

| 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 | |