

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 			