



**FACULDADE 7 DE SETEMBRO  
CURSO DE DIREITO**

**EDITAL DO Grupo De Estudos Transdisciplinar Sobre “Desenvolvimento  
De Jogos Digitais”**

**CAPÍTULO I**

**DAS CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 1º.** O presente edital disciplina as atribuições e funcionamento do grupo de estudos sobre “Desenvolvimento De Jogos Digitais” do curso de Sistemas e Informação da Faculdade 7 de Setembro – FA7.

**Art. 2º.** O grupo de estudo é o instituto que permite a formalização dos projetos de pesquisa, o estímulo à produção, apresentação e publicação de trabalhos acadêmicos.

**CAPÍTULO II**

**DAS ATRIBUIÇÕES E OBJETO DO GRUPO DE PESQUISA**

**Art. 3º.** São atribuições do grupo de estudo:

- a)** Organizar e formalizar grupos de estudo sobre as diversas áreas de desenvolvimento de jogos digitais, pautado na interdisciplinaridade e dividido, a cada semestre, em diversas linhas de pesquisa oriunda da ementa de conteúdo programático do grupo.
- b)** Acompanhar as atividades e os resultados dos grupos de estudo;
- c)** Estimular a publicação de trabalhos e a participação em eventos de desenvolvimento de jogos digitais e afins;

**Art 4º.** Integra o Conteúdo Programático do Grupo de estudos:

I – **Game Design:** a) Definição de Gameplay, b) DPE Framework c) MDA Framework d) Definição do papel do Game Designer no processo de criação e desenvolvimento de um jogo e) Elementos de um jogo f) User Interface g) Conceitos de Level Design h) Processo de criação de GDD

II- **Game Programming:** a) Design pattern para jogos b) Conceitos básicos sobre Unity c) POO e) Conceitos de IA para jogos

III- **Game Art:** a) Criação de concept art b) Design de personagens c) Ilustração para jogos d) Modelagem e animação 3d.

**Art 5º.** A bibliografia inicial do grupo encontra-se no Anexo I deste Edital.

### **CAPÍTULO III**

#### **DA COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS DE ESTUDOS**

**Art. 6º.** Os grupos de pesquisa serão compostos:

- a) Um professor de titulação acadêmica obtida em programas *stricto sensu*;
- b) Com o número máximo de 8 alunos.

### **CAPÍTULO IV**

#### **DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DO GRUPO DE ESTUDO**

**Art. 7º.** Serão destinadas 8 (oito) vagas oficiais para este semestre a fim de aproveitamento de horas complementares, o que não impede, porém, a frequência de pesquisadores não oficiais.

**Art. 8º.** São critérios para esta seleção:

**I - Em prova escrita:**

- a) Lógica de programação.
- b) Conceitos básicos de Orientação a objeto.
- c) Conceitos básicos de *Game Design*.

**II - Em entrevista:**

- a) ter interesse na temática para a produção de artigos e apresentação de trabalhos em eventos voltados a área;
- b) ter aptidão de leitura em outra língua estrangeira (inglês) para que possa acompanhar os artigos científicos.

c) ter disponibilidade e empenho para desenvolver as tarefas designadas.

**III** - Caso haja mais candidatos que vagas, serão critérios de desempate:

a) produção de material relevante a área de desenvolvimento de jogos digitais;

**Art. 9º.** Caso ainda resulte em empate, será dada preferência a quem estiver mais perto de concluir o curso.

## **CAPÍTULO V**

### **DAS OBRIGAÇÕES DO ALUNO-PESQUISADOR**

**Art. 10º.** Para que o aluno-pesquisador tenha o aproveitamento dos créditos de atividade complementar do grupo de pesquisa, ele deverá:

- a) Estar presente em 75% das reuniões do grupo de pesquisa;
- b) Apresentar trabalho em evento oficial de iniciação científica da FA7 ou escrever um *paper* ou um artigo, podendo este ser em parceria com apenas outro aluno.

## **CAPÍTULO VI**

### **DA SELEÇÃO 2016.1**

**Art. 11º.** As inscrições se iniciam no dia **17 de março**, encerrando-se às 12h (doze horas) do dia **22 de março**, e serão realizadas através do site do Curso de Sistemas de Informação da FA7.

**Art. 12º.** A seleção dos membros se dará por meio de prova escrita, a realizar-se no dia **23 de março**, às **17h**.

**Art 13º** . A avaliação se dará após prova escrita sobre o texto indicado no art. 12.

**Art 14º** . O resultado da seleção será publicado no site da FA7 no dia **24 de março**.

**Art. 15º.** O Grupo de Estudo funcionará por meio de Reuniões Colegiadas, que ocorrerão nos dias de terça feira, no horário EF, entre 17h e 18h40, seguindo o mesmo calendário acadêmico da Faculdade 7 de Setembro. **O primeiro encontro acontecerá no dia 29 de março.**

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 15.** Os casos omissos serão resolvidos pelo orientador do grupo de pesquisa ou, diante da limitação desta, pela coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Faculdade 7 de Setembro, de acordo com o que dispõe o seu Regimento Geral.

**Art. 16.** O presente edital entra em vigor imediatamente após a sua aprovação.

Fortaleza, 17 de março de 2016

**Prof. MSc. Eduardo Mendes de Oliveira**

Orientador do Grupo de Estudos Transdisciplinar sobre Desenvolvimento de Jogos Digitais

### **Pesquisadores**

Rafael Lessa Hashimoto

Rômulo Cesar Furtado Holanda

### **ANEXO I – BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA**

O'DONNELL, Casey. *Principles of Game Design*. Coursera. Disponível em:  
<<https://www.coursera.org/learn/gamedesign/home/welcome>>.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. *A Formal Approach to Game Design and Game Research In Proceedings of Game Developers Conference*. 2004.

FERDIG, Richard E. (Ed.). *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. IGI Global, 2008.

ANDREO, Patrícia Kelen Takahashi Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**.

WINN, Brian. *Introduction to Game Development*. Coursera. Disponível em:  
<<https://www.coursera.org/learn/game-development>>.

NYSTROM, Robert. *Game programming patterns*. Genever Benning, 2014. Disponível em:  
<http://gameprogrammingpatterns.com/contents.html>

KRAUSE, Frank. *Character Design for Video Games*. Coursera. Disponível em:  
<<https://pt.coursera.org/learn/game-character-design>>.