

## CRONOGRAMA DO CURSO DE GAME DESIGN 2D:

### INTRODUÇÃO AO CURSO

### OS JOGOS NA HISTÓRIA

### A HISTÓRIA DO JOGOS ELETRÔNICOS

### ÉTICA NOS JOGOS

### FILOSOFIA NOS JOGOS

### A EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

### DESIGN

**AMBIENTAÇÃO** (- introdução- concepção histórica do ambiente- concepção geográfica- concepção cultural- concept de imagens- descrição técnica)

**PERSONAGENS** (- introdução- protagonistas e coadjuvantes- inimigos- concepção da persona- concepção de história- concepção de design- caractere sheet- descrição técnica)

**ENREDO** (- introdução- montando o enredo- a jornada do herói- adaptando a jornada do herói para os games)

**ROTEIRO** (- transformando o enredo em história para games- transformando a história em sequencia de fases- roteiro para cutscenes)

**STORYBOARD** (- introdução- storyboard nos games- passagens e cenas)

**SCRIPT DE FASES** (- introdução- descrição técnica)

**DISPOSITIVOS PARA GAMES** (- introdução- teclado- mouse- joystick- sensores de movimento- outros)

**MECÂNICA DE JOGO** (- introdução- interface e interação- habilidades do personagem- elementos de jogo- a morte nos games- obstáculos naturais- inimigos)

**LEVEL DESIGN**(- introdução- o level design- análises sobre level design- estrutura de um level design- criando um level design- definindo a view no level design- esboço do personagem- esboço de outros elementos- desenhando um level simples- estudo- itens no level- jogue mentalmente- reunião, apresentação e brainstorm sobre o level)

**PLANEJAMENTO DE JOGO** (- introdução- itens da documentação)

**PLANEJAMENTO DE RECURSOS** (- introdução- recursos visuais- direção de arte - recursos sonoros- direção sonora)

**CHECKLISTS** (- introdução- montando um checklist geral de atividades- definindo cronograma- delegando tarefas)

**DESEMPENHO DE JOGO**(- introdução- hardware- processador- memoria ram- armazenamento- placa de video- funcionamento de um jogo com o hardware- dicas para melhorar desempenho)

**COMPUTAÇÃO GRÁFICA**(- introdução- como os computadores geram imagens- vetor e bitmap - 8,16, 32 bits, o que isso quer dizer- os jogos 3D)

**ARTE NOS GAMES** (- introdução-características da arte para games-características da animação para games- estilos gráficos-hardware e gráficos-processo para animação- administração de arte para games-planejamento gráfico e concepts )

**PRODUÇÃO MUSICAL**(-introdução-a musica nos games)

SONOPLASTIA(-introdução-fazendo sonoplastia-alterando sons-biblioteca de áudio)

**LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES** (- introdução- programa- instrução- algoritmo- variáveis- constantes- operações\_entre outros)

### FÍSICA NOS GAMES:

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL** (- introdução- inteligência básica- inteligência complexa- diagrama de inteligência artificial)

**GAME ENGINE** (- introdução- tipos e situações)

### PROTÓTIPO NO GAME MAKER

**OS JOGOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS** (- introdução- características- hardware- mentalidade dos jogadores - tipos de jogos)

**OS JOGOS NA INTERNET** (- introdução- características- desempenho- tipos de jogadores- tipos de jogos)

**APLICAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NO MUNDO MODERNO:**

**QUALIDADE** (- a qualidade nos games- monitorando a qualidade- superando o projeto)

**TESTES** (- a fase de teste- equipe de teste- o que se deve analisar em teste- apurando resultados e correções)

**DIREITOS AUTORAIS, MARCA E PATENTE DE GAMES:**

**PUBLICAÇÃO** (- introdução- plataformas)

**MONETIZAÇÃO** (- introdução- venda direta- promoção de outro produto- venda de itens internos- publicidade)