

**UNISUL PEDRA BRANCA / JOGOS DIGITAIS
CRONOGRAMA 2022-2**

AULA	DATA	CONTEÚDO	OBSERVAÇÕES
1	11/08	Abertura do Semestre; Apresentação do Plano de Ensino; Jogos Digitais; histórico; visão geral; mitologia, folclore e estética;	
2	18/08	História, enredo e roteiro; narrativa e dramaturgia; regras do jogo; Game Design Document.	
3	25/08	Techweek	
4	01/09	Desenvolvimento de trabalhos de Game Design	
5	08/09	Game Design – apresentação e discussão	Avaliação 1
6	15/09	Introdução ao Godot Engine	
7	22/09	Desenvolvimento guiado – Exemplo passo a passo	
8	29/09	Desenvolvimento guiado – Um segundo exemplo	
9	06/10	Desenvolvimento de trabalhos	
10	13/10	Desenvolvimento de trabalhos	
11	20/10	Apresentação e discussão dos trabalhos de Godot Engine	Avaliação 2
12	27/10	Desenvolvimento de jogos com Android Studio e LibGDX	
13	03/11	Desenvolvimento guiado – Exemplo passo a passo	
14	10/11	Desenvolvimento de trabalhos	
15	17/11	Desenvolvimento de trabalhos	
16	24/11	Desenvolvimento de trabalhos (jogo do Brasil na copa)	
17	01/12	LibGDX – apresentação e discussão	Avaliação 3
18	08/12	Avaliação Final (AF)	Avaliação Final

OBSERVAÇÕES:

- 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