



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Fundamentos de Jogos Digitais	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal		SIGLA: ICENP
CH TOTAL TEÓRICA: 30 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 0 horas	CH TOTAL: 30 horas

1. OBJETIVOS

Apresentar ao estudante os conceitos fundamentais sobre jogos, os diferentes tipos de plataformas e hardwares de jogos digitais, além de fornecer uma visão introdutória e global das etapas, ferramentas e processos de desenvolvimento. Capacitar o estudante a classificar jogos digitais quanto aos seus gêneros, mecânicas, aspectos culturais, mercadológicos e aplicabilidades.

2. EMENTA

Conceito de jogo e jogo digital. Classificações, gêneros e temáticas dos jogos digitais. Evolução e tipos de plataformas de jogos digitais. Visão geral das etapas, modelos e ferramentas de desenvolvimento. Panorama da cultura, história e indústria de jogos no Brasil e no mundo. Aplicabilidades dos jogos digitais: entretenimento, educação, *advergames* e simulação.

3. PROGRAMA

1. CONCEITO DE JOGO
 - 1.1. Definições, origens e ontologia do jogo.
 - 1.2. Elementos constitutivos do jogo (*magic circle*, regras, objetivos).
 - 1.3. Categorização e abordagens teóricas.
2. CONCEITO DE JOGO DIGITAL
 - 2.1. Definições e especificidades do jogo digital.
 - 2.2. Elementos e arquitetura geral de um jogo digital.
 - 2.3. Aspectos lógico-matemáticos, eletrônicos e computacionais.
 - 2.4. Aspectos culturais, artísticos e narrativos.
3. CLASSIFICAÇÕES DE JOGOS DIGITAIS
 - 3.1. Classificação quanto a estilos, gêneros e mecânicas.
 - 3.2. Classificação quanto às temáticas e características gráficas (2D, 3D,

VR/AR).

3.3. Classificação quanto ao público-alvo e faixa etária (*ratings*).

4. TIPOS DE PLATAFORMAS DE JOGOS DIGITAIS

4.1. Evolução histórica das plataformas: *Arcades*, *Consoles*, *Portáteis*, *PCs*, *Mobile* e *Nuvem*.

4.2. Especificidades e restrições técnicas de cada plataforma.

5. NOÇÕES ELEMENTARES SOBRE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

5.1. O jogo digital enquanto produto de software e artefato multimídia.

5.2. Ciclo de vida e etapas de desenvolvimento (*Pré-produção*, *Produção*, *Pós-produção*).

5.3. Visão geral de motores de jogos (*Game Engines*) e ferramentas de produção.

6. A CULTURA E O MERCADO DE JOGOS DIGITAIS

6.1. Panoramas globais: mercados norte-americano, asiático e europeu.

6.2. Ecossistema, cultura e mercado brasileiro de jogos digitais.

7. APLICABILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS

7.1. Jogos de entretenimento x Jogos sérios.

7.2. Jogos educativos, publicitários (*advergames*) e simulação/treinamento corporativo.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

[1] RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games**. v. 1: arte e design de games. 2. ed. Porto Alegre: Cengage Learning Brasil, 2012. E-book. ISBN 9788522113231. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113231/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[2] MELLO, Felipe C.; MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game cultura**: comunicação, entretenimento e educação. Porto Alegre: Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. ISBN 9788522125517. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522125517/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[3] ARRIVABENE, Rafael M. C. **Introdução didática ao game design**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. ISBN 9786581492090. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581492090/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

[4] SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, vol. 1. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521206538. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521206538/>. Acesso em: 21 ago. 2026.

[5] ROGERS, Scott. **Level up**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013. E-book. ISBN 9788521207016. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[6] MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. Porto Alegre: Cengage Learning Brasil, 2015. E-book. ISBN 9788522122714. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522122714/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[7] ALBUQUERQUE, Rafael M. **Estudos contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. ISBN 9788533500327. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788533500327/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[8] SILVA, Gabriel F. et al. **Game design**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book. ISBN 9786556901299. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901299/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

6. APROVAÇÃO

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
--	--



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 27/08/2026, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/08/2026, às 11:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7645566** e o código CRC **D2E5E660**.