



## CURSO DE GAME DESIGN – CEGI

**Ementa:** O curso visa esclarecer os principais conceitos para elaboração de jogos eletrônicos (narrativa, personagem, jogabilidade, mecânica, documentação). Tem como objetivo final possibilitar que os alunos elaborem toda documentação necessária para produção de um game (*Game Design Document*).

**Objetivo:** Apresentar os conceitos fundamentais para criação de jogos eletrônicos, tais como: narrativa, personagem, jogabilidade, mecânica, documentação.

**Justificativa:** Esse curso se justifica devido ao crescente interesse nesta temática, uma vez que os jogos digitais estão cada vez mais popularizados. O curso fornece conhecimentos teóricos mínimos necessários para quem deseja aprofundar o conhecimento a fim de criar jogos eletrônicos.

**Metodologia:** Aulas expositivas, dinâmicas, realização de GDD, espaço em aula para dúvidas e “*brainstorming*”.

### Conteúdo programático:

História dos games  
Público-alvo, classificação etária, gênero de jogo  
*Game Design Document*  
Criação de mundos  
Narrativa  
Personagens  
Jogabilidade e mecânica  
Mercado de games

Previsão de início: 29/03/2023      Previsão de término: 14/06/2023  
Estratégia de divulgação: redes sociais / cartazes.

Horário: 17h30 até às 19h00  
Dia: Quarta-feira  
Quantidade de encontros: 12  
Horas teóricas: 12 horas  
Horas práticas: 6 horas  
Horas certificado: 18 horas.

Requisitos mínimos para recebimento do certificado do curso:

- Ter mais de 75% de presença
- Ficha de criação (*Game Design Document*)
- Apresentação de slides

## **Cronograma de aulas com responsáveis pedagógicos (monitores):**

- AULA 1 [29/03] - Introdução do curso (Cassiano): apresentação sobre o funcionamento e o cronograma do curso, objetivos, motivações e perfil do game designer (1h30 teórica).
- AULA 2 [05/04] - Ideias, Público-alvo/Classificação etária, limites do curso e Brainstorming (Raissa): apresentação de conceitos importantes ao *Game Designer*, como *brainstorming*, inspiração, classificação indicativa, gêneros de jogo e público-alvo (1h30 teórica).
- AULA 3 [12/04] - *Game Design Document* (Cassiano): apresentação da estrutura e criação de um *Game Design Document* (GDD). Como tarefa prática, criar um GDD curto (de uma página) para aula 6, e um GDD longo (de dez páginas) para as aulas 11 e 12 (1h teórica + 30 min prática, dinâmica de grupo).
- AULA 4 [19/04] - Criação de mundos (Raissa): apresentação sobre criação de mundos para jogos digitais (1h teórica + 30 minutos prática, dinâmica de grupo).
- AULA 5 [26/04] - Personagens (Cassiano): apresentação sobre criação e idealização de personagens para jogos digitais (1h teórica + 30 minutos prática, dinâmica de grupo).
- AULA 6 [03/05] - Apresentação GDD 1 (Cassiano e Raissa): apresentação dos GDDs de uma página criados pelos alunos (1h30 práticas, apresentação dos trabalhos).
- AULA 7 [10/05] - Estruturação e Coerência narrativa (Raissa): apresentação sobre coerência narrativa em jogos digitais, diversão e tipos de estrutura narrativa. (1h30 teórica)
- AULA 8 [17/05] - Jogabilidade (Cassiano): apresentação de tópicos em jogabilidade (1h30 teórica).
- AULA 9 [24/05] - Mercado de games (Rodrigo Augusto Alves Dias, programador da equipe interna do Programa CEGI): contextualização sobre o mercado nacional e internacional de jogos digitais, e utilização de plataformas para compra de jogos, como Steam e Play Store (1h30 teórica).
- AULA 10 [31/05] - GDD pronto! E agora? (Cassiano, Raissa): apresentação do processo de produção de jogos além da equipe de game design; papel das equipes de arte, programação, música e de testes na construção dos jogos digitais (1h30 teórica).
- AULA 11 [07/06] - Apresentação final PT.1 (Cassiano e Raissa): apresentação dos GDDs de dez páginas feitos pelos alunos (1h30 prática, apresentação dos trabalhos).
- AULA 12 [14/06] - Apresentação final PT.2 (Cassiano e Raissa): apresentação dos GDDs de dez páginas feitos pelos alunos (1h30 prática, apresentação dos trabalhos).

## **Referências Bibliográficas:**

- HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- ROGERS, Scott. **Level Up: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SHELL, Jesse. **The Art of Game Design**. New York: A. K. Peters. 2019.

## **Critérios de avaliação do aproveitamento do curso:**

**A avaliação se dará através de formulário google, com escala Likert, de 01 a 05, com estágios entre “concordo totalmente” e “discordo totalmente”. A avaliação deverá ser preenchida ao final do curso.**

1. Considero que os temas abordados aumentaram a minha compreensão inicial sobre o assunto.
2. Considero que o conteúdo foi relevante e instrutivo.
3. Considero que os instrutores do curso estavam preparados e tinham certeza do conteúdo ministrado.
4. Considero que as horas dedicadas no curso foram bem investidas.
5. Indicaria este curso para quem se interessa por compreender mais sobre produção de jogos
6. Considero que o curso deveria ser ministrado em um tempo maior.
7. Se desejar deixe aqui sua opinião adicional. (Espaço para comentários, críticas ou sugestões).