



INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Os jogos envolvem uma variedade enorme de especialidades, que vão de artistas até programadores, passando por especialistas de mercado. Nesse curso de 10 horas, reunimos especialistas em jogos do Laboratório ICAD/VisionLab da PUC-Rio (<http://www.icad.puc-rio.br/>) para guiar os participantes pelas principais etapas do desenvolvimento de um jogo, com a finalidade de ilustrar o tipo de trabalho e os momentos de criação que caracterizam essa atividade. Os participantes terão o primeiro contato com os conceitos básicos e as ferramentas necessárias para um dia criar seus próprios jogos digitais.

O curso abordará as seguintes etapas do processo de desenvolvimento de jogos:

Pré-produção: Nesta etapa, os participantes conhecerão os elementos que compõem um jogo, como narrativa, funcionalidades, enredo, gênero, e público-alvo. Também aprenderão sobre os processos de pré-produção de um projeto como brainstorming e o Game Design Document (GDD), que é um documento que descreve todos os aspectos do jogo.

Produção: Nesta etapa, a turma toda acompanhará e participará do desenvolvimento de um simples 'jogo de nave' com o instrutor, seguindo um passo a passo que abrange desde a criação do cenário até a implementação da lógica e da interação do jogo. Para tal, usaremos um Game Engine gratuito: Unity Engine. Unity permite a criação de jogos para diversas plataformas, como consoles, smartphones, desktops e TV digital. Os participantes serão expostos aos conceitos básicos de game development, como interface, programação, assets, animação, física e som.

Pós-produção: Nesta etapa, os participantes conhecerão as etapas da Pós-produção de um jogo, como testagem, correção de erros e o lançamento. Além disso, verão como finalizar e gerar o executável do jogo desenvolvido no laboratório.

Ao final do curso, os participantes terão adquirido uma introdução geral sobre os processos que envolvem o desenvolvimento de jogos digitais, bem como as habilidades necessárias para futuramente aprofundarem seus estudos como desenvolvedores de jogos.

EMENTA

Encontro 1 (3h – 20min intervalo)

O processo de criação e organização. Especificações. Gameplay. Personagens. Interface. Cronograma.

Encontro 2 (3h – 20min intervalo)

Arte: conceito, animação. Áudio: trilha sonora, efeitos.

Encontro 3 (3h – 20min intervalo)

Apresentação do motor de jogos Unity. Background. Sprites. Camadas. Cena. Prefabs. Colisões. Movimentos. Disparos.

Encontro 4 (3h – 20min intervalo)

Paralaxe. Menu. Animações. Testes.



FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

Nome:

E-mail:

Ano do Ensino Médio atualmente cursando: 1 2 3

Os interesses e habilidades a seguir não visam sua seleção. São informações para ajudar os instrutores no planejamento do curso:

Áreas de maior interesse (pode marcar mais de uma):

Programação Artes Visuais Áudio

Tem noção de alguma linguagem de programação? Sim Não

Caso afirmativo, qual linguagem ? (pode ser mais de uma):

Já usou algum programa de desenho, retoque de imagens, ou animação? Sim Não

Caso afirmativo, quais ?

Qual é o seu jogo preferido atualmente? (pode deixar em branco, se quiser):

Em qual plataforma você o joga? celular computador