



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB Nº: PJE 2017 PEL 051
Informar o número de registro do projeto de ensino.

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

OFICINA DE UNITY3D - ETAPA1

b) Resumo do Projeto:

Curso de desenvolvimento de games para smartphones, utilizando a ferramenta Unity3D. Para propiciar recursos necessários para a construção, programação de games e exportar o projeto para a plataforma Android. Dessa forma habilitar o aluno a ter autonomia na construção de games para a plataforma mobile.

c) Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

<input checked="" type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Outro (Especificar).
--	-----------------------------------	---------------------------------	---

Carga horária total do projeto: 10hs

Coordenador

Nome: Elísio Bender de Leon

Lotação: 22 vagas

SIAPE: 2310328

Demais membros

Nome	Função	CH cumprida
Elísio Bender de Leon	Coordenador	10 horas

Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a função pode ser Coordenador, Colaborador, Participante, Ministrante ou Palestrante.

Listar apenas os membros que serão certificados.

Custo Global do Projeto
(Informar o valor total gasto com o projeto, indicando a fonte dos recursos).
Sem custo o curso.

II. INTRODUÇÃO

Foi identificado pelos alunos e professores do CTSI o grande interesse em aprender a desenvolver jogos utilizando a ferramenta Unity3D. Por essa razão, esse curso vem possibilitar aos alunos ter a autonomia na construção de games e estar mais envolvido, engajado nesse segmento de TI que cresce cada vez mais. Possibilitar os alunos se familiarizarem mais com a programação de jogos e etapas de construção.

Esse curso vem com a proposta de contribuir o aprendizado na construção de games direcionados para smartphones.

Será um curso prático, com as atividades a serem desenvolvidas na sala de aula terão o desafio de contribuir com o aperfeiçoamento dos estudantes participantes na área de TI, suplantando possíveis dificuldades encontradas na área de construção de jogos.

III. RESULTADOS OBTIDOS

Os alunos alcançaram o objetivo de terem autonomia no desenvolvimento de games simples para android utilizando a ferramenta Unity, que é apresentada na disciplina de Linguagem de Programação para Animação Web, ministrada pelo professor Elísio Bender de Leon.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

O curso foi desenvolvido totalmente prático, possibilitando aos alunos que possam disseminar o conhecimento adquirido para os demais colegas que não compareceram ao curso.

V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividades	Junho/2017	
	26	29
Fundamento teórico e ferramenta Unity3D	X	
Desenvolvimento do game e exportar para plataforma android.		X

Descrição das atividades:

1. Foi apresentado a fundamentação teórica necessária para o desenvolvimento de games e a ferramenta Unity3D.
2. Cada indivíduo teve que desenvolver as atividades de montagem e programação, propostos como desafios em cada encontro.
3. Cada encontro teve a duração de 5 horas/aula.
4. Foram utilizados os PCs do laboratório, onde já está instalada a ferramenta Unity3D(utilizada durante o semestre do CTSI).
5. Foram ofertadas 22 vagas, sendo 11 vagas para PCs do próprio laboratório e mais 11 vagas para alunos que trouxeram seus Notebook. Os alunos que trouxeram Notebook, tiveram que trazer a última versão do Unity3D Personal já instalado.
6. Os estudantes foram acompanhados pelo professor responsável pelo projeto ao longo de todos os encontros.
7. Foram propostos desafios de montagem e programação.
8. Foi realizado um acompanhamento dos estudantes participantes durante o treinamento.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Unity3D <https://unity3d.com> – Pesquisado em 20/05/2017.

HIRATA, Andrei. Desenvolvendo Games Com Unity 3D, Ciência Moderna, SP, 2011.

ANEXOS (Listar os anexos)

1 -

2 -

3 -

4 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 30 / 06 / 2017

(Assinatura e Carimbo)



NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: Projeto aprovado Campus reunião do curso.

Em reunião: 17/7/2017

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

Ricardo Santos Lokchin
Coordenador do Curso Superior
Tecnologia em Sistemas para a Internet (CSTS)
IFSul - Campus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: De acordo conforme parecer da coordenação.

Em reunião: 17/07/17

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

Rubinei de Servi Ferraz
Siape: 2543889
Diretor de Ensino
IFSul - Câmpus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

() aprovado () reprovado

Parecer: NÃO SE APLICA, POR NÃO HAVER APOORTE FINANCEIRO.

Em reunião: 19/07/17

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

Fabiane Konrad Redies
Diretora de
Administração e Planejamento
SIAPE 2613710
IFSul Câmpus Pelotas

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: 20/07/2017

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

Carlos Jesus Anghinoni Corrêa
Siape: 2109861
Diretor-Geral
IFSul - Câmpus Pelotas

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer:

De acordo

Em reunião: 14/08/17

(Assinatura e Carimbo)

Pró-reitor de Ensino

Guilherme Ribeiro Rostas
Pró-Reitor de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense