

UNISUL FLORIANÓPOLIS / JOGOS DIGITAIS
CRONOGRAMA 2022-2

| AULA | DATA | CONTEÚDO | OBSERVAÇÕES |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| 1 | 10/08 | Abertura do Semestre; Apresentação do Plano de Ensino; Jogos Digitais; histórico; visão geral; mitologia, folclore e estética; | |
| 2 | 17/08 | História, enredo e roteiro; narrativa e dramaturgia; regras do jogo; Game Design Document. | |
| 3 | 24/08 | Techweek | |
| 4 | 31/08 | Desenvolvimento de trabalhos de Game Design | |
| 5 | 07/09 | Independência do Brasil (Feriado) | |
| 6 | 14/09 | Game Design – apresentação e discussão | Avaliação 1 |
| 7 | 21/09 | Introdução ao Godot Engine | |
| 8 | 28/09 | Desenvolvimento guiado – Exemplo passo a passo | |
| 9 | 05/10 | Desenvolvimento de trabalhos | |
| 10 | 12/10 | Nossa Sra. Aparecida (Feriado) | |
| 11 | 19/10 | Apresentação e discussão dos trabalhos de Godot Engine | Avaliação 2 |
| 12 | 26/10 | Desenvolvimento de jogos com Android Studio e LibGDX | |
| 13 | 02/11 | Finados (Feriado) | |
| 14 | 09/11 | Desenvolvimento guiado – Exemplo passo a passo | |
| 15 | 16/11 | Desenvolvimento de trabalhos | |
| 16 | 23/11 | Desenvolvimento de trabalhos | |
| 17 | 30/11 | LibGDX – apresentação e discussão | Avaliação 3 |
| 18 | 07/12 | Avaliação Final (AF) | Avaliação Final |
| OBSERVAÇÕES: | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • O cronograma é apenas um norteador. As datas e conteúdos podem ser alterados se necessário. • Nota 1: Game Design Document * 0,4 + Trabalho de Godot Engine * 0,6 • Nota 2: Desenvolvimento de um Jogo em LibGDX | | | |