



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

FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO

REGISTRO SOB N°:

Uso exclusivo da PROEN

PJE 2017 PELOS 1

CAMPUS: Pelotas

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

Oficina de Unity3D - Mobile & Touch

b) Resumo do Projeto:

Curso de desenvolvimento de games para smartphones utilizando a ferramenta Unity3D. Envolve programação e a possibilidade de exportar o game para a plataforma Android.

c) Caracterização do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

(X) Curso/Mini-curso () Palestra () Evento () Outro (Especificar).

Carga horária total do projeto: 10hs

d) Especificação do(s) curso(s) e/ou áreas e/ou Departamentos/Coordenadorias envolvidos:

Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet.

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):

O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)?

(X) Sim. () Não.

Qual(is)? Lógica de Programação e Linguagem e Programação para Animação WEB.

Articulação com Pesquisa e Extensão:

O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?

() Sim. (X) Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

Vinculação com Programas Institucionais:

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

() Sim. (X) Não.

Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

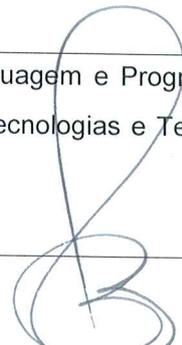
e) Identificação da equipe, com a função e a carga horária prevista:**Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)**

Nome: Elísio Bender de Leon

Lotação: CTSI

SIAPE: 2310328

Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Linguagem e Programação para Animação WEB, Linguagem e Programação Orientada a Objetos, Linguagens e Tecnologias e Tecnologias em Redes de Computadores.



Formação Acadêmica :

Graduação: Bacharel em Sistemas de Informação (Feevale - Novo Hamburgo/RS)

Especialização:

Mestrado: Mestre em Modelagem Computacional (FURG - Rio Grande/RS)

Doutorado:

Contato:

Telefone campus: (53) 2123-1144

Telefone celular: (53) 99128-2002

E-mail: elisioleon@pelotas.ifsul.edu.br

Observação: se o projeto de ensino apresentar mais de 01 coordenador será necessário replicar a tabela acima. A carga horária do Coordenador será a carga horária do projeto de ensino.

Demais membros

Nome	Função	CH prevista
Elísio Bender de Leon	Coordenador	10h

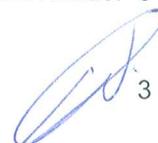
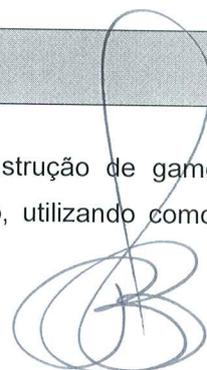
Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a função pode ser Coordenador, Colaborador, Participante, Ministrante ou Palestrante.

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.

III. JUSTIFICATIVA

Esse curso vem com a proposta de contribuir o aprendizado na construção de games direcionados para smartphones. Propiciando aos alunos reforço na lógica de programação, utilizando como meio incentivador o



3

desenvolvimento de games para smartphones. Os professores que participarão do curso, estarão mais familiarizados com a tecnologia, propiciando maiores oportunidades de trabalhos de conclusão nessa tecnologia.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Contribuir com o aprofundamento do processo de desenvolvimento de games dos estudantes participantes do curso, para que tenham maiores facilidades na continuidade do curso, no que se refere as linguagens de programação.

- Aprendizagem no desenvolvimento de games.
- Diminuir a retenção e a evasão na medida em que os estudantes participantes se sintam mais motivados com o processo de pensar/refletir envolvido no curso.
- Criar ambiente de incentivo ao trabalho de desenvolvimento de games.

V. METODOLOGIA

1. Será apresentada a fundamentação teórica necessária para o desenvolvimento de games e a ferramenta Unity3D.
2. Cada indivíduo terá que desenvolver as atividades de montagem e programação, propostos como desafios em cada encontro.
3. Cada encontro terá a duração de 5 horas/aula.
4. Os horários disponíveis serão:
 - Segundas-feiras, das 18h até 22h, no laboratório 1 do CTSI.
 - Quintas-feiras das 18h até 22h, no laboratório 1 do CTSI.
5. Serão utilizados os PCs do laboratório, onde já está instalada a ferramenta Unity3D(utilizada durante o semestre do CTSI).
6. Serão ofertadas 22 vagas, sendo 11 vagas para PCs do próprio laboratório e mais 11 vagas para alunos que trarão Notebook. Os alunos que trarão Notebook, deverão trazer a última versão do Unity3D Personal 5.6 já instalado que poderão pegar no endereço: <https://unity3d.com>
7. Os estudantes serão acompanhados pelo professor responsável pelo projeto ao longo de todos os encontros.
8. Serão propostos desafios de montagem e programação.
9. Será realizado um acompanhamento dos estudantes participantes durante o treinamento.



VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades	26/06/2017	29/06/2017
1	X	
2		X

Descrição das atividades:

Atividade 1: Fundamento teórico e ferramenta Unity3D

Atividade 2: Desenvolvimento do game e exportar para plataforma android.

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

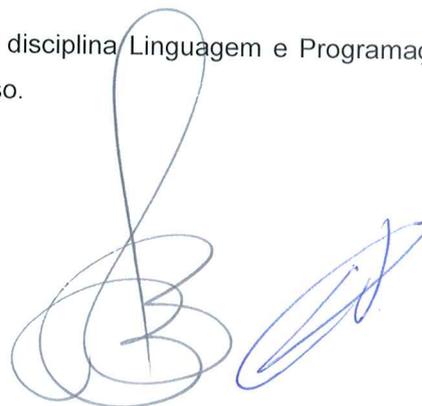
Será utilizado o laboratório 1 do TCI, onde já possui instalado nos computadores o software necessário para esse curso. O software Unity3D Personal é gratuito, livre de licença.

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				—
2				—
3				—
4				—
5				—

IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

São esperados melhorias no rendimento dos estudantes participantes, na disciplina Linguagem e Programação para Animação WEB, assim como na motivação para a continuidade do curso.



X. AVALIAÇÃO

Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.
 Qualitativa.
 Mista.

Instrumentos/procedimentos utilizados:

- Entrevistas Seminários
 Reuniões Questionários
 Observações Controle de Frequência
 Relatórios Outro(s). Especificar.
Trabalho apresentado no final do curso.

Descrição de procedimentos para avaliação:

Ao final do curso os alunos devem entregar o projeto de game desenvolvido para uma avaliação exportado para a plataforma Android.

Periodicidade da avaliação:

- Mensal Trimestral
 Semestral Ao final do projeto

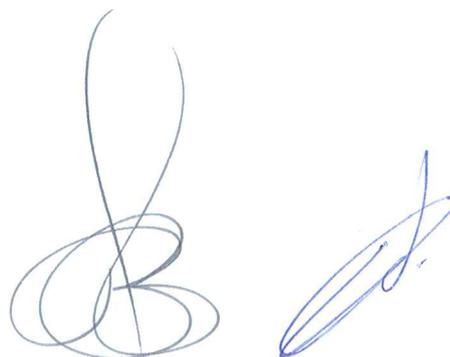
Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador | <input type="checkbox"/> Ministrante |
| <input type="checkbox"/> Colaborador | <input type="checkbox"/> Palestrante |
| <input type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores) | |

XI. 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: 12 / 06 / 2017

(Assinatura e Carimbo)



NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: *ótima oportunidade isto deve ser o plano*

Em reunião: *28/05/2017*

(Assinatura e Carimbo)

[Signature]
Ricardo Santos Lokchin
Coordenador do Curso Superior
Tecnologia em Sistemas para a Internet (CSTSI)
IFSul - Campus Pelotas

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *o DEAPG entende que o projeto está alinhado com o curso e com os objetivos institucionais.*

Em reunião: *03/06/17*

(Assinatura e Carimbo)

[Signature]
Rafael Blank Leitzke
Direção/Departamento de Ensino

Daniel Ricardo
Chefe do Departamento de
Graduação e de Pós-Graduação
SIAPE 17697307
IFSul Campus Pelotas

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

aprovado () reprovado

Parecer: *NÃO SE APLICA.*

Em reunião: *13/06/2017*

(Assinatura e Carimbo)

[Signature]
Mauro Isacci Giusti
Direção/Departamento de Administração e Planejamento
SIAPE: 1077804
IFSul - Campus Pelotas

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: *em consonância com as atividades do servidor.*

Em reunião: *13/06/17*

(Assinatura e Carimbo)

[Signature]
Rafael Blank Leitzke
Diretor-Geral do Câmpus Pelotas
SIAPE 2046620
IFSul-rio-grandense

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

() aprovado () reprovado

Parecer: DE ACORDO.

Em reunião: 23/06/17



Rafael Krolow Santos Silva
Pró-reitor Adjunto de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense - IFSul
(Assistência de Ensino)

"no exercício da Pró-Reitoria"

Pró-reitor de Ensino