



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	DESIGN	Campus:	CIANORTE-CRC
Departamento:	DDM – DESIGN E MODA		
Centro:	CTC - TECNOLOGIA		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: DESIGN DE JOGOS DE TABULEIRO	Optativa	Código: 9807	
Carga Horária: 68	Periodicidade: SEMESTRAL	Ano de Implantação: 2018	
1. EMENTA			
Apresentar um panorama histórico do design de jogos de tabuleiro, aspectos da interação dos jogadores e conceitos de jogabilidade. Principais materiais e mercados de jogos de tabuleiro. Estudar metodologias de projeto e desenvolver jogos.			
2. OBJETIVOS			
Desenvolver projetos de jogos de tabuleiro.			

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
O JOGO DE TABULEIRO <ul style="list-style-type: none">● Breve história;● Principais escolas e materiais;● Mercado brasileiro e internacional;
INTERAÇÃO <ul style="list-style-type: none">● Aspectos e conceitos de interação em jogos;
MÉTODO E DESENVOLVIMENTO <ul style="list-style-type: none">● Design Thinking na elaboração de jogos;<ul style="list-style-type: none">-Imersão (entendimento)-Ideação (criação)-Prototipação (teste)-Desenvolvimento (aplicação)● Produção de modelos tridimensionais funcionais com qualidade de protótipo.
4. REFERÊNCIAS
4.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)

BROWN, Tim. *Design Thinking. Uma Metodologia Poderosa Para Decretar o Fim das Velhas Ideias*. Alta Books, 2017.
VIANNA, Maurício. *Design Thinking, inovação em negócios*. MJV PRESS, 2012.
SCHELL, Jesse. *A arte de game design - o livro original*. CAMPUS, 2010.
HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens - Col. Estudos 004*. PERSPECTIVA, 2005.

4.2- Complementares

MESTRINER, Fábio. *Design de embalagens: curso avançado*. São Paulo: PRENTICE HALL, 2002.
CULTURAL, Ciranda. *O grande livro de jogos de tabuleiro. Ciranda cultural*, 2009.

APROVAÇÃO DO DEPARTAMENTO

APROVAÇÃO DO CONSELHO
ACADÊMICO