

Data	Tema da Aula	Etapa de Desenvolvimento
30/07 (jul)	FERIADO	
01/08 (ago)	FERIADO	
06/08 (ago)	Introdução da Disciplina, Mercado, Estudo e Ensino de Jogos	
08/08 (ago)	Game Design - Conceitos, One Sheet e Ten Pager	Projeto 1 - One Sheet e Ten Pager - Entrega em 21/08
13/08 (ago)	Game Design - Exemplos Práticos	Projeto 1 - One Sheet e Ten Pager - Entrega em 21/08
15/08 (ago)	FERIADO	Projeto 1 - One Sheet e Ten Pager - Entrega em 21/08
20/08 (ago)	Arquitetura em Engine - Introdução e Game Loop	Projeto 1 - One Sheet e Ten Pager - Entrega em 21/08
22/08 (ago)	Produção - Etapas de Desenvolvimento e Entregas	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
27/08 (ago)	Arquitetura em Engine - Input e Design Pattern	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
29/08 (ago)	Game Design - Correção dos Ten Pagers e One Sheet, Feedback das Ideias	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
03/09 (set)	FERIADO	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
05/09 (set)	FERIADO	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
10/09 (set)	Física em Engine - Introdução, Etapas, Simulação, Colisão	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
12/09 (set)	Produção - Scrum	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
17/09 (set)	Produção - Monetização e Pitch	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
19/09 (set)	Unity - Sprites e Animações	Projeto 2 - Pitch e Protótipo - Entrega em 23/09
24/09 (set)	Produção 4 - Apresentações Pitch	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
26/09 (set)	Produção 4 - Apresentações Pitch	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11

01/10 (out)	SEMCOMP	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
03/10 (out)	SEMCOMP	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
08/10 (out)	Computação Gráfica em Engine - Introdução e Pipeline Gráfico	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
10/10 (out)	Unity - 3D e Shaders	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
15/10 (out)	Áudio em Engine - Introdução, Efeitos, Espacialização + Partículas	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
17/10 (out)	Aula de Dúvidas	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
22/10 (out)	Unity - Câmera e Post-Processing	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
24/10 (out)	Unity - Saves, Serialização	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
29/10 (out)	Scriptable Objects	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
31/10 (out)	Arquitetura e Gerenciamento de Recursos (Unity)	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
05/11 (nov)	Play Test e Bug-Fixes	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
07/11 (nov)	Itch.io - Publicação de Jogos	Projeto 3 - Jogo - Entrega em 07/11 - Mostra de Jogos 08/11
12/11 (nov)	O que é Jogo? e Tipos de Jogos	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11
14/11 (nov)	Produção - Post-Mortem e Exemplos	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11
19/11 (nov)	Inteligência Artificial - Geração Procedural de Conteúdo	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11
21/11 (nov)	IA - Algoritmos Principais (Monte Carlo, Redes Neurais)	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11
26/11 (nov)	Networking - Soluções de mercado (Photon, Mirror, etc.), Servidores, Arquitetura	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11

28/11 (nov)	Produção - Apresentações Post-Mortem	Projeto 4 - Post Mortem - Entrega em 27/11
03/12 (dez)	Produção - Apresentações Post-Mortem	
05/12 (dez)	Folga para Imprevistos	
07/12 (dez)	FÉRIAS	