

**USABILIDADE, PROGRAMAÇÃO WEB, MOBILE E JOGOS**  
**UNISUL FLORIANÓPOLIS 2025-1**  
**SAULO POPOV ZAMBIASI**

#	DIA		CONTEÚDO	ESTAÇÃO	PROF
<b>JOGOS DIGITAIS</b>					
01	21/02	sexta	Apresentação dos Conteúdos e Visão Geral	Teórica	Saulo
02	28/02	sexta	Histórico dos Jogos Digitais	Teórica	Saulo
03	07/03	sexta	Mitologia, folclore e estética, Alguns estilos de ficção	Teórica	Saulo
04	14/03	sexta	História, enredo, roteiro, narrativa e dramaturgia, exercício de Escrita	Teórica	Saulo
05	21/03	sexta	Game Design, Game Designers famosos e Game Design Document	Teórica	Saulo
06	28/03	sexta	Desenvolvimento de GDDs (atividade em grupo)	Teórica	Saulo
07	04/04	sexta	<b>Apresentação dos GDDs (10 pontos para a A3)</b>	<b>Teórica</b>	<b>Saulo</b>
<b>ÁLGEBRA LINEAR E COMPUTAÇÃO GRÁFICA</b>					
08	11/04	sexta	Evento Unisul - Formatura SI - Não tem aula - Atividade extraclasse	Teórica	Saulo
09	18/04	sexta	Feriado - Sexta-Feira Santa	Teórica	Saulo
10	25/04	sexta	Geometria, Trigonometria, Álgebra Linear, Matrizes, Recursos de computação gráfica aplicadas ao desenvolvimento de jogos digitais; Vetores e Trigonometria, Balística	Teórica	Saulo
11	02/05	sexta	Recesso Escolar	Teórica	Saulo
12	09/05	sexta	Espaços Bidimensional e Tridimensional, Transformações Vetoriais 2D e 3D. Espaço Euclidiano e Projeção Cônica	Teórica	Saulo
13	16/05	sexta	<b>Avaliação A1 - Presencial</b>	<b>Teórica</b>	<b>Saulo</b>
<b>USABILIDADE</b>					
14	23/05	sexta	Design, prototipagem e avaliação de interfaces responsivas e/ou adaptativas, Mobile First e Desktop First, utilizando os princípios de usabilidade, acessibilidade e design centrado no usuário (UI/UX). Tecnologias para o desenvolvimento frontend de sistemas web, aplicações móveis e soluções gamificadas; <b>Semana da Avaliação A2</b>	Teórica	Saulo
15	30/05	sexta	Recursos e ferramentas como frameworks de desenvolvimento frontend, gerenciadores de pacotes, pré processadores CSS e Git Desenvolvimento híbrido e multiplataforma de aplicações móveis, integração com serviços web e consumo de API's Tecnologias para o desenvolvimento de jogos digitais	Teórica	Saulo
16	06/06	sexta	Desenvolvimento de Trabalhos de Usabilidade (atividade em grupo)	Teórica	Saulo
17	13/06	sexta	<b>Apresentação Trabalhos de Usabilidade (10 pontos para a A3)</b>	<b>Teórica</b>	<b>Saulo</b>
18	20/06	sexta	Recesso Escolar	Teórica	Saulo
19	27/06	sexta	Fim do Semestre Letivo	Teórica	Saulo
<b>OBSERVAÇÕES</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O cronograma é um norteador. As datas, tecnologias e conteúdos ministrados podem ser alterados caso necessário.</li> <li>• Busca Ativa: Pesquisa de informações, desenvolvimento de trabalhos em grupo e individual</li> </ul>					