



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: Introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Unity3D

Curso: 55.04.00334 **Edição:** 18.002 **Oferecimento:** 1 - Período: 21/04/2018 à 21/04/2018 **Processo:** 18.1.00259.55.0

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 da área de computação, e demais interessados

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

11. Especialistas

Fabricio Guedes Faria
Gabriel Simmel Nascimento

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 alcançando posições relevantes tanto no segmento de negócios e entretenimento, com significativa expressão econômica, quanto como foco 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 a introdução de programação de jogos eletrônicos, utilizando-se de uma das ferramentas mais conhecidas e utilizadas para tal, a engine Unity3D, além de C#, uma das linguagens mais utilizadas hoje em dia.

15. Objetivo

Familiarizar o aluno com a interface da Unity e ensinar como produzir um jogo estilo "Shoot 'Em Up" simples. Através do uso desta ferramenta, os alunos irão aprender sobre os componentes de um jogo e sobre o desenvolvimento da programação de jogos, podendo aplicar de forma prática os conhecimentos adquiridos.

16. Programa completo, com ementas e referência bibliográfica atualizada**Introdução ao 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:

→ Conceitos básicos de programação de jogos 2D:

- ◆ Variáveis;
- ◆ Condições de fluxo e laços;
- ◆ Entrada de teclado e movimentação de personagem;
- ◆ Conceito de objetos;
- ◆ Sprites ;

- ◆ Colisão;
 - ◆ Instanciamento de tiros;
 - ◆ Movimentação de inimigos
 - ◆ Hierarquia;
 - ◆ Scripts .
- Criação de um jogo simples utilizando todos os conceitos mencionados acima.
 → 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****Introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Unity3D**

Fabricio Guedes Faria	2:00 hs	50,00%
Período de atuação:21/04/2018 à 21/04/2018		
Gabriel Simmel Nascimento	2:00 hs	50,00%
Período de atuação:21/04/2018 à 21/04/2018		

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs**Especialistas****Porcentagem**

Fabricio Guedes Faria	50,00%
Gabriel Simmel Nascimento	50,00%
Total	100,00%

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs**Lista geral de ministrantes****Porcentagem**

Fabricio Guedes Faria	50,00%
Gabriel Simmel Nascimento	50,00%
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: Secretaria da Comissão de Cultura e Extensão

E-mail: ccex@icmc.usp.br

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

19. Inscrição

Período On-line: 16/04/2018 00:00 a 18/04/2018 23:59

Procedimento de Inscrição: preenchimento formulário online

Nº Máximo de Inscrições Válidas: 50

Permite inscrição em turmas: Não

20. Total de vagas oferecidas: 50 **21. Nº mínimo de participantes para realização do curso:** 10

22. Critérios de Seleção

Acesso Restrito: Não

23. Realização

Fora da USP: Não

ICMC-USP

Data de Início: 21/04/2018 **Término:** 21/04/2018

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 Gabriel Simmel Nascimento atua desde 2015 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), tendo uma experiência teórico-prática acumulada no desenvolvimento de jogos que inclui: participação em projetos de jogos junto ao FoG (no anos de 2015 e 2016), participação em Game Jams (competições de desenvolvimento rápido de jogos) e também com experiência no uso de diversas ferramentas de desenvolvimento de jogos (Unity3D, MonoDevelop). 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. 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), tendo uma experiência teórico-prática acumulada no desenvolvimento de jogos que inclui: participação em projetos de jogos junto ao FoG (no ano de 2016), 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. CV do ministrante externo.

Aprovação dos Colegiados

Aprovado pelo Coordenador em .

Local e data: _____

Cláudio Fabiano Motta Toledo
Coordenador

Aprovado pelo Conselho do Departamento* na reunião de ____/____/_____

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

Data ____/____/_____ Chefe do Departamento: _____

* No caso de Unidades de Ensino

Aprovado pela CCEX na reunião de ____/____/_____

Data ____/____/_____ Presidente da CCEX: _____

* No caso de Unidades de Ensino

À Diretoria

Data ____/____/____ Diretor(a): _____

Emitido em 16/04/2018