



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Programação para Jogos Digitais	
Vigência: a partir de 2025/1	Período letivo: 6º semestre
Carga horária total: 75 h	Código: VA ADS.0067
CH Extensão: NSA	CH Pesquisa: NSA
CH Prática: 60 h	% EaD: NSA
Ementa: Estudo sobre a criação de jogos computadorizados. Análise sobre, HTML e CSS aplicado a produção de Games. Aprofundamento em técnicas para o desenvolvimento de jogos. Estudo dos conceitos aplicados a Interface gráfica, modelagem geométrica, texturas, animação, programação para game e áudio.	

Conteúdos

UNIDADE I – Games e o HTML5

- 1.1 Histórico
- 1.2 Introdução a jogos
- 1.3 Produtos de Mercado de produção de Games em HTML5

UNIDADE II – Revisão do HTML5

- 2.1 Revisão rápida dos elementos semânticos fundamentais para o desenvolvimento de games
- 2.2 Revisão dos conceitos e práticas do JavaScript para desenvolvimento de games

UNIDADE III – HTML5 animação e CSS3 transformações e transições

- 3.1 Cases em games
- 3.2 Exercícios

UNIDADE IV – A física dos games

- 4.1 Canvas
- 4.2 Colisão
- 4.3 Implementando
- 4.4 Testando
- 4.5 Jogando

UNIDADE V – Armazenamento de dados

- 5.1 Manipulando dados do game
- 5.2 Eventos de games

Bibliografia básica

BONATTI, Denilson. **Desenvolvimento de Jogos em HTML5**. Rio de Janeiro: Brasport, 2014. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

CASSOL, Vinícius. **Programação Aplicada a Games**. Curitiba: Intersaberes, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.

DUCKETT, Jon. **Javascript e JQuery** - desenvolvimento de interfaces web interativas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

Bibliografia complementar

KRAJDEN, Marilena. **O Despertar da Gamificação Corporativa**. Curitiba: Intersaberes, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.

ROGERS, Scott. **Level Up**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.

TAVARES, Lucia Maria. **Design de Cenários de Videogames**. Curitiba: Intersaberes, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.

TAVARES, Lucia Maria. **Histórico dos Jogos**. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.

TAVARES, Lucia Maria. **Serious Games**. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 abr. 2024.