



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

**FIC EM DESENVOLVEDOR DE JOGOS
ELETRÔNICOS**

Dourados – MS
Agosto, 2017



INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso do Sul

Missão

Promover a educação de excelência por meio do ensino, pesquisa e extensão nas diversas áreas do conhecimento técnico e tecnológico, formando profissional humanista e inovador, com vistas a induzir o desenvolvimento econômico e social local, regional e nacional.

Visão

Ser reconhecido como uma instituição de ensino de excelência, sendo referência em educação, ciência e tecnologia no Estado de Mato Grosso do Sul.

Valores

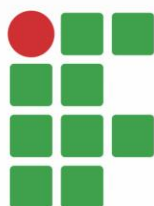
Inovação;

Ética;

Compromisso com o desenvolvimento local e regional;

Transparência;

Compromisso Social.



INSTITUTO FEDERAL

Mato Grosso do Sul



Nome da Unidade: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul –
Campus Dourados.

CNPJ: 10.673.078/0010-11

Instituição Parceira:

Denominação: Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos

Titulação conferida: Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos

Modalidade do curso: Presencial

Forma de oferta: Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC)

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Duração do Curso: 6 meses

Carga Horária: 240 horas ou 320 h/a.

Data de aprovação:

Resolução:

Atualização:

Atualização:



Reitor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul

Luiz Simão Staszczack

Pró-Reitor de Ensino

Delmir da Costa Felipe

Diretor de Educação Básica

Márcio Artacho Peres

Diretor-Geral do Campus Dourados

Carlos Vinícius da Silva Figueiredo

Diretora de Ensino, Pesquisa e Extensão do Campus Dourados

Nátalli Macedo Rodrigues Falleiros

Equipe de elaboração do Projeto Pedagógico de Curso FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos

Presidente: Thiago de Oliveira Correia

Membros:

Evandro Luís Souza Falleiros

Francielle Priscyla Pott



SUMÁRIO

1	IDENTIFICAÇÃO	6
2	HISTÓRICO DO IFMS	6
	2.1 HISTÓRICO DE DOURADOS.....	7
3	JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO FIC	8
4	OBJETIVOS	9
	4.1 OBJETIVO GERAL.....	9
	4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
5	PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO	9
6	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	9
	6.1 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL, TEÓRICA E METODOLÓGICA.....	9
	6.2 MATRIZ CURRICULAR.....	10
	6.3 EMENTAS E BIBLIOGRAFIAS.....	11
	6.4 AÇÕES INCLUSIVAS.....	13
7	AValiação DA APRENDIZAGEM	14
8	INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	15
9	PESSOAL DOCENTE	16
10	CERTIFICADOS	16



1 IDENTIFICAÇÃO

Denominação: Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.

Modalidade do curso: Formação Inicial e Continuada – FIC.

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação.

Número de vagas oferecidas: Conforme edital.

Forma de ingresso: Seleção conforme edital.

Público-Alvo: Conforme edital.

Tempo de duração: 6 meses.

Carga horária total: 240 horas ou 320 h/a.

Requisitos de acesso: Ensino Fundamental II (6º a 9º) – Completo - Noções básicas de uso de computador e internet.

Turno de funcionamento: Noturno.

2 HISTÓRICO DO IFMS

A história da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil iniciou-se com a criação das Escolas de Aprendizes Artífices, por meio do Decreto nº 7.566/1909. Nessa trajetória secular, o sistema federal de ensino passou por diversas reformulações. A Lei nº 11.534/2007, dispôs sobre a criação de Escolas Técnicas e Agrotécnicas Federais, dentre elas, a Escola Técnica Federal de Mato Grosso do Sul, com sede em Campo Grande, e a Escola Agrotécnica Federal, em Nova Andradina.

Com a Lei nº 11.892/2008, foi instituída a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, composta por um conjunto de instituições federais, vinculadas ao Ministério da Educação. Assim, as duas escolas técnicas criadas anteriormente no Estado foram transformadas em Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (IFMS), surgindo, então, os Campi Campo Grande e Nova Andradina.

Na segunda fase de expansão da Rede Federal, a Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (Setec/MEC), por meio de uma chamada pública, contemplou o IFMS com outros cinco campi nos municípios de Aquidauana, Corumbá, Coxim, Ponta Porã e Três Lagoas. Em fevereiro de 2010, iniciaram-se as atividades do Campus Nova Andradina, com a oferta dos cursos técnicos em Agropecuária e Informática. Em Aquidauana, Campo Grande, Corumbá, Coxim e Ponta Porã, houve a abertura das primeiras turmas de cursos técnicos subsequentes a distância, em parceria com o Instituto Federal do Paraná (IFPR).



No ano seguinte, a Portaria do MEC nº 79/2011 autorizou o IFMS a iniciar o funcionamento, com cursos presenciais, dos Campi Aquidauana, Campo Grande, Corumbá, Coxim, Ponta Porã e Três Lagoas. Em espaços provisórios, iniciaram a oferta de cursos técnicos integrados de nível médio e de graduação, além da ampliação de cursos na modalidade Educação a Distância (EaD), inclusive em polos localizados em outros municípios. Nesse processo de implantação, o IFMS contou com a tutoria da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

No segundo semestre de 2013, foram entregues as sedes definitivas dos Campi Aquidauana e Ponta Porã. Com projeto arquitetônico padrão para os campi da segunda fase de expansão, as novas unidades, com 6.686 m² de área construída, abrigam salas de aula, laboratórios, biblioteca, setor administrativo e quadra poliesportiva. Em 2014, os Campi Coxim e Três Lagoas também passaram a funcionar em novos prédios.

A terceira fase de expansão da Rede Federal possibilitou a implantação de mais três *campi* do IFMS nos municípios de Dourados, Jardim e Naviraí, sendo que os dois primeiros já funcionam em sede definitiva.

Com natureza jurídica de autarquia e detentor de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático-pedagógica e disciplinar, o IFMS é uma instituição de educação superior, básica e profissional, pluricurricular e *multicampi*, especializado na oferta de educação profissional e tecnológica em diferentes modalidades de ensino com inserção nas áreas de pesquisa aplicada e extensão tecnológica.

2.1 HISTÓRICO DE DOURADOS

O município de Dourados está situado no polo sul do estado e se estabelece como um centro urbano e econômico com forte liderança em outras regiões do interior.

Fundada em 20 de dezembro de 1935, a cidade de Dourados está localizada em uma área territorial de 4.086,237 km², a 224 km de Campo Grande, comportando uma população estimada de 215.486 habitantes (IBGE, 2016), com representação de 66,57% da população com idade entre 15 e 59 anos (IBGE, 2010) e IDH de 0,747 (IBGE, 2010).

Dourados é o município central da sub-região Grande Dourados, cuja situação produtiva potencial centra-se nos setores da agropecuária e da agroindústria frigorífica e laticínios; indústria de alimentos, têxtil e confecções; curtumes; moageria de soja; ração animal; sementes de pastagens e cereais; embalagem; erva-mate; fiação de algodão; açúcar e álcool; beneficiamento de trigo; indústria de pescado; indústria de biodiesel; comércio e serviços.



É neste cenário territorial que o IFMS *Campus* Dourados iniciou suas atividades, em sede provisória, no ano de 2014. A partir de 02 de fevereiro de 2016 suas atividades foram transferidas para sede definitiva, em terreno de 49.987,5 m², sendo 4.536,40 m² de área construída, na Rua Filinto Müller, 1790, Jardim Canaã I. As instalações contam com dois blocos de salas de aula e laboratórios, quadra poliesportiva, biblioteca, bem como estrutura administrativa e guarita. Foi inaugurado oficialmente pela presidência da república no dia 09 de maio de 2016.

3 JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO FIC

Devido às mudanças no cenário econômico mundial que vêm ocorrendo nos últimos anos e ao fenômeno da globalização, verifica-se o surgimento de novos atributos necessários aos profissionais da era do conhecimento. O mercado mundial tornou-se mais competitivo e exigente, tanto em produtos como em serviços, o que impõe uma nova postura profissional. A informática, hoje, está inserida em todos os segmentos do setor produtivo. A criação de novas oportunidades profissionais e de um novo perfil às profissões já estabelecidas advém da passagem da era da produção para a era da informação.

Uma área de demanda crescente e acessível que se observa é o entretenimento via jogos digitais. Ao passo que as tecnologias e ferramentas evoluem, garantindo acesso a criação de jogos com recursos limitados, a indústria nacional se desenvolve, mas não acompanha a demanda de consumo, criando oportunidades de atuação profissional.

O curso FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, inserido no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, atende a esta demanda e proporciona ao sujeito adquirir conhecimentos e habilidades básicas para iniciar um processo simplificado de produção de um jogo tridimensional. Destina-se a pessoas que atuem ou pretendam trabalhar com tecnologia de desenvolvimento de jogos e suas diversas aplicações possíveis.

A oferta do curso busca desenvolver um processo de ensino e aprendizagem voltado a capacitar, aperfeiçoar, especializar e atualizar trabalhadores, desenvolvendo aptidões para a sua vida produtiva e social, promovendo a educação profissional e tecnológica na perspectiva crítica, criativa, cidadã e emancipatória, capaz de contribuir com a formação humana integral e contribuindo para o desenvolvimento econômico e social local, regional e nacional.



4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Formar profissionais aptos a desenvolver e realizar a manutenção de jogos eletrônicos e suas principais áreas envolvidas - Game Design, Programação, Modelagem e Arte - utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acompanhar a evolução tecnológica e de consumo nas diversas áreas que compõem as diretrizes curriculares da área e exigidas pelo mercado;
- Contribuir para que os estudantes tenham compreensão das questões que envolvem o desenvolvimento de jogos digitais de modo geral;
- Formar recursos humanos para o desenvolvimento tecnológico com vistas a atender às necessidades da sociedade, para a aplicação das tecnologias de jogos digitais no interesse da sociedade.

5 PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

Espera-se que o profissional egresso do curso de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos seja capaz de conceituar, planejar e desenvolver um jogo digital ou produto similar com a tecnologia e conceitos apresentados, a fim de que possa se inserir no mercado de trabalho. Seja um profissional capacitado para usar o conhecimento teórico e prático adquirido sobre as áreas individuais apresentadas, e execute a junção dos artefatos resultantes das áreas em um produto audiovisual interativo com fluidez.

Além das habilidades específicas necessárias à atuação como desenvolvedor de jogos, espera-se que o profissional adote uma postura ética no desenvolvimento de suas atividades, respeitando as limitações individuais e contribuindo com o desenvolvimento de seu grupo de trabalho.

Desejável ter por característica o perfil empreendedor, pois proporciona a possibilidade de atuação junto a região e ofertas globais proporcionadas pela globalização do segmento.

6 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

6.1 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL, TEÓRICA E METODOLÓGICA

O Projeto Pedagógico do Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) em



Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos é normatizado e legitimado pela Lei nº 9.394, pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para os Ensinos Fundamental e Médio e Educação Profissional, pela Lei 11.892 que trata da Educação Profissional, pela Resolução nº 06 que define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, pelo Decreto nº 5.840 que institui o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, bem como pelo Guia Pronatec de Cursos FIC.

A organização curricular tem por característica:

- I - Atendimento às demandas dos cidadãos, do mundo do trabalho e da sociedade;
- II - Conciliação das demandas identificadas com a vocação, a capacidade institucional e os objetivos do IFMS;
- III - Estrutura curricular que evidencie os conhecimentos gerais da área profissional e específica de cada habilitação, organizados em unidades curriculares;
- IV - Articulação entre formação técnica e formação geral.

A conclusão deste ciclo propicia ao estudante o certificado em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e tem por objetivo dar-lhe uma formação inicial para o trabalho no segmento de desenvolvimento de conteúdo. O egresso apresentará competências necessárias para a condução responsável de projetos que utilizem tecnologia de jogos para elaboração de produtos audiovisual interativo.

O Curso de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos possui uma carga horária total de 240 horas ou 320 h/a, conforme instruído em catálogo nacional. Os conteúdos das unidades curriculares serão apresentados nas ementas juntamente com as bibliografias básica e complementar.

6.2 MATRIZ CURRICULAR

Formação	Código	Unidade Curricular	Carga horária (h)	Carga Horária (h/a)
Geral	OP81C	Orientação para a Atuação Profissional	12	16
	GT81C	Empreendedorismo	12	16
	Carga horária total do módulo		24	32
Específica		Introdução a Jogos Digitais	09	12
		Princípios de Modelagem	75	100
		Programação para Jogos	75	100
		Desenho e Pintura digital	42	56
		Monetização de Jogos	15	20
	Carga horária total do módulo		216	288
CARGA HORÁRIA TOTAL			240	320



6.3 EMENTAS E BIBLIOGRAFIAS

Unidade Curricular: Orientação para Atuação Profissional	12h ou 16 h/a
Ementa: Principais aspectos da formação do profissional. Posturas e comportamentos no ambiente de trabalho. Aspectos observados na seleção de pessoal. Importância da ética e da moral no contexto profissional. A promoção da cidadania por meio do trabalho.	
Bibliografia Básica: CARVALHO, Maria Ester Galvão. Marketing pessoal . Goiânia, 2011. GONÇALVES, M.H.B.; WYSE, N. Ética e trabalho . Rio de Janeiro: SENAC/DN/DFP, 2001. 96 p. FABIO MAZOTTO. Temos o Lugar Certo para a Pessoa Certa? Disponível em: < http://www.rh.com.br/Portal/Recrutamento_Selecao/Artigo/7554/temos-o-lugar-certo-para-a-pessoa-certa.html >.	
Bibliografia Complementar: CHAGAS, Decio. Marketing pessoal e comunicação verbal . Disponível em: www.deciochagas.com.br . Acessado em: 11 de agosto de 2014. GONÇALVES, M.H.B.; WYSE, N. Ética e trabalho . Rio de Janeiro: SENAC/DN/DFP, 2001. 96 p. KOUZES, James M e POSNER, Barry Z. O desafio da liderança . 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997. MAYO, A. O valor humano da empresa . São Paulo: Prentice Hall, 2003. ROCHA, M RIBEIRO. Comportamento Ético x Atuação Profissional . Disponível em : http://www.rh.com.br/Portal/Relacao_Trabalhista/Artigo/5973/comportamento-etico-x-atuacao-profissional.html	

Unidade Curricular: Empreendedorismo	12h ou 16h/a
Ementa: Conceitos de Empreendedorismo e Empreendedor. Empreendedorismo social. Características, tipos e habilidades do empreendedor. Gestão Empreendedora, Liderança e Motivação. Ferramentas úteis ao empreendedor (marketing e administração estratégica). Plano de Negócios – etapas, processos e elaboração.	
Bibliografia Básica: ABRANCHES, J. Associativismo e Cooperativismo: como a união de pequenos empreendedores pode gerar emprego e renda no Brasil . Rio de Janeiro: Interciência, 2004. CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor . São Paulo: Saraiva, 2005. DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios . 3.ed.re. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2008. 293p.	
Bibliografia Complementar: BRAGHIROLI, Elaine Maraia. Temas de Psicologia Social . Vozes, 1999. DRUCKER, Peter F. Inovação e Espírito Empreendedor . Práticas e Princípios. São Paulo: Ed. Pioneira, 1994. GONÇALVES, Leandro M. Empreendedorismo . São Paulo. Digerati Books, 2006. MAXIMINIANO, Antônio César Amaru. Administração para empreendedores: fundamentos da criação e da gestão de novos negócios . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006. RAMAL, Silvina Ana. Como transformar seu talento em um negócio de sucesso: gestão de negócios para pequenos empreendimentos . Rio de Janeiro. Elsevier, 2006.	

Unidade Curricular: Introdução a Jogos Digitais	09h ou 12 h/a
Ementa: Definição de jogos digitais. Princípios de game design. Fases de produção de um jogo digital. Tipos de jogos: Segmentos e público.	
Bibliografia Básica: CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais . Editora: Bookman. 2ª Ed. 2012. SCHELL, Jesse. A Arte de Game Design: O Livro Original . Editora Campus/Elsevier. 2010. RABIN, Steve. Introdução Ao Desenvolvimento de Games - Vol. 1 . São Paulo: Cengage Learning. 2011.	
Bibliografia Complementar: NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. Tradução da 2a edição norte-americana . Cengage Learning, 2010.	



SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma abordagem prática -Série Profissional.** São Paulo: Editora Cengage Learning. 2008.
XAVIER, Guilherme. **Condição Eletrolúdica - Cultura Visual Nos Jogos Eletrônicos.** Editora: Novas Idéias. 2010.
ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos - Vol. 1.** Editora Blucher. 2012.
ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos - Vol. 2.** Editora Blucher. 2012.

Unidade Curricular: Princípios de Modelagem **75h ou 100 h/a**

Ementa: Conceitos de modelagem: Vértices, Arestas e Faces. Polígonos. Eixos do Mundo tridimensional. Malha. Extrusão. Divisão. Subdivisão. Exclusão de faces, polígonos e vértices. Confecção de malhas, texturas e materiais baseado em UV. Rotação. Escala. Espelhamento. Duplicação. Modificadores de objeto. Layers. Parentes. Noções básicas de animação. Junção. Noções de efeitos dinâmicos. *Box modeling. Poly by poly.* Escultura digital. Iluminação. Renderização. Objetos para produção.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação. Manual de Métodos, Princípios e Fórmulas Para Animadores Clássicos, de Computador, De Jogos, de Stop Motion e de Internet,** 1 ed. Senac São Paulo, 2016.
SCHILLING, Flávia. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos.** 1 ed. Editora Érica, 2015.
BRITO, Allan. **Blender 3D - Jogos e Animações Interativas.** 1 ed. Editora Novatec, 2011.

Bibliografia Complementar:

BRECKENRIDGE, Craig. **Practical 3D Modeling,** 1 ed. O'Reilly, 2017.
LEGASPI, Chris. **Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals.** 3DTotal Publishing, 2015.
PALAMAR, Todd. **Mastering Autodesk Maya 2016: Autodesk Official Press3D Modeling,** 1 ed Sybex, 2016.
THORN, Alan. **Practical Game Development with Unity and Blender,** 1 ed. Cengage Learning, 2014.
VILLAR, Oliver. **Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters,** 2 ed. Addison-Wesley Professional, 2017.

Unidade Curricular: Programação para Jogos **75h ou 100 h/a**

Ementa: Algoritmos. Variáveis. Estrutura de decisão: IF, Switch, Estrutura de repetição: While, Do While, For e Foreach. Métodos e Eventos: nomenclatura, retorno e parâmetros de entrada. Laços principais durante o jogo. Tipos de Eventos. Manipulação de objetos e propriedades incorporados ao jogo. Noções básicas da estrutura de laços e eventos em jogos. Controle de animações.

Bibliografia Básica:

DEITEL, Harvey. **C#. Como programar,** 2 ed. São Paulo: Pearson - Makron Books, 2007.
DE SOUZA, M. A. F.; GOMES, M. M.; SOARES, M. V.; CONCÍLIO, R. **Algoritmos e Lógica de Programação.** 2. ed. Cengage Learning, 2012.
RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games: vol. 1: Entendendo o universo dos jogos.** São Paulo, SP. Cengage Learning, 2012.

Bibliografia Complementar:

ASCÊNCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da programação de computadores.** 3. ed. São Paulo: Pearson/Prentice Hall, 2012.
NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games.** Tradução da 2a edição norte-americana. Cengage Learning. 2010.
PERUCIA, Alexandre Souza ET AL; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – Teoria e Prática;** 2ª.ed.; Ed. Novatec; 2007.
WATKINS, Adam. **Criando Jogos Com Unity e Maya - Como Desenvolver Jogos 3D Divertidos e de Sucesso.** Editora Elsevier - Campus, 2012.
STELLMAN, Andrew. **Use a cabeça! C#.** 2 ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

Unidade Curricular: Desenho e pintura digital **42h ou 56 h/a**



Ementa: Conceitos de Design Gráfico; Conceitos de Mídia Digital; Ícones e suas funcionalidades; iconografia; Resolução de imagens e de telas; Vetorização de imagem bitmap; Temas e cores; Modelos de cores web; Teoria das cores e padrões de cores (RGB e CMYK); Ferramentas para desenho vetorial; Pintura digital; Texturização.

Bibliografia Básica:

EUGÊNIO, José Luiz. **Photoshop: Pintura Digital com o Mouse**. 1 ed. Ciência Moderna, 2011.
KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2008.
ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **Adobe Illustrator CC 2015. Ferramentas e Técnicas Para Desenho**. Saraiva, 2015.
AGNER, Luiz. **Ergodesign e Arquitetura da Informação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.
GRAÇA, Ricardo, **Produzindo Animações Com Softwares Livres**, Rio de Janeiro: RME Comunicação e Idiomas LTDA ME, 2012.
TALVANES, Alessandro. **A Arte de Vetorizar: Adobe Illustrator CC**. 1 ed. Rio de Janeiro Alta Books, 2015.
WILLIAMS, Richard. **Manual de animação de Métodos, Princípios e Fórmulas para Animadores Clássicos de Computador, de Jogos, de Stop Motion e de Internet**. 1. ed. São Paulo, Senac, 2016.

Unidade Curricular: Monetização de Jogos

15h ou 20 h/a

Ementa: Modelos de monetização: Free to play, Paid game, Free with Ads e Paymium Game. Modelos de publicidade. Influência da Monetização do Design do Jogo. Papel das redes sociais em disseminação de conteúdo.

Bibliografia Básica:

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Editora: Bookman. 2ª Ed. 2012.
GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos - 50 Anos de Interação e Diversão**. Editora: Novas Idéias. 2010.
MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game Design: Modelos de Negócio e Processos Criativos**. 1 ed. São Paulo Cengage Learning, 2015.

Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, Renee. **Varejo 2.0 Um Guia Para Aplicar Redes Sociais Aos Negócios**. Editora: Campus. 2011.
GEDIGames (Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games), **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica - USP, São Paulo, 2014.
MARQUES, Gregory. **Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics**. Editora: ELSEVIER SCIENCE. 2011.
SANTAELLA, Lucia; Feitoza, Mirna. **Mapa Do Jogo**. Editora: Cengage Learning São Paulo, 2009.
XAVIER, Guilherme. **Condição Eletrolúdica - Cultura Visual Nos Jogos Eletrônicos**. Editora: Novas Idéias. 2010.

6.4 AÇÕES INCLUSIVAS

Nos cursos de Formação Inicial e Continuada ou Qualificação Profissional (FIC) do IFMS estão previstos mecanismos que garantam a inclusão de pessoas com necessidades específicas, a expansão do atendimento a negros e índios, conforme o Decreto nº 3.298/99.

O Núcleo de Apoio a Pessoas com Necessidades Específicas – NAPNE de cada *Campus* em parceria com o NUGED e grupo de docentes, proporá ações específicas direcionadas tanto a aprendizagem como a socialização desses estudantes.



A parceria com outras instituições especializadas possibilitará uma melhoria no acompanhamento e na orientação dos estudantes com alguma deficiência, bem como aos de altas habilidades.

É fundamental envolver a comunidade educativa para que as ações sejam contínuas e, portanto, tenham êxito.

7 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Na avaliação de aprendizagem serão considerados tanto aspectos qualitativos quanto quantitativos, ou seja, será considerado o percurso de aprendizagem e não apenas os resultados finais de cada unidade curricular.

Em cada instrumento de avaliação devem ser consideradas as aprendizagens que o estudante deverá evidenciar por meio de artefatos desenvolvidos durante a aula. Conforme as características de cada unidade curricular, os resultados das avaliações serão computados em duas notas, respectivamente para o regime de duração do curso.

Para fins de registro, cada uma das notas terá um grau variando de 0 (zero) a 10 (dez) e deve ser resultante das múltiplas avaliações previamente estabelecidas no Plano de Ensino da Unidade Curricular.

Terá direito à segunda chamada o estudante que, por motivos legais devidamente comprovados, perder avaliações, programadas ou não, no planejamento da unidade curricular. Terá direito à segunda chamada o estudante ou sujeito em seu nome que protocolar na Central de Relacionamento, em até 2 (dois) dias úteis após a realização da avaliação, requerimento com a devida justificativa e documentação comprobatória.

A segunda chamada se realizará em data definida pela Direção de Ensino, Pesquisa e Extensão do *Campus*, aprovada pelo professor da unidade curricular e notificada ao estudante. As avaliações de segunda chamada deverão ser norteadas pelos mesmos critérios da(s) avaliação(ões) que o estudante deixou de fazer.

É direito do estudante ter acesso aos instrumentos de avaliação de rendimento escolar pessoal após realização das mesmas.

Diante do contexto apresentado, a avaliação torna-se um elemento fundamental para acompanhamento e redirecionamento do processo de desenvolvimento de aprendizagens relacionadas com a formação geral e habilitação profissional, será contínua e cumulativa. A avaliação deverá possibilitar o diagnóstico sistemático do ensino e da aprendizagem, prevalecendo os aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos



resultados obtidos ao longo do processo da aprendizagem sobre eventuais provas finais, conforme previsão na LDB.

A avaliação da aprendizagem do estudante do Curso de Formação Inicial e Continuada abrange o seguinte:

1. Verificação de frequência;
2. Avaliação do aproveitamento.

Considerar-se-á aprovado o estudante que tiver frequência às atividades de ensino de cada unidade curricular igual ou superior a 75% da carga horária e média final igual ou superior a 7,0 (sete).

O estudante com Média Final inferior a 7,0 (sete) e/ou com frequência inferior a 75% será considerado reprovado. As notas finais deverão ser publicadas em locais previamente comunicados aos estudantes até a data limite prevista em calendário escolar.

7.1 RECUPERAÇÃO PARALELA

Com relação ao acompanhamento do estudante, estabelece-se que paralelo ao período letivo deve-se propiciar, quando necessário, revisão e recuperação continuadas das avaliações programadas a serem desenvolvidas concomitantes ao processo de ensino e aprendizagem.

8 INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

O curso será oferecido na sede do *Campus* Dourados que conta com salas de aula equipadas com carteiras para os estudantes, mesa e cadeira para professor, quadro, pincel e apagador, recursos áudio visuais de qualidade tais como projetores e lousa interativa. O *campus* conta ainda com laboratórios de informática com acesso a Internet banda larga, que dispõe de softwares mais comuns para edição textos e planilhas, utilização e compilação dos programas utilizados em aula. Softwares complementares são instalados a pedido dos professores, conforme necessidade prevista por cada disciplina. Além disso, cada computador conta com acesso a internet banda larga. Também é permitida a utilização de notebooks particulares dos discentes, caso optem por utilizar em atividades de ensino.

Quadro 1 - Descrição dos computadores por laboratório.

Laboratório	Descrição dos computadores	Quantidade de computadores
Laboratório 1	HP EliteDesk 705 G1 SFF (35); Memória RAM 8GB; Processador AMD A10 PRO-7800B R7, 12 Compute	35



	Cores 4C - 3.50GHz; Sistema operacional 64 Bits; Placa de Vídeo AMD Radeon R7 Series; HD ST1000DM 003-1ER 162 (500GB)	
	HP EliteOne 800 G1; Memória RAM 4GB DDR3; Processador Intel i5-4590s 3.0g; Sistema Operacional 64 Bits; Placa de vídeo Intel® HD integrada; Disco rígido SATA 2.5 7.2k 500 GB	5
Laboratório 2	HP EliteOne 800 G1; Memória RAM 4GB DDR3; Processador Intel i5-4590s 3.0g; Sistema Operacional 64 Bits; Placa de vídeo Intel® HD integrada; Disco rígido SATA 2.5 7.2k 500 GB	40

9 PESSOAL DOCENTE

Unidade Curricular	Docente	Formação
Orientações para atuação profissional	Aguardando nomeação	Graduado em Administração de Empresas
Empreendedorismo	Aguardando nomeação	Graduado em Administração de Empresas
Introdução a Jogos Digitais	Yuri Karan Benevides Tomas	Bacharel em Ciência da Computação (UFMS)
Princípios de modelagem	Yuri Karan Benevides Tomas	Bacharel em Ciência da Computação (UFMS)
Programação para jogos	Thiago de Oliveira Correia	Graduado em Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FITL/AEMS) Especialista em Desenvolvimento de Games (AVM)
Desenho e pintura digital	Evandro Luís Souza Falleiros	Graduado em Ciência da Computação (UEMS) Mestre em Ciência da Computação (FACOM)
Monetização de Jogos	Thiago de Oliveira Correia	Graduado em Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FITL/AEMS) Especialista em Desenvolvimento de Games (AVM)

10 CERTIFICADOS

O IFMS conferirá ao estudante que tiver sido aprovado em todas as unidades curriculares da matriz curricular o certificado do curso de Formação Inicial e Continuada em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.