UniEVANGÉLICA
UNIVERSIDADE EVANGÉLICA DE GOIÁS
ASSOCIAÇÃO EDUCATIVA EVANGÉLICA



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO LIVRE (PPCL)

DESIGN DE GAMES (BÁSICO)

Coordenação de Cursos Livres

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO LIVRE (PPCL)

1. INFORMAÇÕES GERAIS DO CURSO

NOME DO CURSO: Design de Games (Básico) - L26010

OBJETIVO GERAL:

Capacitar o participante a compreender os principais aspectos de Design de Games (Básico), abordando uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames, empresas da indústria de videogames e gêneros de Jogos, com foco no desenvolvimento de uma visão introdutória, crítica e aplicada sobre o tema em contextos acadêmicos, profissionais e sociais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender os fundamentos relacionados a história dos Videogames e Indústria de Jogos.
- Identificar conteúdos como uma breve história dos videogames, os primeiros videogames e as primeiras empresas da indústria de videogames, considerando suas possibilidades de aplicação.
- Analisar os fundamentos relacionados a gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento.
- Reconhecer conteúdos como gêneros de Jogos, gêneros de Jogos e twine, considerando suas possibilidades de aplicação.
- Relacionar os fundamentos relacionados a criação de Jogos com Twine e GameMaker.
- Aplicar conteúdos como gameMaker, ambiente de desenvolvimento Twine e ambiente de desenvolvimento de jogos GameMaker, considerando suas possibilidades de aplicação.

PÚBLICO-ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO:

O curso **Design de Games (Básico)** é destinado a estudantes, designers, desenvolvedores, criadores de jogos e interessados na indústria de games, que buscam ampliar sua compreensão sobre design de games e desenvolvimento de jogos digitais.

É especialmente indicado para participantes que atuam ou desejam atuar em contextos nos quais os conhecimentos sobre história dos Videogames e Indústria de Jogos, gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento e criação de Jogos com Twine e GameMaker contribuem para uma prática mais qualificada, crítica e alinhada às demandas acadêmicas, profissionais e sociais contemporâneas.

As áreas de atuação contempladas envolvem espaços educacionais, organizacionais, tecnológicos, sociais, comunitários e profissionais nos quais os conteúdos do curso possam apoiar processos de formação, planejamento, comunicação, tomada de decisão e desenvolvimento de práticas mais consistentes.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 9 horas

MODALIDADE (LEI FEDERAL Nº 9.394/1996): EAD

ÁREA(S) DO CONHECIMENTO / CNPQ:

- **Grande Área:** Ciências Exatas e da Terra - Código 10000003
- **Área:** Ciência da Computação - Código 10300007
- **Subárea:** Metodologia e Técnicas da Computação - Código 10303006
- **Especialidade:** Processamento Gráfico (Graphics) - Código 10303057

METODOLOGIA DE ENSINO:

O curso será desenvolvido na modalidade EAD, por meio de videoaulas gravadas, materiais de apoio, leituras complementares e atividades avaliativas organizadas de forma progressiva ao longo das unidades temáticas. A proposta metodológica busca favorecer a autonomia do participante, permitindo que ele organize seu próprio ritmo de aprendizagem com flexibilidade e clareza.

A metodologia adotada articula fundamentos conceituais, contextualização teórica e aplicação prática. Inicialmente, o participante será conduzido à compreensão dos principais conceitos relacionados a história dos Videogames e Indústria de Jogos; em seguida, avançará para os demais temas do percurso formativo, como gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento e Criação de Jogos com Twine e GameMaker.

Ao longo do percurso formativo, o participante será estimulado a relacionar os conteúdos estudados com situações reais de sua área de atuação. A verificação da aprendizagem poderá ocorrer por meio de questionários, exercícios de fixação, estudos dirigidos e atividades reflexivas, com foco na compreensão dos conteúdos e em sua aplicação no contexto de design de games e desenvolvimento de jogos digitais.

AVALIAÇÃO:

A verificação da aprendizagem dos participantes será realizada por meio de dois critérios complementares: o cumprimento integral da carga horária e o desempenho nos questionários avaliativos aplicados ao longo do curso.

Para a obtenção do certificado de conclusão, o participante deverá assistir à totalidade das videoaulas disponibilizadas na plataforma, comprovando o acompanhamento completo dos conteúdos propostos. Além disso, deverá alcançar média aritmética final igual ou superior a 60,0 pontos, em uma escala de 0 a 100 pontos, calculada a partir dos questionários aplicados progressivamente ao longo das unidades temáticas.

Os questionários abrangerão tanto os aspectos históricos e conceituais quanto os elementos políticos e práticos da inclusão e da diversidade no ensino superior, permitindo ao participante acompanhar sua própria evolução e identificar eventuais lacunas de aprendizagem ao longo do percurso formativo.

CRITÉRIOS PARA CERTIFICAÇÃO:

O certificado de conclusão será emitido ao participante que atender, cumulativamente, aos seguintes critérios:

- Assistir à totalidade das videoaulas disponibilizadas na plataforma, correspondendo a 100% da carga horária do curso; e
- Obter média aritmética final igual ou superior a **60,0 pontos**, em uma escala de 0 a 100 pontos, calculada a partir dos questionários de atividades aplicados ao longo das unidades.

O não cumprimento de qualquer um dos critérios acima implicará na não emissão do certificado, sendo vedada a certificação parcial. O certificado será disponibilizado digitalmente na plataforma de ensino após a confirmação do atendimento a ambos os requisitos.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO E IMPACTO

APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO:

Bem-vindo ao curso **Design de Games (Básico)**, uma proposta formativa desenvolvida para participantes que desejam compreender, de forma clara e organizada, fundamentos e aplicações relacionados a design de games e desenvolvimento de jogos digitais.

O curso apresenta uma trajetória de aprendizagem progressiva, abordando história dos Videogames e Indústria de Jogos, gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento e criação de Jogos com Twine e GameMaker, sempre com atenção à relação entre os conteúdos teóricos e suas possibilidades de aplicação em contextos acadêmicos, profissionais e sociais.

Um dos principais diferenciais do curso é sua abordagem objetiva e aplicada, que combina fundamentos conceituais, reflexão crítica e conexão com práticas reais. Com organização em modalidade EAD, a formação proporciona flexibilidade ao participante e contribui para o desenvolvimento de criação de experiências interativas, jogos digitais e projetos lúdicos com fundamentos de design.

Por que fazer este curso?

Fazer o curso **Design de Games (Básico)** é uma oportunidade para aprofundar conhecimentos sobre uma temática relevante para design de games e desenvolvimento de jogos digitais. Em um cenário marcado por transformações sociais, tecnológicas, educacionais e profissionais, torna-se fundamental desenvolver competências que permitam interpretar contextos, tomar decisões e atuar de maneira mais qualificada.

O curso contribui para ampliar a capacidade de análise, planejamento e atuação do participante, especialmente em situações que exigem compreensão sobre uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames, empresas da indústria de videogames e gêneros de Jogos.

Dessa forma, a formação auxilia no desenvolvimento de uma postura mais crítica, responsável e preparada para lidar com demandas acadêmicas, profissionais e sociais associadas ao tema.

O que você vai aprender:

Ao longo das três unidades temáticas do curso **Design de Games (Básico)**, você irá compreender história dos Videogames e Indústria de Jogos, gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento e criação de Jogos com Twine e GameMaker, desenvolvendo uma visão progressiva sobre os principais fundamentos e aplicações do tema.

Você também aprenderá sobre uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames, empresas da indústria de videogames e gêneros de Jogos, relacionando esses conteúdos às situações práticas que fazem parte da realidade acadêmica, profissional e social.

Nossos diferenciais:

O curso **Design de Games (Básico)** se diferencia por oferecer uma formação organizada, objetiva e progressiva, conduzindo o participante dos fundamentos iniciais aos principais aspectos práticos relacionados ao tema.

Entre os diferenciais estão a linguagem acessível, a articulação entre teoria e prática, a seleção de conteúdos diretamente relacionados às necessidades formativas do público-alvo e a possibilidade de estudo em modalidade EAD assíncrona.

A estrutura do curso favorece a autonomia do participante e contribui para o desenvolvimento de conhecimentos aplicáveis em diferentes contextos, fortalecendo sua formação acadêmica, profissional e institucional.

JUSTIFICATIVA:

O curso **Design de Games (Básico)** justifica-se pela necessidade de ampliar a formação de participantes interessados em compreender temas relevantes para design de games e desenvolvimento de jogos digitais. Em um cenário marcado por transformações sociais, tecnológicas, educacionais e profissionais, torna-se fundamental desenvolver conhecimentos que permitam interpretar contextos, tomar decisões e atuar de maneira mais qualificada.

A proposta formativa busca oferecer uma base consistente sobre história dos Videogames e Indústria de Jogos, gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento e criação de Jogos com Twine e GameMaker, articulando fundamentos conceituais e possibilidades de aplicação prática. Ao abordar conteúdos como uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames, empresas da indústria de videogames e gêneros de Jogos, o curso contribui para que o participante desenvolva maior segurança na compreensão e utilização desses conhecimentos.

Além disso, a formação favorece o desenvolvimento de autonomia, pensamento crítico e capacidade de análise, aspectos essenciais para a atuação em diferentes espaços acadêmicos e profissionais. Dessa forma, o curso torna-se relevante por contribuir para uma formação mais atualizada, reflexiva e alinhada às demandas contemporâneas.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O curso está organizado em 3 Unidades Temáticas (UT), totalizando 9 horas de carga horária, desenvolvidas integralmente na modalidade EAD assíncrona. Cada unidade foi estruturada de forma progressiva, conduzindo o participante desde os fundamentos iniciais de design de Games (Básico) até a compreensão de suas aplicações, desafios e possibilidades práticas no contexto de design de games e desenvolvimento de jogos digitais.

A UT 1 – História dos Videogames e Indústria de Jogos introduz o participante aos fundamentos da unidade, abordando uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames e empresas da indústria de videogames, contribuindo para uma compreensão mais organizada, crítica e aplicada dos temas trabalhados no curso.

A UT 2 – Gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento aprofunda os conhecimentos desenvolvidos no percurso formativo, abordando gêneros de Jogos, gêneros de Jogos, twine e construct, contribuindo para uma compreensão mais organizada, crítica e aplicada dos temas trabalhados no curso.

A UT 3 – Criação de Jogos com Twine e GameMaker consolida a formação proposta pelo curso, abordando gameMaker, ambiente de desenvolvimento Twine, ambiente de desenvolvimento de jogos GameMaker e iniciando projeto no GameMaker, contribuindo para uma compreensão mais organizada, crítica e aplicada dos temas trabalhados no curso.

A distribuição detalhada dos conteúdos por unidade temática está apresentada na tabela a seguir:

Unidade Temática	Aula / Conteúdo	Carga Horária	Modalidade
UT 1 – História dos Videogames e Indústria de Jogos	· Conteúdo 1: Uma breve história dos videogames · Conteúdo 2: Os primeiros videogames · Conteúdo 3: As primeiras empresas da indústria de videogames · Conteúdo 4: Empresas da indústria de videogames	3	EAD
UT 2 – Gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento	· Conteúdo 1: Gêneros de Jogos · Conteúdo 2: Gêneros de Jogos · Conteúdo 3: Twine · Conteúdo 4: Construct	3	EAD
UT 3 – Criação de Jogos com Twine e GameMaker	· Conteúdo 1: GameMaker · Conteúdo 2: Ambiente de desenvolvimento Twine · Conteúdo 3: Ambiente de desenvolvimento de jogos GameMaker · Conteúdo 4: Iniciando projeto no GameMaker	3	EAD

EMENTA DAS UNIDADES TEMÁTICAS:

UT 1 – História dos Videogames e Indústria de Jogos

Estudo dos fundamentos técnicos de história dos Videogames e Indústria de Jogos. A unidade contempla uma breve história dos videogames, os primeiros videogames, as primeiras empresas da indústria de videogames e empresas da indústria de videogames, contribuindo para a compreensão de conceitos essenciais e de sua aplicação em ambientes tecnológicos, digitais e profissionais.

UT 2 – Gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento

Estudo dos fundamentos técnicos de gêneros de Jogos e Ferramentas de Desenvolvimento. A unidade contempla gêneros de Jogos, gêneros de Jogos, twine e construct, contribuindo para a compreensão de conceitos essenciais e de sua aplicação em ambientes tecnológicos, digitais e profissionais.

UT 3 – Criação de Jogos com Twine e GameMaker

Estudo dos fundamentos técnicos de criação de Jogos com Twine e GameMaker. A unidade contempla gameMaker, ambiente de desenvolvimento Twine, ambiente de desenvolvimento de jogos GameMaker e iniciando projeto no GameMaker, contribuindo para a compreensão de conceitos essenciais e de sua aplicação em ambientes tecnológicos, digitais e profissionais.

4. REFERÊNCIAS

SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop. Boca Raton: CRC Press, 2019.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.

ROGERS, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Chichester: Wiley, 2014.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Wosney Ramos de Souza
Coordenação de Cursos Livres | UniEVANGÉLICA