Universidade.

O Presidente do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Rural de Pernambuco, no uso de suas atribuições e tendo em vista o disposto no Parágrafo 6º do Art. 15 do Estatuto desta Universidade e considerando os termos da Decisão Nº 95/2009 da Câmara de Ensino de Graduação deste Conselho, em sua V Reunião Extraordinária, realizada no dia 04 de junho de 2009, exarada no Processo UFRPE Nº 23082.019991/2008,

R E S O L V E:

Art. 1º - Aprovar, em sua área de competência, a criação da disciplina: “JOGOS DIGITAIS”, com carga horária total de 60/h (sessenta horas/aula), como optativa, na grade curricular do Curso de Licenciatura em Computação, do Departamento de Estatística e Informática desta Universidade, cujo Programa de Disciplina encontra-se em anexo, conforme consta do Processo acima mencionado.

Art. 2º - Revogam-se às disposições em contrário.

SALA DOS CONSELHOS DA UFRPE, em 10 de junho de 2009.

PROF. VALMAR CORRÊA DE ANDRADE
= PRESIDENTE =



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n – Dois Irmãos 52171-900 Recife- PE

Fone: 0xx-81-3302-1000 www.ufrpe.br

(ANEXO DA RESOLUÇÃO Nº 201/2009 DO CEPE).

PROGRAMA DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

DISCIPLINA: Jogos Digitais **CÓDIGO:**

DEPARTAMENTO: Estatística e Informática **ÁREA:** Informática

CARGA HORÁRIA TOTAL : 60

NÚMERO DE CRÉDITOS: 03

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h

CARGA HORÁRIA SEMANAL: TEÓRICAS: 2h PRÁTICAS: 2h

PRÉ-REQUISITOS: Programação

EMENTA

História dos Jogos; Categorias de Jogos; Desenvolvimento de Jogos: Projeto, Técnicas e Ferramentas; Jogos digitais como ferramenta de ensino; Projeto de Jogos Digitais Educacionais.

CONTEÚDOS

UNIDADES E ASSUNTOS

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO - PARTE TEÓRICA

1. Introdução
 - a. Definição
 - b. Características Fundamentais
2. História dos Jogos
 - a. Primórdios e evolução histórica de jogos
 - b. Estado da arte
3. Categorias de Jogos
 - a. Características: Conflito, Segurança, Representação, Interatividade, Interface, Enredo, Motivação e Níveis de Dificuldade.
 - b. Tipos de Jogos: Ação, Estratégia, Entretenimento, Educacionais;
3. Desenvolvimento de Jogos
 - a. Projeto de Jogos
 - b. Metodologia
 - c. Criação de equipe e atribuições
 - d. Linguagens, técnicas e ferramentas de desenvolvimento
 - e. Plataformas
 - f. Arte gráfica e sonora
 - g. Manipulações gráficas
 - h. Prototipagem e teste
4. Jogos Digitais Como Ferramentas de Ensino
 - a. Histórico dos Jogos Educacionais
 - b. Características
 - c. Tipos
 - d. Categorias de jogos educacionais: público alvo, faixa etária, assuntos abordados,

elementos didáticos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO - PARTE PRÁTICA

Projeto de Jogos Digitais Educacionais

BIBLIOGRAFIA

1. Salen, Katie and Zimmerman, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals.
2. Buckland, Mat. Programming Game AI by example. WordWare Publishing, 2005
3. Rollings, A. and Morris, D., Game Architecture and Design. Coriolis Group Books. 1999
4. Simon Egenfeldt-nielsen. Educational Potential of Computer Games (Continuum Studies in Education) (Hardcover), Continuum, 2007.

Emissão:

Data:

Responsável: