

>>> ATIVIDADES DE AULA USANDO O DBPro <<<

Prof. Maurício => Lista de chamada

TRABALHOS A DESENVOLVER

1. OPÇÃO: **Screen Shots**. Os alunos que não entregaram os screen-shots do jogo.
Data final: **HOJE!!!** (Colocar no AVA até a data de 24/11/2005, após serão desconsiderados)
2. OPÇÃO: **Abertura ou apresentação de créditos**. Os alunos que já fizeram os screen-shots podem usar o tempo da aula para criar uma abertura (ou encerramento do jogo), onde usam as cenas do jogo que podem servir para atrair o usuário, e também podem ser usadas para apresentar os créditos. Use o tempo desta aula para desenvolver uma pequena animação que poderá ser usada na abertura do seu jogo ou na apresentação dos créditos do mesmo. Sugestão: use as cenas do jogo que você já criou, ou o programa que foi usado para gerar estas cenas, e crie um pequeno demo/animação do seu jogo. Esta abertura/apresentação de créditos será cobrada na versão final do seu jogo...
3. OPÇÃO: Crie com o uso do DBPro uma cena (com efeitos 3D) que possa ser usada como capa para o Workshop de Jogos Digitais na Educação (veja abaixo a chamada do João Bittencourt):

De: "Joao Ricardo Bittencourt" <jrbitt@uol.com.br>
Para: Jogos-I@inf.ufrgs.br
Data: Domingo - 20/Novembro/2005 22:32
Assunto: [Sbc-graf] [Jogos-I] Convite – Capa para os Anais Digitais do Workshop de Jogos Digitais na Educação

Saudações

Após a realização do Workshop de Jogos Digitais na Educação ocorrido no início de novembro em Juíz de Fora, Minas Gerais estamos preparando a versão digital dos anais que ficará disponível na web. Trata-se de uma pequena publicação digital distribuída sob a licença Creative Commons. (para quem não conhece www.creativecommons.org)

Precisamos contar com apoio de um desenhista/ilustrador/arte finalizador para criar a capa de nossa publicação.

Trata-se de uma atividade voluntária, sem remuneração cujo ganho será na atribuição dos créditos neste material. Deverá ser produzido em PNG, no tamanho A4 e segue na seqüência o objetivo do evento que servirá para guiar o trabalho artístico: “o objetivo principal deste workshop é ampliar o debate teórico-prático através de um enfoque transdisciplinar questões referentes ao projeto, implementação, avaliação e adoção de jogos digitais com fins educativos explícitos ou implícitos no processo de ensino-aprendizagem. Desta forma ampliando os potenciais dos ditos jogos comerciais como forma de ensino-aprendizagem semelhante as demais obras audiovisuais.” A ilustração também será distribuída sob a licença Creative Commons.

Quem tiver interesse de colaborar, por favor, entrar em contato até o dia 25/11/2005 pelo email jrbitt@ludensartis.com.br preferencialmente enviando link de um portfolio digital e informando o tempo aproximado para criar esta ilustração. Caso conheças alguém que possa desempenhar tal atividade, por favor, encaminhe este e-mail.

Agradecemos sua colaboração

Coordenação do Workshop de Jogos Digitais na Educação

Prof.Msc. João Ricardo Bittencourt
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)
São Leopoldo - RS - Brasil

===

Bom trabalho!
