



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

Via Washington Luís, Km 235 - Caixa Postal 676

Fones: (16) 3351-8109 / 3351-8110

Fax: (16) 3361-3176 CEP 13.565-905 - São Carlos - SP - Brasil

End. Eletrônico: [propp@ufscar.br](mailto:propp@ufscar.br)

---

**FICHA DE CARACTERIZAÇÃO DE DISCIPLINAS**

---

**1. Programa de Pós-Graduação em:** Produção de Conteúdo Multiplataforma

**2. Objetivo da Ficha:** Criação de disciplina

Código da Disciplina	PCM 013	Total de Crédito	5	Início de Validade	2024/2
----------------------	---------	------------------	---	--------------------	--------

Nome da Disciplina	DESENVOLVIMENTO DE JOGOS MULTIPLATAFORMA
--------------------	--

Campos a serem Alterados					
<input type="checkbox"/> Código da Disciplina	<input type="checkbox"/> Nome da Disciplina	<input type="checkbox"/> Carga Horária	<input type="checkbox"/> Emenda		
<input type="checkbox"/> Código Anterior:	<input type="checkbox"/> Créditos	<input type="checkbox"/> Pré-Requisitos			

Justificativa: Criação de disciplina.

**3. Carga Horária da Disciplina:**

Aulas Teóricas	45h	Aulas Práticas	15h	Exercícios e Seminários	15h
----------------	-----	----------------	-----	-------------------------	-----

**4. Ementa da Disciplina:**

A disciplina objetiva preparar o aluno para conceber, projetar e desenvolver jogos eletrônicos multiplataforma utilizando conceitos e técnicas de engenharia de software. São abordados temas como: elementos (mecânica, narrativa, etc.) de jogos eletrônicos; design de jogos multiplataforma; ciclo de desenvolvimento de jogos multiplataforma; tecnologias para o desenvolvimento de jogos multiplataforma.

## 5. Caráter da Disciplina:

Criada para o curso de:

Mestrado

Doutorado

Mestrado Profissional

Todos

Caráter para mestrado profissional:

Obrigatória para:

Optativa para:

Produção de Conteúdo Multiplataforma

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica para:

Caráter para mestrado:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica para:

Caráter para doutorado:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica para:

## 6. Disciplinas que São Pré-Requisitos:

Não se aplica.

## 7. Bibliografia Principal:

Fullerton T., "Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games", Elsevier, 2a edição, 2008.

Schell, J., "A ARTE DE GAME DESIGN: O LIVRO ORIGINAL", Campus-Elsevier, 2010.

Hocking J., "Unity in Action: Multiplatform Game Development in C#", Manning Publications, 3a edição, 2022.

#### Bibliografia Complementar

Aronowitz A., "Programação C# com Unity 3d: Desenho e programação de jogos eletrônicos com o Unity", NLN, 2a edição, 2021.

Koster R., "A Theory of Fun for Game Design", O'Reilly Media, 2a edição, 2013. Rabin, S. (ed.), "INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES - Tradução da 2a edição norte-americana", Cengage Learning, 2012.

Rogers S., "Level UP: um Guia Para o Design de Grandes Jogos", 1a edição, Blucher, 2013

Novak J., "Game Development Essentials: An Introduction", Cengage Learning 2a edição, 2007.

#### 8. Principais Docentes Responsáveis:

Prof. Dr. Delano Medeiros Beder

#### 9. Aprovação da Coordenação do Programa de Pós-Graduação:

Aprovada na 2a reunião extraordinária da coordenação deste programa de pós-graduação, realizada em 18/06/2024.

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Coordenador do Programa

#### 10. Aprovação do Centro:

Aprovada na \_\_\_a. reunião do Centro de Educação e Ciências Humanas, realizada em

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Diretor do Centro

#### 10. Aprovação do Centro:

Aprovada na \_\_\_a. reunião da Câmara de Pós-Graduação, realizada em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

\_\_\_\_\_

Assinatura do Presidente do Conselho