

Universidade Federal de Pernambuco
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Diretoria de Pós-Graduação

PROGRAMA VÁLIDO PARA O SEMESTRE DE

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CARGA HORÁRIA SEMANAL		N.º DE CARGA HORÁRIA	
		TEÓRICA	PRÁTICA	CREDITOS	GLOBAL
IN1140	Jogos Digitais	4	0	4	60

RÉ – OU - CO-REQUISITOS

--

EMENTA

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Fundamentos▪ Projeto conceitual▪ Ferramentas de implementação▪ Temas correlatos |
|--|

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Histórico, categorias e conceitos básicos▪ Processo de desenvolvimento▪ Projeto conceitual▪ Arquiteturas, frameworks, e ferramentas▪ Animação gráfica, entrada/saída, som, rede, inteligência artificial▪ Temas correlatos |
|---|

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- Steve Rabin. AI Game Programming Wisdom.
- Salen, K, & Zimmerman. E. Rules of Play : Game Design Fundamentals
- Koster, R. & Wright, W. A Theory of Fun for Game Design.
- Rollings, A. & Morris, D., Game Architecture and Design. Coriolis Group Books. 1999
- Game developer magazine, CMP

CURSO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Mestrado e Doutorado em Ciência da Computação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Em 20 de agosto de 2008

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

ASSINATURA DA SECRETÁRIA

