Universidade Federal do Pará
Campus Universitário de Castanhal
Faculdade de Computação
III Jornada de Inclusão Digital

1. Resumo:

Ressalta-se que atualmente que o mundo está se tornando cada vez mais tecnológico. Com tal avanço da tecnologia surge inovações de ferramentas e plataformas de edição e criação de games. A partir disso apresenta-se esta proposta de oficina para a III jornada de Inclusão Digital, a plataforma de criação de games 2D (duas dimensões), com HTML5 e os jogos são totalmente compatíveis com navegadores web, Loja Web Facebook, Chrome e todos os mercados webapp. No GDevApp não há necessidade de se aprender linguagens de programação ou HTML, pois o mesmo é dinâmico, ou seja, cria-se jogos somente arrastando objetos e adicionando movimentos e outros.

GDevApp é uma plataforma online, para ter acesso é simples, rápido e inteiramente grátis. A plataforma citada oferece vários serviços como o download do game para Android e IOS, pacote com o código fonte do mesmo, assim como a publicação dos mesmos nas lojas virtuais.

2. Identificação

- **Título da Oficina:** Criação de Jogos 2D para Dispositivos Móveis com GDevApp.
- **Autores:**

Iuri Victor Ferreira Costa – yurr29@gmail.com
Ranilson da Silva Pereira – ranilsonsistema@gmail.com

- **Carga Horária:** 04 Horas.
- **Quantidade de Participantes:** 20.

3. Objetivo

O objetivo central desta oficina é levar e mostrar como o avanço da tecnologia vem para facilitar a vida da sociedade, além de que é facilmente manuseável por todos. Além disso, o participante irá manusear as ferramentas necessárias para a criação dos games. Nesse sentido, ao final da oficina tem-se a aplicação prática de todo o conteúdo adquirido durante o curso.

4. Público Alvo

Acadêmicos de Tecnologia e Demais áreas de atuações.

5. Requisitos

Interesse em conhecer novas ferramentas da área tecnológica

6. Conteúdo Programático

- Apresentação à Plataforma GDevApp.
- Introdução da Plataforma GDevApp.
- Demonstração e Criação de Aplicações no GDevApp
- Desafio de Criação de Games.
- Embalando os Pacotes do Projeto Criado para Download ou Publicação em Lojas Virtuais.
- Baixando e Instalando o APK do Projeto Criado.

7. Recursos

- Data Show.
- Laboratório com 20 máquinas.
- Internet em todas as máquinas.