



Universidade de São Paulo
Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária
**Proposta das Atividades de Formação Profissional,
Educação Continuada e Curso de Difusão**

Caracterização Acadêmica

1. Promoção

Unidade(s)/Órgão(s)/Núcleo(s) USP: Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

Departamento*/Centro: Sistemas de Computação

Instituição(ões) Co-Participante(s):

* No caso de Unidades de Ensino

2. Título: Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos com Unity3D

Curso: 55.04.00344 **Edição:** 17.001 **Oferecimento:** 1 - Período: 11/11/2017 à 11/11/2017 **Processo:** 17.1.01197.55.8

3. Natureza da Educação Continuada: Difusão

4. Forma: Presencial

5. Área Temática*: Tecnologia e Produção

Linha de Extensão: Desenvolvimento tecnológico

Área de Conhecimento: Ciência da Computação

* Observe tabela

6. Informações de Cursos à Distância*

* No caso de Ensino à Distância

7. Público Alvo

Pré-requisito Graduado: Não

estudantes de graduação em cursos de computação e demais interessados com conhecimento de lógica de programação, POO e recomenda-se conhecimento básico de Unity3D

8. Coordenador / Responsável Institucional

Cláudio Fabiano Motta Toledo

Regime de Trabalho: RDIDP

Unidade: ICMC

Forma de Exercício: Atividade não remunerada

Carga horária semanal dedicada ao curso: 1:00

Possui vínculo empregatício em outra instituição pública? Não

9. Vice-Coordenador / Coordenador Técnico

10. Professor USP e Professor Colaborador

Cláudio Fabiano Motta Toledo

Regime de Trabalho: RDIDP
(Atividade não remunerada)

Unidade: ICMC

11. Especialista

Fabício Guedes Faria

Da carga horária ministrada (item 17), indicar a porcentagem que corresponde a cada um dos professores. Professores não pertencentes ao quadro docente da USP devem ter seus currículos anexados. (Professores fora da USP ou Especialistas Convidados)

12. Nome do monitor participante

13. Nome do servidor não-docente participante / Apoio

*Justificativa e aprovação da chefia imediata

14. Justificativa do Curso

O desenvolvimento de jogos eletrônicos vem ganhando posição relevante tanto como segmento industrial, com significativa expressão econômica, quanto como área de atração de talentos para a área de computação. O curso proposto atende à demanda existente por esse tipo de especialização e objetiva apoiar o desenvolvimento de iniciativas de ensino, pesquisa e extensão nas áreas afins. O foco do curso é aprofundar e aperfeiçoar os conhecimentos de desenvolvimento de jogos do aluno usando C# com Unity3D.

15. Objetivo

Apresentar técnicas e ferramentas úteis e pouco conhecidas da Unity e conseguir exemplificar cada tópico apresentado com exercícios simples aplicando os conceitos.

16. Programa completo, com ementas e referência bibliográfica atualizada**Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos com Unity3D****Dia da semana Período**

Sábado 14:00 às 18:00

Carga Horária Ministrada

Aulas Teóricas em Sala de Aula: 4:00 hs

Aulas Práticas ou de Campo: 0 hs

Seminários: 0 hs

Total Ministrado: 4:00 hs

Carga Horária Não Ministrada

Outros: 0 hs

Total não Ministrado: 0 hs

Carga Horária Total da Disciplina: 4:00 hs

Detalhamento:

Técnicas e ferramentas

- Animator
- Leitura de arquivo de texto no Inspector
- Navmesh
- Multiplayer Online
- Cutscenes
- Postprocessing
- Aplicação de exercícios curtos

• Referências:

- NORTON, T. Learning C# by Developing Games with Unity 3D Beginner's Guide. Packt Publishing, 2013. 276 p.
- BOND, J. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. Addison Wesley Professional, 2014. 860 p.

Distribuição de Carga Horária	Carga(s) Horária(s)	Porcentagem
Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos com Unity3D		
Cláudio Fabiano Motta Toledo	1:00 hs	25,00%
Período de atuação:11/11/2017 à 11/11/2017		
Fabício Guedes Faria	3:00 hs	75,00%
Período de atuação:11/11/2017 à 11/11/2017		

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Professores USP e Colaboradores	Porcentagem
Cláudio Fabiano Motta Toledo	25,00%
Total	25,00%
Especialistas	Porcentagem
Fabício Guedes Faria	75,00%

Total	75,00%
-------	--------

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Lista geral de ministrantes

Porcentagem

Cláudio Fabiano Motta Toledo	25,00%
Fabricio Guedes Faria	75,00%
Total	100,00%

17. Carga horária dos cursos presenciais

Aulas teóricas em sala de aula: 4:00

Aulas práticas ou de campo:

Seminários:

Total Ministrado: 4:00

Outros:

Especifique:

Total não Ministrado:

TOTAL: 4:00

Duração: 1,00 dia

Informações, Inscrição, Seleção e Realização

18. Informações

Telefone(s) / Ramal(is): (16)3373-9146

Fax:

Contato: Maria Fernanda

E-mail: apoioacad@icmc.usp.br

Internet: http://www.icmc.usp.br

19. Inscrição

Período On-line: 31/10/2017 08:00 a 08/11/2017 23:59

Procedimento de Inscrição: preenchimento de formulário online

Nº Máximo de Inscrições Válidas: não há limite

Permite inscrição em turmas: Não

20. Total de vagas oferecidas: 20 **21. Nº mínimo de participantes para realização do curso:** 5

22. Critérios de Seleção

Acesso Restrito: Não

ordem de inscrição

23. Realização

Fora da USP: Não

ICMC

Data de Início: 11/11/2017 **Término:** 11/11/2017

24. Curso: Gratuito

25. Política de Isenções

Não se aplica.

26. Critérios de aprovação

85% de frequência

Carga Horária Mínima p/ Aprovação do Aluno (inclusive monografia): 3:24 hs

Caracterização Financeira

27. Proposta Financeira

Valor previsto de arrecadação:

Valor previsto de custos (com taxas de overhead):

Valor previsto para FUPPECEU-USP/Reitoria:

Preencher formulário próprio

Justificativas

28. Informação de reedição:

Não se aplica.

29. Justificativa de Convênio:

Não se aplica.

30. Justificativa de Especialistas Externos:

O ministrante Fabrício Guedes Faria atua desde 2016 junto ao FoG - Fellowship of the Game, grupo de extensão do ICMC-USP, voltado ao estudo e desenvolvimento de jogos digitais. O ministrante cursa atualmente o Bacharelado em Ciências da Computação (2015-atual), já ministrou um minicurso introdutório de Unity3D em Junho de 2017 e tem uma experiência teórico-prática acumulada no desenvolvimento de jogos que inclui: participação em projetos de jogos junto ao FoG (nos anos de 2016 e 2017), participação em Game Jams (competições de desenvolvimento rápido de jogos) e também com experiência no uso de diversas ferramentas de desenvolvimento de jogos (Unity3D, Visual Studio). Considerando a experiência e conhecimentos práticos da ministrante, e por ele possuir um background com conhecimentos específicos da área de jogos, fazendo com que ele tenha um perfil interessante e adequado para ministrar o referido curso.

Foi feita consulta aos docentes do ICMC especialistas na área, e não houve disponibilidade de horário para ministrar o curso.

Aprovação dos Colegiados

Aprovado pelo Coordenador em 28/09/2017.

Local e data: _____

Cláudio Fabiano Motta Toledo
Coordenador

Aprovado pelo Conselho do Departamento* na reunião de 28/09/2017

Encaminhe-se à Comissão de Cultura e Extensão Universitária (CCEX) ou Órgão competente.

Data ____/____/____ Chefe do Departamento: _____

* No caso de Unidades de Ensino

Ao senhor Diretor para encaminhamento à Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária

Data ____/____/____ Presidente da CCEx: _____

* No caso de Unidades de Ensino

A Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária

Data ____/____/____ Diretor: _____

Emitido em 27/10/2017