

**COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO, PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E CULTURA – CEPEC**  
**PLANEJAMENTO DE CURSO DE EXTENSÃO**

<b>NOME DO CURSO: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 2D – UNITY (BÁSICO)</b>		<b>PERÍODO DE VIGÊNCIA:</b> *****	<b>ANO: 2024/1</b>
<b>PROFESSOR (A) RESPONSÁVEL: Everton Hipólito de Freitas e Álvaro Alves dos Santos</b>			
<b>CARGA HORÁRIA SEMESTRAL</b>			
<b>AULAS TEÓRICAS (PRESENCIAIS E/OU ONLINE)</b>	<b>ATIVIDADES EXTRACLASSE E/OU PRÁTICAS</b>	<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>	<b>ENCONTROS SEMANAIS</b>
01	03	20h	04

**EMENTA**

O universo dos jogos – contextualização. Plataforma de desenvolvimento de jogos – Unity. Desenvolvimento de jogos 2D – aplicação prática.

**JUSTIFICATIVA**

Reforçar os conceitos de Programação Orientada a Objetos, Lógica de Programação e aquisição de conhecimento básico para o desenvolvimento de jogos.

**OBJETIVO GERAL – EXPECTATIVA DA APRENDIZAGEM**

Apresentar as noções básicas da plataforma Unity, lógica de programação e linguagem C# através do desenvolvimento de um jogo 2D plataforma básico.

**CURSOS VINCULADOS**

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**CRONOGRAMA DE ATIVIDADE**

<b>DATA E HORÁRIO</b>	<b>CONTEÚDO/TEMA</b>	<b>ATIVIDADE/AVALIAÇÃO</b>
27/04/24 das 13:00 às 18:00	Introdução à plataforma Unity e à lógica no desenvolvimento de jogos	
04/05/24 das 13:00 às 18:00	Desenvolvimento do cenário e camera	
11/05/24 das 13:00 às 18:00	Desenvolvimento de personagens e inimigos	
18/05/24 das 13:00 às 18:00	Desenvolvimento da Interface de Usuário e exportação do jogo	

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Materiais web – disponibilizados durante o curso.