

## EMENTÁRIOS DA GRADE 6 – JOGOS DIGITAIS - Ingressantes em 2020

### 1º TERMO

#### FILOSOFIA DA FELICIDADE

Discussão do conceito sobre a felicidade e a promoção da felicidade. Dimensões humanas e os fatores que podem influenciar no desenvolvimento e encontro com a felicidade. Psicologia positiva como forma de contribuir para a felicidade dos indivíduos. Atividades que podem estimular a felicidade e estratégias para a construção de hábitos melhores.

Bibliografia Básica:

HUTZ, Claudio Simon. **Avaliação em Psicologia Positiva**. Porto Alegre: Artmed, 2014.  
RASHID, Tayyab; SELIGMAN, Martin. **Psicoterapia Positiva: manual do terapeuta**. Porto Alegre> Artmed, 2019.

SELIGMAN, Martin. **Florescer**. Disponível em: [https://kupdf.net/queue/martin-seligman-psicologia-positiva\\_5afb3f16e2b6f5b37e17a746\\_pdf?queue\\_id=-1&x=1580508548&z=MTg3LjEyMC4xNTYuNTk=](https://kupdf.net/queue/martin-seligman-psicologia-positiva_5afb3f16e2b6f5b37e17a746_pdf?queue_id=-1&x=1580508548&z=MTg3LjEyMC4xNTYuNTk=). Acesso em: 31 Jan. 2020.

Bibliografia Complementar:

COELHO JUNIOR, Achilles Gonçalves; MAHFOUD, Miguel. **As dimensões espiritual e religiosa da experiência humana: distinções e inter-relações na obra de Viktor Frankl**. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 95-103, 2001. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-65642001000200006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65642001000200006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 22 Dez. 2019.

CORBI, Raphael Bottura; MENEZES-FILHO, Naércio Aquino. **Os determinantes empíricos da felicidade no Brasil**. *Revista de Economia Política*, vol. 26, no 4 (104), pp. 518-536, outubro-dezembro/2006. Disponível em: <http://www.rep.org.br/PDF/104-3.PDF> Acesso em: 25/11/2019.

MORAES, Maria Regina Cariello. **O desencantamento da meditação: da união mística ao fitness cerebral**. *Relig. soc.*, Rio de Janeiro, v. 39, n. 1, p. 224-248, abr. 2019. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-85872019000100224&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-85872019000100224&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 26 dez. 2019. Epub 16-Maio-2019. <http://dx.doi.org/10.1590/0100-85872019v39n1cap10>.

MENEZES, Carolina Baptista; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. **Os efeitos da meditação à luz da investigação científica em Psicologia: revisão de literatura**. *Psicol. cienc. prof.*, Brasília, v. 29, n. 2, p. 276-289, jun. 2009.

Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932009000200006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000200006&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 13 jan. 2020.

#### LINGUA PORTUGUESA

Produção e reescrita de diferentes tipos de texto usando corretamente as regras gramaticais da língua portuguesa, principalmente o sistema ortográfico e os recursos de pontuação, expressando-se de maneira adequada. Leitura e interpretação de textos para apreender a mensagem principal e para verificar as funções e elementos da teoria da comunicação. Adequação gramatical nas diferentes e variadas modalidades redacionais:

argumentativa, reflexiva, narrativa e descritiva. Experiências de liberação da linguagem e pensamento em práticas de técnicas redacionais diversas.

Aprofundar os conhecimentos no uso da linguagem escrita para a criação de roteiros de histórias.

Bibliografia Básica:

CEGALLA, Domingos P. **Novíssima gramática da Língua Portuguesa**. 30ª. ed. São Paulo: Nacional, 1988.

FIGUEIREDO, Celso; **Redação Publicitária**; Ed. Cengage Learning; 2009.

MEDEIROS, João Bosco. **Português Instrumental**; Ed Atlas, 2010.

Bibliografia Complementar:

BLIKSTEIN, Izidoro. **Técnicas de comunicação escrita**. 8ª. ed. São Paulo: Ática, 1990.

MEDEIROS, João Bosco. **Correspondência: técnicas de comunicação criativa**. 11ª. ed. São Paulo: Atlas, 1996.1 ex-1985

SALVADOR, Arlete; SQUARISI, Dad; **A Arte de escrever bem**; Ed.Contexto; 2012.

LEMO, André; **Cibercultura**; Ed. Sulina, 2010.

GARCIA, Othon M. **Comunicação em prosa moderna**. 13ª. ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1996.

## LÓGICA COMPUTACIONAL

Introdução à Lógica. Lógica Proposicional e Cálculo de Predicados: Sintaxe, Regras de Inferências, Prova de Teoremas.

Bibliografia Básica:

DAGHLIAN, J. **Lógica e álgebra de Boole**. São Paulo: Atlas, 1995.

ALENCAR FILHO, Edgard de; **Iniciação a Lógica Matemática**; SP; Ed. Nobel; 2002.

CHEN, Xinghao; KARIM, M. A; **Projeto Digital**; Ed. LTC; 2009.

Bibliografia Complementar:

TOCCI, Ronald J.; WIDMER, Neal S.; **Sistemas Digitais: Princípios e aplicações**; Ed. Prentice Hall; 2003.

SILVA, Paulo Soares Corrêa da; **Lógica para Computação**; Ed. Thomson Learning; 2006.

BISPO, C. A. F. et al; **Introdução à Lógica Matemática**; Ed. Cengage Learning.

BARBIERI FILHO, P.; **Lógica para Computação**; ed. LTC; 2013.

SOUZA, João Nunes de; **Lógica para Ciência da Computação**; Ed. Campus; 2008.

## COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Fundamentos da computação gráfica. Introdução às ferramentas de edição de imagem e vetorização de imagens. Conceitos de superfície poligonal. Método de edição de objetos poligonais. Métodos de criação de objetos primitivos básicos. Ferramenta de criação e edição de objetos tridimensionais. Noções básicas de direção de arte. Criação de cenários e personagens. Aplicação de luzes e materiais. Conceitos gerais de animação. Conceitos básicos dos processos de renderização computacional.

Bibliografia Básica:

LIMA, Alessandro; **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**; Ed. Ciência Moderna; 2007.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

ANDRADE, Marcos Serafim; **Adobe Photoshop CC**; Ed. Senac; 2018.

#### **Bibliografia Complementar:**

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax9**; Ed. Érica; 2007.

SILVA, João Carlos; **3DMax 6 – Utilizando Técnicas Avançadas**; Ed. Érica; 2004.

WONG, Wucius; **Princípios de Forma e Desenho**; Ed. Martins Fontes; 2010

AGUIAR, Fábio Calciolari; SILVA, João Carlos; **Modelagem de Personagens para Jogos com 3DS Max 8**; SP; Ed Érica; 2005.

FOX, Barret; **Animação em 3DMax 6**; Ed. Ciência Moderna; 2004.

### **LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO WEB**

Introdução ao desenvolvimento web; Fundamentos de HTML e CSS; HTML5 e CSS3; Navegação Web e Web 2.0; Princípios básicos de JavaScript e jQuery; Frameworks para o desenvolvimento de aplicativos Web.

Bibliografia Básica:

BALDUINO, P. **Dominando JavaScript com jQuery**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

EIS, D. Guia Front-End: **O caminho das pedras para ser um dev Front-End**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

MAZZA, L. HTML5 e CSS3: **Domine a Web do Futuro**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

ZEMEL, T. **Web Design Responsivo: Páginas adaptáveis para todos os dispositivos**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

Bibliografia Complementar:

LOPES, S. A Web Mobile: **Design Responsivo e além para uma Web adaptada ao mundo mobile**. 2ed. São Paulo: Casa do Código. 2017.

MOHERDAUI, L. **Guia de Estilo Web**. 3ed. São Paulo: Senac, 2007.

MOLINARI, W. **Desconstruindo a Web: As tecnologias por trás de uma requisição**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

TOLLET, J.; WILLIANS, R. **Web Design para não-designers: um guia objetivo para você criar, projetar e publicar seu site na web**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

### **CULTURA RELIGIOSA**

A experiência religiosa: fenômeno e evolução histórica. O fenômeno religioso, com sua linguagem específica e com especial atenção à experiência religiosa individual; O aspecto social da religião e as funções que ela exerceu e exerce na transformação da sociedade com especial atenção à crise da religião na modernidade e às perspectivas contemporâneas. Cultura Afro-Brasileira e Indígena - resistências culturais e religiosas: sincretismos.

Bibliografia Básica:

JORGE, J.; **Cultura Religiosa: O Homem e o Fenômeno Religioso**; SP; ed. Loyola; 1998.

Última revisão: 14/10/2019  
Autor: Mayk Fernando Choji

WILGES, I.; **Cultura Religiosa: as Religiosas no Mundo**; 18ª ed; Ed. Vozes; 2010.  
CISALPINO, Murilo. **Religiões**. São Paulo: Scipione, 2007.

Bibliografia Complementar:

GAARDER, J.; et al; **O Livro das Religiões**; Ed. Cia das Letras; 2000.

SIMÕES, Jorge; **Cultura Religiosa**; Ed. Loyola; 1998.

MELO, Elisabete; BRAGA, Luciano; **História da África e afro-brasileira em busca de nossas Origens**. São Paulo: Selo Negro, 2010.

PIÑON, Ana; FUNARI, Pedro Paulo; **A temática indígena na escola subsídios para os professores**. Ed.- São Paulo: Contexto, 2011.

PIOVESAN, Flávia; **Direitos Humanos e Direito Constitucional Internacional**; Ed. Saraiva; 2015.

## LÓGICA E ALGORITMOS

Conceitos de lógica de programação. Conceitos fundamentais para construção de algoritmos estruturados. Construção de algoritmos por refinamentos sucessivos.

Algoritmos, Fluxogramas, Estruturas básicas de programação: decisão, seleção e repetição. Dados estruturados homogêneos e heterogêneos (vetor e matriz).

Bibliografia Básica:

ASCENSIO, A. F. G.; CAMPO, E. A. V.; **Fundamentos da Programação de Computadores**; 3 ed; RJ; Prentice-Hall; 2002.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 2**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

ALVES, William P.; **Lógica de Programação de Computadores**;2010.

PEREIRA, Silvio do Lago; **Algoritmos e Lógica de Programação em C**; 2010.

EBERSPÄCHER, H.; FORBELLONE, A. L. Villar; **Lógica de programação: a construção de Algoritmos**; 2000.

Bibliografia Complementar:

JAMSA, K; KLENDER, Lars; **Programando em C/C++ - A Bíblia**; Makron Books; 1999.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C – Módulo Profissional**, Makron Books, SP, 1993.

FEIJO, Bruno; CLUA, Esteban; SILVA, Flávio; **Introdução à Ciência da Computação com Jogos**; Ed. Campus; RJ; 2010.

HARRISON, Lynn Thomas; **Introdução to 3D Game Engine Design Using DirectX 9 and C#**; 1 ed; Ed. Apress; 2003.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D Terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª ed**; SP; Ed. Novatec; 2007.

FERTIG, Cristina; MEDINA, Marco; **Algoritmos**; 2006.

## **INGLÊS INSTRUMENTAL**

Técnicas básicas para compreensão da língua inglesa mediante aquisição progressiva das estruturas linguísticas elementares e de maior frequência. Sistematização do uso de tempos verbais simples e dos mais empregados. Leitura, entendimento e interpretação de textos específicos, da área de informática, visando à exploração dos termos técnicos e a compreensão global da mensagem. Emprego correto e ampliação do vocabulário técnico elementar relacionado com a informática

Bibliografia Básica:

ED. CAMPUS; **Dicionário de informática: Inglês-Português, Português-Inglês**; RJ; Ed.Campus;1993.

GALANTE, Terezinha P. & LÁZARO, Svetlana P; **Inglês básico para informática**; 3ªed.; SP; Ed.Atlas; 1996.

MUNHOZ, R.; **Inglês Instrumental: Estratégias de leitura**; 2ªed.; SP; Ed.Centro Paula Souza; 2003.

Bibliografia Complementar:

SILVA, Ivanete T. A.; **Michaelis**; ed. Melhoramentos; 2006.

XIMENES, Fernando B.; **Dicionário de Informática: Inglês-Português/Português-Inglês**; Ed. Campus; 1993.

GALLO, L.R.; **Inglês Instrumental Para Informática - Modulo 1**; 1ª.ed.; Icone Editora, 2008

DANIEL, Monica H.; STANLEY, Nancy; TAYLOR, James; **Gramatica Delti da Língua Inglesa**; Ed. Ao Livro Técnico; 1995.

LIMA, Denilso de; **Inglês na Ponta da Língua**; Ed. Campus; 2004.

## **GAME DESIGN I**

Conceitos de jogos digitais; Design de jogos digitais; Processo de produção de jogos digitais; GDD-Game Design Document; Programação de jogos digitais e Ferramentas de software para desenvolvimento (prototipação) de jogos digitais; Técnicas Criativas aplicadas ao Desenvolvimento de Jogos Digitais: Brainstorming(Lista de Palavras-Seleção de Ideias – Estrutura de frases-Metaplot); Conexões; Contextos.

Bibliografia Básica:

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

BERTHEM, Antonio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** – 2ª ed; SP; Ed. Novatec; 2007.

2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.

SHELDON, Lee; **Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games**; Ed. Cengage Learning; 2017.

Bibliografia Complementar:

MASTROCOLA, Vicente M.; **Game Design-Modelo de Negócios**; Ed. Cengage Learning; 2016.

MARCELO, Antonio; PESCUITE, Júlio Cesar. **Design de jogos: fundamentos**. 1. ed. São Paulo: Brasport, 2009.

SCHELL, J.; **A Arte de Game Design**; 1ª. Ed, Campus, 2010.

SCHYTEMA, Paul; **Design de Games – Uma Abordagem Prática**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2007.

RODHES, Glen; **Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2008.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. São Paulo: Artmed,2012.

CRAWFORD, Chris. **On Game Design**. New Riders Games, 2003.

## **2º TERMO**

### **MATEMÁTICA PARA JOGOS**

Fundamentos de geometria na aplicação de desenhos, Transformações geométricas, Detecção de Colisões.

Bibliografia Básica:

TONÉIS, C. N. **Matemática Aplicada aos Games**. São Paulo: Clube de Autores. 1º Edição. 2015.

SIMMONS, George F. **O cálculo com Geometria Analítica. Vol 1 e 2**. Ed. McGraw Hill, São Paulo, 1987.

STEINBRUCH, Alfred et al; **Geometria Analítica**; Ed. Makron Books; 1987.

CAMARGO, Ivan; BOULOS, P.; **Geometria Analítica-Um tratamento vetorial**; Ed. Makron Books; 2005.

Bibliografia Complementar:

CARVALHO, L. M.; et al. **Álgebra Linear Numérica e Computacional**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna. 1º Edição. 2011.

MENDELSON, E.; JUNIOR., F. A. **Cálculo - Coleção Schaum**. Porto Alegre: Editora Bookman. 5ª Edição. 2013.

LEITHOLD, L.; **O Cálculo com Geometria Analítica**; Ed. Harbra; 1994.

STEINBRUCH, Alfredo e WINTERLE, Paulo. **Geometria Analítica 2**. Ed. São Paulo: McGraw Hill, 1987.

SOUZA, Maria H. Soares de; **Matemática – Jogos e Conceitos**; Ed. Ática.

MACHADO, Antonio dos Santos; **Álgebra Linear e Geometria Analítica**; Ed. Atual; 1980.

DOLCE, Osvaldo; HAZZAN, Samuel; MURAKAMI, Carlos; **Fundamentos de Matemática Elementar: Geometria Plana**; Ed. Atual.

### **MODELAGEM E ANIMAÇÃO**

Conceitos de modelagem de cenários e itens para os mesmos. Introdução a lowpoly de itens para cenário. Implementação de texturas e iluminação adequadas as cenas. Estudo de renderização e suas variações. Animação para itens de cenário e aplicação para jogos digitais.

Bibliografia Básica

GONÇALVES, Marcio da Silva; **Fundamentos de Computação Gráfica**; ed. Érica; 2014.

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

LIMA, Alessandro; **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**; Ed. Ciência Moderna; 2007.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

Bibliografia Complementar:

GAMBA JR, Nilton Gonçalves; **Computação gráfica para Designers**; Ed. 2AB.

AGUIAR, Fábio Calciolari; SILVA, João Carlos; **Modelagem de Personagens para Jogos com 3DS Max 8**; SP; Ed Érica; 2005.

FOX, Barret; **Animação em 3DMax 6**; Ed. Ciência Moderna; 2004.

BOARDMAN, Ted; **Dominando o 3D Max 6**; SP; Ed. Ciência Moderna; 2004.

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax9**; Ed. Érica; 2007.

SILVA, Jorge Eider F.; EVERETT JONES, Jones; **Explorando Flash Mx Professional 2004**; RJ; Campus, 2004.

SILVA, João Carlos; **3DMax 6 – Utilizando Técnicas Avançadas**; Ed. Érica; 2004.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

## **ESCULTURA FÍSICA TRIDIMENSIONAL I**

Introduzir o aluno nas noções básicas de exercícios sequência de análise de objetos e personagens, em laboratórios e oficinas produzindo objetos e modelos tridimensionais através de técnicas de escultura manual aplicados a jogos digitais.

Bibliografia Básica:

MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas**. Ed. Martins Fontes; 2008.

GOMES FILHO, J.; **Design do Objeto e Bases Conceituais**; Ed. Escrituras; 2006.

GOMES FILHO, J.; **Ergonomia do Objeto**; Ed. Escrituras; 2003.

Bibliografia Complementar:

SIMBLET, Sara; **Anatomy for the Artistic**; Ed. Dorline Kindersley; 2001.

HALLAWELL, P.; **À mão livre - a linguagem e as técnicas do desenho**. São Paulo: Melhoramentos, do Brasil, 2006.

EDWARDS, B.; **Desenhando com o lado direito do cérebro**; Rio de Janeiro: Ediouro, do Brasil, 2005.

BAXTER, Mike; **Projeto de produto**; Ed. Edgar Blucher; 1998.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

WONG, Wucius; **Princípios de Forma e Desenho**; Ed. Martins Fontes; 2010.

## **INTRODUÇÃO A LINGUAGEM CIENTIFICA**

Revisão dos conceitos básicos de programação: tipos de dados primitivos, declaração de variáveis, expressões aritméticas e lógicas, atribuição e corpo do programa; funções predefinidas; funções de entrada e saída; comando condicional e de seleção; comandos de repetição. Tipos estruturados de Dados (vetor, matriz, struct, vetor de registro)

Funções usando parâmetros por valor e por referência. Manipulação de cadeia de caracteres.

Bibliografia Básica:

ASCENSIO, A. F. G.; CAMPO, E. A. V.; **Fundamentos da Programação de Computadores**; 3 ed; RJ; Prentice-Hall; 2002.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 2**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

Bibliografia Complementar:

JAMSA, K; KLENDER, Lars; **Programando em C/C++ - A Bíblia**; Makron Books; 1999.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C – Módulo Profissional**, Makron Books, SP, 1993.

FEIJO, Bruno; CLUA, Esteban; SILVA, Flávio; **Introdução à Ciência da Computação com Jogos**; Ed. Campus; RJ; 2010.

HARRISON, Lynn Thomas; **Introduction to 3D Game Engine Design Using DirectX 9 and C#**; 1 ed; Ed. Apress; 2003.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D Terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª ed**; SP; Ed. Novatec; 2007.

## **DESIGN DIGITAL DE PERSONAGENS E CENÁRIOS**

Elementos do desenvolvimento de personagens para jogos. Tipos de personagens. Arquétipos de personagens clássicos. Desenvolvimento visual e verbal do personagem. Antecedentes, história e evolução. Construção de personagens 2D.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

CAVELAGNA, César; **Como criar personagens**; Ed. Europa; 2015.

WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookmann, 2012.

Bibliografia Complementar:

EISNEIR, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 200

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

## **DESENVOLVIMENTO WEB I**

Introdução ao desenvolvimento de sistema na Web com PHP; Fundamentos da linguagem PHP, Integração entre ambiente cliente-server e multicamadas na Web. Acesso do PHP a banco de dados. Criação e funcionalidade de WebServices com PHP.



Bibliografia Básica:

TONSIG, S.L.; **PHP com AJAX na WEB 2.0.**; RJ; Ciência Moderna, 2008.

MENEZES, M.A.F.; **Introdução à HTML e PHP**; Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2008.

TONSIG, S.L.; **Recursos Visuais na Web com PHP**; Ed. Ciência Moderna; 2009.

CÁSSIO, Ederson; **Desenvolva Jogos com HTML5, Canvas e JavaScript**; Ed. Casa do Código.

Bibliografia Complementar:

WELLING, Luke; THOMSON, Laura; **PHP e MySQL - Desenvolvimento Web**; Ed. Campus; 2003.

CONVERSE, T.; PARK, J; **PHP 4 - A Bíblia**; ed. Campus; 2003.

SOARES, W.; **PHP5 conceitos, programação e integração com banco de dados**; Érica, São Paulo, 2004.

BENTO, Evaldo Junior; **Desenvolvimento Web com PHP e MySQL**; Ed. Casa do Código.

MILANI, André; **Construindo Aplicações Web com PHP e MySQL**; 2ª ed. Ed. Novatec; 2016.

## **GAME DESIGN II**

Processo de produção de jogos digitais; Acessibilidade em jogos digitais; Narrativa em Jogos; Modelo de Negócio (Monetização); GDD-game Design Document e Canvas para jogos; Prototipação em Papel; Programação de jogos digitais (uso do ambiente de desenvolvimento Construct 2) e Ferramentas de software para desenvolvimento de jogos digitais.

Bibliografia Básica:

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

BERTHEM, Antonio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** – 2ª ed; SP; Ed. Novatec; 2007.

2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.

MARCELO, Antonio; PESCUITE, Júlio Cesar. **Design de jogos: fundamentos**. 1. ed. São Paulo: Brasport, 2009.

Bibliografia Complementar:

SCHELL, J.; **A Arte de Game Design**; 1ª. Ed, Campus, 2010.

SCHYTEMA, Paul; **Design de Games – Uma Abordagem Prática**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2007.

RODHES, Glen; **Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2008.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. São Paulo: Artmed,2012.

CRAWFORD, Chris. **On Game Design**. New Riders Games, 2003.

## **3º TERMO**

## **DESENHO BÁSICO**

Aprender o Desenho Técnico e Desenvolver habilidades de desenho básico e avançado. Técnicas para o Desenho Digital.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

BORGERSON, JACOB L.; LEAKE, JAMES M; **Manual de Desenho Técnico para Engenharia**; LTC; 2015.

MONTENEGRO, Gildo A.; **A perspectiva dos Profissionais**; Ed. Edgar Blucher; 2010.

YEE, RENDOW; **Desenho Arquitetônico**; Ed. LTC; 2015.

MICELI, Maria Teresa; FERREIRA, Patrícia; **Desenho Técnico Básico**; Ed. Ao Livro Técnico; 2008.

Bibliografia Complementar:

EDWARDS, B.; **Desenhando com o Lado Direito do Cérebro**; Ed. Ediouro; 2005.

CARVALHO, Benjamin. **Desenho geométrico**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1987.

MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Teresa C. M.; **O Desenho Digital**; Ed. Interciência; 2000.

MAGUIRE, D.E.; SIMMONS, C.H.; **Desenho Técnico: Problemas e Soluções Gerais de Desenho**; Ed. Hemus; 2004.

FRENCH, Thomas E; VIERCK, Charles J.; **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**; 8 ed; SP; Ed. Globo; 2005.

## **MODELAGEM E ANIMAÇÃO PARA JOGOS**

Modelagens de personagens jogáveis e não jogáveis para jogos digitais. Processos de animação e texturização de personagens. Processos de animação utilizando o método tradicional por biped e com utilização de ferramentas on-line.

Bibliografia Básica:

LIMA, Alessandro; **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**; Ed. Ciência Moderna; 2007.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011

GONÇALVES, Marcio da Silva; **Fundamentos de Computação Gráfica**; ed. Érica; 2014.

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 3 - Criação e produção audiovisual**, Ed. Cengage Learning; 2013.

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games; Volume 1**, Ed. Cengage Learning; 2012.

SHELDON, Lee; **Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games**; Ed. Cengage Learning; 2017.

Bibliografia Complementar:

GAMBA JR, Nilton Gonçalves; **Computação gráfica para Designers**; Ed. 2AB.

AGUIAR, Fábio Calciolari; SILVA, João Carlos; **Modelagem de Personagens para Jogos com 3DS Max 8**; SP; Ed Érica; 2005.

FOX, Barret; **Animação em 3DMax 6**; Ed. Ciência Moderna; 2004.

BOARDMAN, Ted; **Dominando o 3D Max 6**; SP; Ed. Ciência Moderna; 2004.

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax9**; Ed. Érica; 2007.

SILVA, Jorge Eider F.; EVERETT JONES, Jones; **Explorando Flash Mx Professional 2004**; RJ; Campus, 2004.

SILVA, João Carlos; **3DMax 6 – Utilizando Técnicas Avançadas**; Ed. Érica; 2004.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

WONG, Wucius; **Princípios de Forma e Desenho**; Ed. Martins Fontes; 2010.

## **BANCO DE DADOS I**

Conceito de Banco de dados; Evolução histórica, tipos de bancos de dados, modelagem de dados, normalização, ferramentas case para automação do processo de definição e modelagem de dados. Conceito da linguagem SQL; seus principais comandos e funcionalidades; Instalação, configuração e utilização de um SGDB, Criação de Bancos e Tabelas, Manipulação de dados e Métodos de Segurança.

Bibliografia Básica:

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

TONSIG, Sérgio L.; **MYSQL**; Ed. Futura; 2006.

HEUSER, Carlos A.; **Projeto de Banco de Dados**; Ed. Bookman; 2008.

Bibliografia complementar:

RAMALHO, José A.A.; **SQL Server 7**; Ed. Makron Books; 1999.

COUGO, P.; **Modelagem Conceitual e projeto de Banco de Dados**; Ed. Papirus; 1997.

PUGA, Sandra et al; **Banco de Dados – Implementação em SQL, PL/SQL e Oracle 11g**; Ed. Pearson; 2013.

SILBERSCHATZ, Abraham, KORT, Henry F., SUNDARSHAN, S. **Sistemas de banco de dados**. Makron Books, 1999, 3ª Edição.

DATE, C. J. **Banco de dados: Fundamentos**. Rio de Janeiro: Campus, 1985.

## **ARQUITETURA DE ENGINES PARA JOGOS**

Estudar a organização de engines para jogos. Estrutura de engines (comandos de programação, sons, gráficos, efeitos). Engine: Unity, 3D Game Design, UnREAL.

Bibliografia Básica:

HIRATA, Andrei I.; **Desenvolvendo Games Com Unity 3D**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 2 - Programação: técnica, linguagem e arquitetura**, Ed. Cengage Learning; 2013.

HARRISON, LYNN THOMAS; **Introduction to 3D Game Engine Design using Directx 9 and C#**; 1ªed.; EUA; Ed.APRESS; 2003.

SILVA FILHO, Edward; **Produzindo Games com UnREAL Engine**; Ed. Ciência Moderna; 2009.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

Bibliografia Complementar:

DAWSON, M.; **Beginning C++ Through Game Programming**; Ed. Thomson; 2007.

LOTTER, Johann C.; **Manual de Referência do 3D Game Studio/A4 e A5**; EUA/Net Conitec; 2001.

PASSOS, Erick B.; **Tutorial de Desenvolvimento de Jogos com Unity 3D**; VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment; RJ; 2009.

SCHELL, J.; **A Arte de Game Design**; 1ª. Ed, Campus, 2010.

FEIJO, Bruno; CLUA, Esteban; SILVA, Flávio; **Introdução à Ciência da Computação com Jogos**; Ed. Campus; RJ; 2010.

## DESENVOLVIMENTO WEB II

Aplicação dos conceitos de orientação a objetos na linguagem PHP. Criação de classes, atributos e métodos e sua forma de estruturação na linguagem. Herança e sobrecarga de métodos. Métodos mágicos. Desenvolvimento de um pequeno projeto orientado a objetos.

Bibliografia Básica:

TONSIG, S.L.; **PHP com AJAX na WEB 2.0.**; RJ; Ciência Moderna, 2008.

MENEZES, M.A.F.; **Introdução à HTML e PHP**; Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2008.

TONSIG, S.L.; **Recursos Visuais na Web com PHP**; Ed. Ciência Moderna; 2009.

Bibliografia Complementar:

NIEDERAUR, Juliano; **Web Interativa com Ajax e PHP - 2ª Edição**, Novatec, 2013.

LISBOA, F. G. S.; **Criando Aplicações PHP com Zend e Dojo – 2ª Edição**; Novatec; 2012.

WELLING, Luke; THOMSON, Laura; **Php e Mysql - Desenvolvimento Web**; Ed. Campus; 2003.

CONVERSE, T.; PARK, J; **PHP 4 - A Bíblia**; ed. Campus; 2003.

SOARES, W.; **PHP5 conceitos, programação e integração com banco de dados**; Érica, São Paulo, 2004.

BENTO, Evaldo Junior; **Desenvolvimento Web com PHP e MySQL**; Ed. Casa do Código.

MILANI, André; **Construindo Aplicações Web com PHP e MySQL**; 2ª ed. Ed. Novatec; 2016.

## LINGUAGEM CIENTIFICA

Recursividade; Ponteiros: Declarações e inicializações de variáveis do tipo ponteiro. Trabalhando com arquivos binários e arquivos texto. Aplicação dessa linguagem à construção de algoritmos, incluindo ordenação: seleção, inserção, shellsort, quicksort, heapsort. Depuração e testes de algoritmos. Manipulação de registradores em C, Arquivos.

Bibliografia Básica:

ASCENSIO, A. F. G.; CAMPO, E. A. V.; **Fundamentos da Programação de Computadores**; 3 ed; RJ; Prentice-Hall; 2002.

FEDELI, Ricardo D.; PERES, Fernando E.; POLLONI, Enrico G. F.; **Introdução a Ciência da Computação**; Ed. Cengage Learning; 2011.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

BERTHEM, Antônio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª ed**; SP; Ed. Novatec; 2007.

Bibliografia Complementar:

JAMSA, K; KLENDER, Lars; **Programando em C/C++ - A Bíblia**; Makron Books; 1999.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 2**, MacGraw-Hill, SP, 1992.

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C – Módulo Profissional**, Makron Books, SP, 1993.

FEIJO, Bruno; CLUA, Esteban; SILVA, Flávio; **Introdução à Ciência da Computação com Jogos**; Ed. Campus; RJ; 2010.

HARRISON, Lynn Thomas; **Introduction to 3D Game Engine Design Using DirectX 9 and C#**; 1 ed; Ed. Apress; 2003.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D Terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

## **METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTIFICA**

Ciência: Tipos de Conhecimento, Características da Ciência, Espírito Científico. Método: Método em Geral, Método Científico, Processos do Método Científico. Técnicas: Como Anotar, Como Buscar informações, Como Apresentar Trabalhos Científicos. Pesquisa: Noções Gerais, Projeto de Pesquisa, Prática da Pesquisa.

Bibliografia Básica:

BERVIAN, P. A.; CERVO, A. L.; **Metodologia científica**. São Paulo: Prentice-Hall, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade; **Fundamentos de Metodologia Científica**; Ed. Atlas; 2010.

UNISALESIANO; **Manual de Orientações Metodológicas para Redação de Trabalhos**; Ed. UniSALESIANO; 2015.

Bibliografia Complementar:

LUCIO, Maria del Pilar B.; SAMPIERI, Roberto H. et al; **Metodologia da Pesquisa**; Ed. Penso; 2013.

BARROS, A. J. P. **Fundamentos de metodologia, um guia para a iniciação científica**. São Paulo: Pearson Education, 2000.

SEVERINO, A J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 20ªed. São Paulo: Cortez, 1996.

GIL, Antonio Carlos; **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**; Ed. Atlas; 2007.

KOLLER, Sílvia H.; COUTO, Maria Clara, P. de P.; HOHENDORFF, Jean V.(orgs). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade; **Metodologia do Trabalho Científico**; 2015.

OLIVEIRA, Jayr F. de; **Metodologia para Desenvolvimento de Projetos de Sistema**; 1999.

## **CULTURA E MITOLOGIA**

Introdução aos estudos da Idade Média Ocidental e Oriental. A cisão entre Ocidente e Oriente. Diferenças étnicas e religiosas. Economia, cultura e sociedade do período medieval. Legado histórico, cultural e filosófico.

Bibliografia Básica:

IONS, VERONICA; **História Ilustrada da Mitologia**; Ed. Manole; 1999.

MARCONI, Marina de Andrade; PRESOTTO, Zelia Maria Neves. **Antropologia, uma introdução**. São Paulo: Atlas, 2007.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

ANTISERI, Dario; REALE, Giovanni; **História da filosofia: antiguidade e idade média**; Ed. Paulus; 1990.

Bibliografia Complementar:

ROCHA, Everardo. **O que é etnocentrismo**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BULFINCH, THOMAS; **O Livro de Ouro da Mitologia**; Ed. Ediouro; 2006.

VERNANT, JEAN-PIERRE; **O Universo, os Deuses, os Homens**; Ed. Companhia das Letras; 2000.

LARAIA, ROQUE DE BARROS; **Cultura: Um conceito antropológico**; Ed. Zahar; 2006.

CAMARGO, Jefferson Luiz; HUNT, Lynn; **A Nova História Cultural**; Ed. Martins Fontes; 2001.

## **ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO A OBJETOS**

Modelo Orientado a Objetos. Conceito de Modelagem Visual. Análise Orientada a Objetos com aplicação da UML.

Bibliografia Básica:

BEZERRA, E.; **Princípios de Análise e projetos de Sistemas com UML**; Ed. Campus; 2004.

RUMBAUGH, James. **Modelagem e projetos baseados em objetos**. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

BOOCH, Grady et AL; **UML: Guia do Usuário**. Rio de Janeiro. Campus. 2000.

Bibliografia Complementar:

PAGE-JONES, M.; **Fundamentos do desenho Orientado a Objetos com UML**; Ed. Makron Books; 2001.

FURLAN, José Davi. **Modelagem de objetos através da UML: análise e desenho orientados à objeto**. São Paulo: Makron Books, 1998.

ENGHOLM, Hélio Jr. ; **Análise de Sistemas orientado a Objetos**; Ed. Novatec; 2013.

WAZLAWICK, Raul Sidnei; **Análise e design orientados a objetos para sistema de informação**, 3ªed; Ed. Campus; 2014.

GUEDES, Gilleanes T. A.; **UML 2 - Uma Abordagem Prática** - 2ª Edição; Ed. Novatec; 2011.

ENGHOLM JR, Hélio; **Análise e Design Orientado a Objetos**; Ed. Novatec; 2013.

#### **4º TERMO**

##### **PROGRAMAÇÃO APLICADA A JOGOS II**

Esta disciplina tem por objetivo aprofundar os conhecimentos de programação usando C++ no desenvolvimento de jogos. Desenvolver jogos 2D (jogos de plataforma) para conhecer as técnicas de construção de personagens, movimentos, níveis e arquiteturas de desenvolvimento para jogos usadas no mercado.

Bibliografia Básica:

HIRATA, Andrei I.; **Desenvolvendo Games Com Unity 3D**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 2 - Programação: técnica, linguagem e arquitetura**, Ed. Cengage Learning; 2013.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

HARRISON, LYNN THOMAS; **Introduction to 3D Game Engine Design using Directx 9 and C#**; 1ªed.; EUA; Ed.APRESS; 2003.

Bibliografia Complementar:

MCDERMOTT, Wes; **Criando Artes de Jogos 3D Para Iphone Com Unity**; Ed. Elsevier; 2012.

JAMSA, K; KLENDER, Lars; **Programando em C/C++ - A Bíblia**; Makron Books; 1999.

MISRAHI, Viviane Victorine; **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1**; SP; McGraw Hill; 1992.

MISRAHI, Viviane Victorine; **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 2**; SP; Mc Graw Hill; 1992.

DAWSON, M.; **Beginning C++ Through Game Programming**; Ed. Thomson; 2007.

BERTHEM, Antonio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** – 2ª ed; SP; Ed. Novatec; 2007.

##### **BANCO DE DADOS II**

Introdução aos sistemas de gerenciamento de banco de dados. Arquitetura de banco de dados. Modelos de dados. Linguagens de descrição e manipulação de dados. Descrição e exemplo de aplicação de modelo racional. Aspectos de implementação de sistemas de gerenciamento de banco de dados: processamento de consultas, processamento de transações, organização de arquivos e indexação.

Conceitos de Orientação a Objetos. Banco de dados orientados a objetos. Modelagem de banco de dados orientado. Linguagens de descrição e manipulação de dados orientados a objetos. Banco de dados objeto-relacionais. Banco de dados espaciais, temporais e espaço-temporais. Banco de dados dedutivos e científicos. Banco de dados de imagens e

multimídia.

Bibliografia Básica:

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro : Campus, 1991.

TONSIG, Sérgio L.; **MYSQL**; Ed. Futura; 2006.

COUGO, P.; **Modelagem Conceitual e projeto de Banco de Dados**; Ed. Papirus; 1997.

RAMALHO, José A.A.; **SQL Server 7**; Ed. Makron Books; 1999.

Bibliografia Complementar:

PUGA, Sandra et al; **Banco de Dados – Implementação em SQL, PL/SQL e Oracle 11g**; Ed. Pearson; 2013.

SILBERSCHATZ, Abraham, KORT, Henry F., SUNDARSHAN, S. **Sistemas de banco de dados**. Makron Books, 1999, 3ª Edição.

DATE, C. J. **Banco de dados: Fundamentos**. Rio de Janeiro : Campus, 1985.

DATE, C. J. **Banco de dados: Tópicos Avançados**. Rio de Janeiro : Campus, 1988.

ELSMARI, Ramez; NAVATHE, Shamkant B. **Sistemas de Banco de Dados**. Pearson Education. 4ª. Edição.

FURMANKIEWICZ, Edson et al; **Aprenda em 21 dias Microsoft SQL Server 7**; Ed. Campus; 1999.

UTLEY, Craig; **Desenvolvendo Aplicativos para Web com SQL Server 2000: Guia Prático**; Ed. Makron Books; 2002.

## LINGUAGEM PARA APLICAÇÕES INTERNET I

Introdução a Linguagem de Programação para Aplicações de Internet; Variáveis Primitivas e Controle de Fluxo; Orientação a Objetos Básica; Arrays (Vetores); Modificadores de Acesso e Atributos de Classe; Organização em Pacotes; Herança, Reescrita e Polimorfismo; Classes Abstratas; Interfaces; Exceções e Controle de Erros; Programação Concorrente; Coleções.

Bibliografia Básica:

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J; **Java: Como Programar**, 8ª Ed, SP, Pearson Education, 2010.

BATES, BERT; SIERRA, KATHY; **Use a Cabeça: Java**; 2ª Ed. Alta Books; 2010.

TURINI, R.; **Desbravando Java e Orientação a Objetos**, 1ª Ed., SP, Casa do Código, 2014.

Bibliografia Complementar:

GUERRA, E.; **Design Patterns com Java**, SP, Casa do Código, 2014. Ebook

LUCKOW, Décio H.; MELO, Altair de; **Programação Java para Web**; 2010. 2

THOMPSON, M. A.; **Java 2 e Banco de Dados**, SP, Érica, 2002.

AHMED, K. Z.; UMRYSH, C. E.; **Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EETM e UML**; 2002.

HELLER, P.; ROBERTS, S.; **Guia Completo de Estudos para Certificação em Java 2**; 3ª Ed. Ciência Moderna; 2004.



## **MODELAGEM 3D AVANÇADA**

Conceitos básicos: Introduzir o aluno nas noções avançadas de modelagem 3D, texturização e animação de personagens e itens para jogos digitais.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

LIMA, Alessandro; **Zbrush para iniciantes**; Ed. Ciência Moderna; 2010.

LIMA, Alessandro; **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**; Ed. Ciência Moderna; 2007.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

ANDALO, Flávio; **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**; Ed. Érica; 2015.

OLIVEIRA, A. **Estudo Dirigido de 3DS Max 9**. Taubaté - Erica ,2007.

AGUIAR, F. SILVA, J. C. **Modelagem de Personagem para Jogos com 3DS Max 8 aplicável as versões 7.0 e 7.5**. São Paulo – Erica, 2005.

Bibliografia Complementar:

HALLAWELL, P.; **À Mão Livre - A linguagem e as técnicas do desenho**. São Paulo: Melhoramentos, do Brasil, 2006.

EDWARDS, B.; **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, do Brasil, 2005.

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido - 3Ds Max 2016**; Ed. Érica; 2016.

REINICKE, Fernando; **Modelando Personagens com o Blender 3D**; Ed. Novatec; 2008.

LIMA, Alessandro; **ZBRUSH para Iniciantes**; Ed. Ciência Moderna; 2010.

## **PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS I**

Introdução ao desenvolvimento para dispositivos móveis. Fundamentos de desenvolvimento para dispositivos móveis. Projeto de interface para dispositivos móveis. Programando para Android. Comunicação entre processos. Comunicação com servidores. Desenvolvimento de aplicativos multiplataforma.

Bibliografia Básica:

MONTEIRO, J. B.; **Google Android: Crie Aplicações para Celulares e Tablets**, SP, Casa do Código, 2014.

Glauber, N.; **Dominando o Android**, 2ª Ed., SP, Novatec, 2015.

LECHETA, R. R.; **Google Android**, 5ª Ed., SP, Novatec, 2015.

Bibliografia Complementar:

DEITEL, P. et al; **Android para Programadores**, 2013, Bookman, 2013.

DEITEL, H, et al. **Android: Como Programar**, Bookman, 2015.

GRIFFITHS, A.; **Use a Cabeça: Desenvolvendo para Android**, SP, Alta Books, 2016.

SILVA, R.; **Entrega Contínua em Android: Como Automatizar a Distribuição de Apps**, SP, Casa do Código, 2016.

TORRES, F.; **Jogos Android: Crie um Game do Zero usando Classes Nativas**; SP, Casa do Código, 2015.

## **STORY BOARD E ROTEIRO**

Conceitos básicos: Introduzir o aluno nas noções básicas da linguagem visual utilizada na produção das histórias em quadrinhos, enfocando sua utilidade como esboços conceituais e storyboard. Apresenta, analisa e discute exemplos clássicos de produções de games que se estruturaram conceitualmente a partir do pensamento desenhado. As atividades pedagógicas estimulam a produção de projetos individuais desenhados que apresentem a concepção de objetos e ambiente para games, ao modo de Relatório de Design ou Portfólio.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

SHELDON, Lee; **Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games**. 2ª. ed. Tradução de Noveritis do Brasil. São Paulo: Cengage Learning; 2017.

FIELD, Syd; **Manual do Roteiro**. 14ª. ed. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1982.

CANNITO, Newton; SARAIVA, Leandro; **Manual do Roteiro, ou Manuel, o Primo Pobre**. São Paulo: Conrad do Brasil, 2003.

FIANI, Ronaldo; **Teoria dos Jogos**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

Bibliografia Complementar:

BLIKSTEIN, Izidoro. **Técnicas de comunicação escrita**. 8ª. ed. São Paulo: Ática, 1990.

GARCIA, Othon M. **Comunicação em prosa moderna**. 13ª. ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1996.

CANNUTO, Newton. **Manual de Roteiro**. São Paulo: Conrad do Brasil, 2004.

KNAAK, Richard A. **World Of Warcraft - Alvorada dos Aspectos**. Tradução de Bruno Galiza; Priscila Caiado; Rodrigo Santos. São Paulo: Galera Record, 2014.

PERRY, S. D.; **Resident Evil - A Cidade Dos Mortos**. Vol. 3. São Paulo: Benvirá, 2017.

GOLDEN, Christie. **Barba Negra: o Diário Perdido - Assassin's Creed**. São Paulo: Galera Record, 2015.

## **PROJETO COMUNITÁRIO**

Desenvolver competências sociais por meio de experiência vivencial solidária de participação acadêmica em projetos sociais comunitários. Propiciar ao acadêmico vivências que envolvam a empatia nas relações sociais e possibilitem reflexão acerca de seus valores pessoais. Permitir a inserção da universidade na comunidade, possibilitando a troca de saberes e proporcionando ao acadêmico uma formação integral voltada para o bem comum.

Bibliografia Básica:

Trata-se de uma disciplina prática. Serão adotados artigos de periódicos e outras fontes bibliográficas, incluindo a Internet, indicados pelo (s) docente (s) de acordo com a pesquisa desenvolvida por cada grupo de discentes.

Bibliografia Complementar:

Será indicada de acordo com a pesquisa a ser desenvolvida.

## 5º TERMO

### GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Processos de Gestão de Projetos. Formação de equipes (definição do perfil). Estilo de líderes. Liderança orientada por objetivos, adaptação de estilos à equipe. A importância da empatia. Desenvolvendo uma comunicação eficaz com a equipe. O Processo de feedback. Administração de Conflitos. Como valorizar a sua equipe.

Bibliografia Básica:

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 4**; Ed. Cengage Learning; 2013.

NOCÊRA, Rosaldo de Jesus; **Gerenciamento de Projetos – Teoria e Prática**; Ed.- Santo André:do Autor; 2009.

VARGAS, Ricardo; **Gerenciamento de Projetos – Estabelecendo Diferenciais Competitivos**; Ed.6 RJ:Brasport Livros, 2005.

NOVAK, Jeannie; **Desenvolvimento de Games**; Ed. Cengage Learning; 2010.

HELMAN, K.; **Gerencia de Projetos**. 5ª. Ed.; Campus, 2009.

Bibliografia Complementar:

HUNTER. J. C. **O Monge e o Executivo**. Rio de Janeiro. Sextante, 2004.

MATOS, M.; Bermejo, P.; **Gerencia de Riscos em Projetos de Software**; 1ª. Ed.; Ciência Moderna, 2010.

DORNELAS, José Carlos Assis; **Empreendedorismo**; RJ; Ed.Campus; 2001.

AUDY, Jorge; **Scrum 360: Um guia completo e prático de agilidade**; Ed. Casa do Código; 2015.

FINOCHIO JUNIOR, José; **Project Model Canvas - Gerenciamento de Projetos sem burocracia**; 2013.

### TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Especificação do jogo. Elaboração do cronograma do projeto. Projeto de interface do sistema. Construção dos diversos módulos do sistema. Realização dos testes de integridade e funcionalidade do sistema. Documentação.

Bibliografia Básica:

Toda a bibliografia do curso.

Bibliografia Complementar:

Toda a bibliografia do curso.

### LINGUAGEM PARA APLICAÇÕES DE INTERNET II

Java: tratamento de exceções; Programação visual; Programação para Internet; Introdução ao Java Server Pages (JSP); Banco de dados com Java; Padrão MVC.

Bibliografia Básica:

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J; **Java: Como Programar**, 8ª Ed, SP, Pearson Education, 2010.

BATES, BERT; SIERRA, KATHY; **Use a Cabeça: Java**; 2ª Ed. Alta Books; 2010.

TURINI, R.; **Desbravando Java e Orientação a Objetos**, 1ª Ed., SP, Casa do Código, 2014.

Bibliografia Complementar:

GUERRA, E.; Design Patterns com Java, SP, Casa do Código, 2014.

LUCKOW, Décio H.; MELO, Altair de; **Programação Java para Web**; 2010.

THOMPSON, M. A.; **Java 2 e Banco de Dados**, SP, Érica, 2002.

AHMED, K. Z.; UMRYSH, C. E.; **Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EETM e UML**; 2002.

HELLER, P.; ROBERTS, S.; **Guia Completo de Estudos para Certificação em Java 2**; 3ª Ed. Ciência Moderna; 2004.

## **ENGENHARIA DE SOM**

Conceitos básicos: Fundamentos do Som e seus parâmetros. Amplitude, frequência, fase e comprimento de onda, introdução à decibéis, dBm, dBu, dBw, processo analógico e digital de sinais e softwares para gravação.

Bibliografia Básica

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 3 - Criação e produção audiovisual**, Ed. Cengage Learning; 2013.

MIRANDA, Ana Paula; **Praticando e Entendendo Adobe Flash Cs5**; Ed. Visual Books; 2011.

ALVES, Luciano; **Fazendo Música no Computador**; Ed. Campus; 2006.

FOX, Barrett; **Animação em 3DS Max 6**; SP; Ed.Ciência Moderna; 2004.

SILVA, Jorge Eider F.; EVERETT JONES, Jones; **Explorando Flash Mx Professional 2004**; RJ; Campus, 2004.

Bibliografia Complementar:

FONSECA, Nuno; **Introdução À Engenharia de Som - 6ª Ed**; Ed. FCA; 2012.

CARMONA, Tadeu. **Desvendando o áudio e vídeo digital**. Digerati Books: 2004.

SCHELL, J.; **A Arte de Game Design**; 1ª. Ed, Campus, 2010.

SCHYTEMA, Paul; **Design de Games – Uma Abordagem Prática**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2007.

RODHES, Glen; **Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8**; 1ªed.; Ed.Cengage; 2008.

ADOBE CREATIVE; **Adobe Premiere Pro CS4 Classroom in a Book**; SP; Ed. Bookman; 2010.

## **MODELAGEM 3D AVANÇADA II**

Conceitos básicos: Introduzir o aluno nas noções avançadas de modelagem 3D, texturização e animação de personagens avançados para jogos digitais. Elaboração de personagens através do estudo de anatomia; elaboração de personagens através de ferramentas de escultura computacional; elaboração de personagem detalhados para jogos tridimensionais.

Bibliografia Básica:

WILLIAMS Richard; **Manual de animação - Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**; Ed. Senac São Paulo: 2016.

LIMA, Alessandro; **Zbrush para iniciantes**; Ed. Ciência Moderna; 2010.

LIMA, Alessandro; **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**; Ed. Ciência Moderna; 2007.

LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011

ANDALO, Flávio; **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**; Ed. Érica; 2015.

OLIVEIRA, A. **Estudo Dirigido de 3DS Max 9**. Taubaté - Erica ,2007.

LIMA, A. **Design de Personagens para Games Next-Gen**. Rio de Janeiro – Ciência Moderna ,2011

AGUIAR, F. SILVA, J. C. **Modelagem de Personagem para Jogos com 3DS Max 8 aplicável as versões 7.0 e 7.5**. São Paulo – Erica, 2005.

Bibliografia Complementar:

HALLAWELL, P.; **À Mão Livre - A linguagem e as técnicas do desenho**. São Paulo: Melhoramentos, do Brasil, 2006.

EDWARDS, B.; **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, do Brasil, 2005.

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido - 3Ds Max 2016**; Ed. Érica; 2016.

REINICKE, Fernando; **Modelando Personagens com o Blender 3D**; Ed. Novatec; 2008.

LIMA, Alessandro; **ZBRUSH para Iniciantes**; Ed. Ciência Moderna; 2010.

## **EDIÇÃO DE VÍDEOS**

Formatos digitais de vídeo. Codecs de vídeo. Edição não-linear de vídeo. Filtros e efeitos especiais. Sincronização de áudio e vídeo. Técnicas de captação de vídeo. Videostreaming. Elaboração de roteiro, gravação e edição de videocasts.

Bibliografia Básica:

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 3 - Criação e produção audiovisual**, Ed. Cengage Learning; 2013.

ARMES, Roy. **On Video: O Significado do Vídeo nos Meios de Comunicação**. Editora Summus: 1999.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: Historia Teoria e Prática**. Editora Campus: 2009.

Bibliografia Complementar:

ADOBE CREATIVE TEAM; **Adobe Premiere Pro Cc Classroom In A Book**; Ed. Adobe; 2013.

CARMONA, Tadeu. **Desvendando o áudio e vídeo digital**. Digerati Books: 2004.

PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia Básica de Mídia Eletrônica**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

WATTS, Harris. **On Camera: O curso de produção de filmes e vídeos da BBC**. Editora Summus: 1990.

SANADA, Vera & SANADA, Yuri. **Vídeo Digital**. Axcel Books Editora: 2004.

WEYNAND, Diana. **Final Cut Pro 7 (Apple Pro Training Series)**. Editora Adobe Press: 2009.

## **PROGRAMAÇÃO APLICADA A JOGOS II**

Esta disciplina tem por objetivo aprofundar os conhecimentos de programação usando C++ no desenvolvimento de jogos. Desenvolver jogos 3D usando uma *engine* para conhecer as técnicas de construção de personagens, movimentos, níveis e arquiteturas de desenvolvimento para jogos usadas no mercado.

Bibliografia Básica:

HIRATA, Andrei I.; **Desenvolvendo Games Com Unity 3D**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games -Volume 2 - Programação: técnica, linguagem e arquitetura**, Ed. Cengage Learning; 2013.

SNOOK, Greg; **Real-Time 3D terrain Engines using C++ and DirectX 9**; Ed. Charles River Media; 2003.

HARRISON, LYNN THOMAS; **Introduction to 3D Game Engine Design using Directx 9 and C#**; 1ªed.; EUA; Ed.APRESS; 2003.

Bibliografia Complementar:

MCDERMOTT, Wes; **Criando Artes de Jogos 3D Para Iphone Com Unity**; Ed. Elsevier; 2012.

JAMSA, K; KLENDER, Lars; **Programando em C/C++ - A Bíblia**; Makron Books; 1999.

MISRAHI, Viviane Victorine; **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1**; SP; McGraw Hill; 1992.

MISRAHI, Viviane Victorine; **Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 2**; SP; Mc Graw Hill; 1992.

DAWSON, M.; **Beginning C++ Through Game Programming**; Ed. Thomson; 2007.

BERTHEM, Antonio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** – 2ª ed; SP; Ed. Novatec; 2007.

## **PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS II**

Programação para Android; Comunicação entre processos; Comunicação com servidores; Desenvolvimento de aplicativos multiplataforma.

Bibliografia Básica:

MONTEIRO, J. B.; **Google Android: Crie Aplicações para Celulares e Tablets**, SP, Casa do Código, 2014.

Glauber, N.; **Dominando o Android**, 2ª Ed., SP, Novatec, 2015.

LECHETA, R. R.; **Google Android**, 5ª Ed., SP, Novatec, 2015.

Bibliografia Complementar:

DEITEL, P. et al; **Android para Programadores**, 2013, Bookman, 2013.

DEITEL, H, et al. **Android: Como Programar**, Bookman, 2015.

GRIFFITHS, A.; **Use a Cabeça: Desenvolvendo para Android**, SP, Alta Books, 2016.

SILVA, R.; **Entrega Contínua em Android: Como Automatizar a Distribuição de Apps**, SP, Casa do Código, 2016.

TORRES, F.; **Jogos Android: Crie um Game do Zero usando Classes Nativas**; SP, Casa do Código, 2015.

## **REALIDADE VIRTUAL – AUMENTADA**

Realidade Virtual e Aumentada, aborda os fundamentos do desenvolvimento de aplicativos mobile (Apps) altamente interativos que provoquem a imersão, interação, envolvimento e grau de realismo entre o mundo real e o virtual. Também aborda os componentes, classes, plugins e SDKs que a ferramenta de autoria integrada, Unity 3D, fornece e suporta para a implementação de aplicativos que suportem RV e RA (MX – Mixed Reality).

Bibliografia Básica:

FIALHO, Arivelto Bustamante; **Realidade Virtual e Aumentada**; Ed. Érica, Saraiva; SP; 2018

LEVY, Pierre.; **O que é Virtual?**;Ed. 2ª. Edição SP;2011.

ADAMS, Lee; LABRADA, Roberto.G; **Visualização e Realidade Virtual**; Ed. Makron Books;SP;1994.

HIRATA, Andrei I.; **Desenvolvendo Games Com Unity 3D**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

Bibliografia Complementar:

HAMIT, Francis; **Realidade Virtual e a Exploração do Espaço Cibernético**; Ed. Berkeley;RJ;1993.

PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª Edição**; SP; Ed. Novatec; 2007.

SANTOS, Luís Carlos dos; **Microsoft Visual C# 2010 Express**; Ed. Érica; SP; 2010.

**Tutorias sobre desenvolvimento para plataformas de Realidade Virtual da Unity 3D**; Disponível em < <https://learn.unity.com/tutorial/getting-started-with-vr#>>.

**Tutorias e ferramentas sobre o SDK Vuforia**; Disponível em <https://www.ptc.com/pt/products/developer-tools>>.

SOUZA, Patrícia Cristiane de; **Realidade Virtual e Informática Educativa**; Disponível em <http://www.inf.ufsc.br/~edla.ramos/infoedu/alunos/trabalhosFinais/RV.html>.

## **PREPARAÇÃO PARA CONCURSOS E ENADE I– OPTATIVA**

Simulados de provas para concursos e provas do Enade.

Bibliografia Básica e complementar:

Provas de concursos e Prova do Enade de anos anteriores.

## **6º TERMO**

### **ENGENHARIA DE SOFTWARE**

Engenharia de Software – conceitos e práticas. Histórico da Engenharia de software. Demanda e dependência humana crescente na história. Construção de software sob a ótica da engenharia. Ciclo de vida de construção do software. Testes de software e qualidade.

Bibliografia Básica:

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. Addison-Wesley, Oitava Edição, 2007.

PRESSMAN, Roger S.; **Engenharia de Software**; Ed. Makron Books; 1997.  
TONSIG, Sérgio L.; **Engenharia de Software: Análise e Projeto de Sistemas**; Ed. Futura; 2003.

Bibliografia Complementar:

HIRAMA, Kechi; **Engenharia de Software: Qualidade e Produtividade com Tecnologia**; Ed. Elsevier; 2011.

KOSCIANSKI, André; SOARES, Michel dos Santos; **Qualidade de Software**; Ed. Novatec; 2007.

PFLEEGER, Shari Lawrence; **Engenharia de Software: Teoria e Prática**; Ed. Pearson.  
FINOCCHIO Junior, José; **Project Model Canvas - Gerenciamento de Projetos Sem Burocracia**; Ed. Alta Books.

SBROCCO, Carvalho, J.H.T. D., MACEDO, de, P. C. **Metodologias Ágeis - Engenharia de Software sob Medida**. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519418/>

FILHO, P., Pádua, W. D. **Engenharia de Software - Projetos e Processos - Vol. 2**. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521636748/>

## **PROJETO FINAL DE CURSO (EaD)**

Especificação e modelagem do projeto. Elaboração do cronograma do projeto. Projeto de modelagem do jogo (Game design). Construção dos diversos módulos. Realização dos testes de funcionalidade do jogo.

Bibliografia Básica:

Toda bibliografia do Curso.

Bibliografia Complementar:

Toda bibliografia do Curso.

## **INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM JOGOS**

Introdução - história da IA, uso e limitações, conceitos de IA. Resolução de Problemas e Busca. Representação de Conhecimento. Sistemas de Produção. Sistemas Especialistas. Neurais. Algoritmos genéticos.

Bibliografia Básica:

RABIN, S.; **AI Game Programming Wisdom**; Ed. Charles River Media; 2002.

NASCIMENTO JR, Carmo I., YONEYAMA, T., **Inteligência Artificial em Controle e Automação**, Edgar Blucher, 2000.

LUGER, George F.; **Inteligência Artificial**; Ed. Pearson; 2013.

Bibliografia Complementar:

LEVY, PIERRE; **As Tecnologias da Inteligência**; Ed. 34; 2010.

BERNARDA, T.; BRAGA, A.P.; LUDEMIR, A.P.L.F.C.; **Redes Neurais Artificiais- Teoria e Prática**; ED. LTC; 2011.

LANZILLOTTI, H.S.; SINTZ, C.M.; **Lógica Fuzzy - Uma abordagem para reconhecimento de padrões**; Ed. Paco editorial; 2014.

COPPIN, Ben. **Inteligência Artificial**. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2936-8/>

CARVALHO, de, A.C.P.D.L. F., FACELI, Katti, LORENA, Carolina, A., GAMA, João. **Inteligência Artificial - Uma Abordagem de Aprendizado de Máquina**. [Minha



Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2146-1/>

SILVA, F.M. D., LENZ, M. L., FREITAS, P.H. C., BISPO, S. C. **Inteligência artificial**. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029392/>

---

## **ATIVIDADES COMPLEMENTARES -MEIO AMBIENTE**

A educação ambiental é trabalhada através de exposição do tema pelo professor, seminários, mini-cursos e projetos de software voltados para educação ambiental.

Bibliografia Básica:

MILLER JR., G. TYLER; MILLER JR., G. TYLER. **Ciência Ambiental**. Thomson, 2012.

BRAGA, Benedito et al; **Introdução à engenharia ambiental o desafio do desenvolvimento sustentável**. Ed.2 São Paulo: Pearson Education, 2005 318p.

DIAS, G.F.; **Educação Ambiental: Princípios e Práticas**; 8ª Ed. GAIA; São Paulo; 2003.

Vários; **Dos crimes contra o meio ambiente legislação e jurisprudência**. São Paulo: Academia De Polícia Dr. Coriolano Nogueira Cobra, 2010.

Bibliografia Complementar:

DONAIRE, D. **Gestão ambiental na empresa**. São Paulo: Atlas, 2008.

ALMEIDA, J. R. DE, et al. **Gestão ambiental: planejamento, avaliação, implementação, operação e verificação**. Rio de Janeiro: Thex Editora, 2000.

ABNT NBR ISO 14001: 2004 - **Sistema da gestão ambiental requisitos com orientações para uso**. Ed.2 Rio De Janeiro: ABNT - ASSOC. BRASI. DE NORMAS TÉCNICAS, 2004.

TAUK, Sâmia Maria (Org.). **Análise Ambiental: uma visão multidisciplinar**. São Paulo: Unesp, 1995.

BRANCO, Samuel Murgel. **Energia e meio ambiente**. São José do Rio Preto: Moderna, 2004.

BARBIERI, José Carlos; **Gestão ambiental empresarial conceitos, modelos e instrumentos**. Ed.2 São Paulo: Saraiva, 2007.

## **PROJETO DE REALIDADE VIRTUAL-AUMENTADA**

Projeto integrado para implementação de aplicativos RV e RA (MX – Mixed Reality).

Bibliografia Básica:

FIALHO, Arivelto Bustamante; **Realidade Virtual e Aumentada**; Ed. Érica, Saraiva; SP; 2018

LEVY, Pierre.; **O que é Virtual?**;Ed. 2ª. Edição SP;2011.

ADAMS, Lee; LABRADA, Roberto.G; **Visualização e Realidade Virtual**; Ed. Makron Books;SP;1994.

HIRATA, Andrei I.; **Desenvolvendo Games Com Unity 3D**; Ed. Ciência Moderna; 2011.

Bibliografia Complementar:

HAMIT, Francis; **Realidade Virtual e a Exploração do Espaço Cibernético**; Ed.

Berkeley;RJ;1993.

PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª Edição**; SP; Ed. Novatec; 2007.

SANTOS, Luís Carlos dos; **Microsoft Visual C# 2010 Express**; Ed. Érica; SP; 2010.

**Tutorias sobre desenvolvimento para plataformas de Realidade Virtual da Unity 3D**; Disponível em < <https://learn.unity.com/tutorial/getting-started-with-vr#>>.

**Tutorias e ferramentas sobre o SDK Vuforia**; Disponível em <https://www.ptc.com/pt/products/developer-tools>>.

SOUZA, Patrícia Cristiane de; **Realidade Virtual e Informática Educativa**; Disponível em <http://www.inf.ufsc.br/~edla.ramos/infoedu/alunos/trabalhosFinais/RV.html>.

### **PREPARAÇÃO PARA CONCURSOS E ENADE II– OPTATIVA**

Simulados de provas para concursos e provas do Enade.

Bibliografia Básica e complementar:

Provas de concursos e Prova do Enade de anos anteriores.

### **PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS III**

Acesso aos recursos dos dispositivos Android (câmera, GPS, acelerômetro, multimídia); Desenvolvimento de aplicativos utilizando mashups (serviços de mapas, serviços de notícias, redes sociais); Serviços Web e serviços RESTful; armazenamento (cache, banco de dados); Plataformas para testes beta; Publicação de um aplicativo Android na loja de aplicativos.

Bibliografia Básica:

MONTEIRO, J. B.; **Google Android: Crie Aplicações para Celulares e Tablets**, SP, Casa do Código, 2014.

Glauber, N.; **Dominando o Android**, 2ª Ed., SP, Novatec, 2015.

LECHETA, R. R.; **Google Android**, 5ª Ed., SP, Novatec, 2015.

Bibliografia Complementar:

DEITEL, P. et al; **Android para Programadores**, 2013, Bookman, 2013.

DEITEL, H, et al. **Android: Como Programar**, Bookman, 2015.

GRIFFITHS, A.; **Use a Cabeça: Desenvolvendo para Android**, SP, Alta Books, 2016.

SILVA, R.; **Entrega Contínua em Android: Como Automatizar a Distribuição de Apps**, SP, Casa do Código, 2016.

TORRES, F.; **Jogos Android: Crie um Game do Zero usando Classes Nativas**; SP, Casa do Código, 2015.

### **LINGUAGEM PARA APLICAÇÕES INTERNET III**

Introdução ao Java Server Faces (JSF); Persistência de Dados com Hibernate; Interfaces Web 2.0 com componentes ricos; Web Services.

Bibliografia Básica:

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J; **Java: Como Programar**, 8ª Ed, SP, Pearson Education, 2010.

BATES, BERT; SIERRA, KATHY; **Use a Cabeça: Java**; 2ª Ed. Alta Books; 2010.

TURINI, R.; **Desbravando Java e Orientação a Objetos**, 1ª Ed., SP, Casa do Código, 2014.

Bibliografia Complementar:

GUERRA, E.; **Design Patterns com Java**, SP, Casa do Código, 2014.

LUCKOW, Décio H.; MELO, Altair de; **Programação Java para Web**; 2010.

THOMPSON, M. A.; **Java 2 e Banco de Dados**, SP, Érica, 2002.

AHMED, K. Z.; UMRYSH, C. E.; **Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EETM e UML**; 2002.

HELLER, P.; ROBERTS, S.; **Guia Completo de Estudos para Certificação em Java 2**; 3ª Ed. Ciência Moderna; 2004.

## **PRODUÇÃO DE TEXTOS CIENTÍFICOS (EaD)**

Fatores de textualidade: coerência, situacionalidade, coesão, informatividade, intertextualidade. A construção de sentidos no texto. Leitura, análise e produção de textos acadêmicos: resumo, resenha, artigo, relatório, projeto. Estratégias para a leitura e escrita de textos acadêmicos. Produção reflexiva, crítica e criativa. Caminhos para a autoria e a autonomia. Convenções da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

Bibliografia Básica:

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. São Paulo: Prentice-Hall, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade; **Fundamentos de Metodologia Científica**; Ed. Atlas; 2010.

MOURA, Chico; MOURA, Wilma. **Tirando de letra**: orientações simples e práticas para escrever bem. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

UNISALESIANO; **Manual de Orientações Metodológicas para Redação de Trabalhos**; Ed. UniSALESIANO; 2015.

Bibliografia Complementar:

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**: elaboração de trabalhos na graduação 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

AQUINO, Ítalo de Souza. **Como ler artigos científicos**. 3 ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

ARAUJO, Júlio César; DIEB, Messias. Interação virtual e a autoria de artigos científicos: nos bastidores da produção acadêmica. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v.26, n.03, p.387-406, dez., 2010.

KOLLER, Sílvia H.; COUTO, Maria Clara, P. de P.; HOHENDORFF, Jean V.(orgs). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2015.

LOZADA, Gisele; NUNES, Karina da Silva. **Metodologia científica** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: SAGAH, 2018.

MATIAS-PEREIRA, José. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MEDEIROS, João Bosco. **Como escrever textos**: gêneros e sequências textuais. São Paulo: Atlas, 2017.

RAMOS, Albenides. **Metodologia da pesquisa científica**: como uma monografia pode abrir o horizonte do conhecimento. São Paulo: Atlas, 2009.

SILVA, Elizabeth Maria da; REINALDO, Maria Augusta Gonçalves de Macedo. Escrita disciplinar: contribuições para o ensino de Língua Portuguesa na Graduação. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 69, n.3, p. 141-155, set/dez, 2016.

### **LIBRAS -OPTATIVA**

Proporcionar ao aluno uma visão da cultura e Identidade Surda. Tecnologias na área da Surdez. LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais. Critérios diferenciados da Língua Portuguesa para Surdos. Reconhecimento da linguagem de movimentos, gestos, comunicação e expressão possível através do corpo.

Bibliografia Básica:

CAPOVILLA, Fernando Cesar; RAPHAEL, W. D.; **Enciclopédia da Língua de Sinais Brasileira - O Mundo do Surdo em Libras**; Ed. EDUSP.

QUADROS, R. e KARNOPP, L. **Língua de Sinais Brasileira**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.

FERREIRA, Lucinda; **Por uma gramática de língua de sinais**. - Rio De Janeiro: Tempo Brasileiro, 2010.

Bibliografia Complementar:

QUADROS, Ronice Müller De; **Educação de surdos a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: ARTMED, 1997.

GÓES, M. C. R. (1996) **Linguagem, Surdez e Educação**. Campinas, SP: Autores Associados. (Coleção educação contemporânea).

QUADROS, R. M. (1997) **Educação de Surdos: A aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artes Médicas.

SKLIAR, C. (Org.) (1998) **A Surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Editora Mediação.

CAPOVILLA, F. C.; MAURICIO, Aline. C. L.; RAPHAEL, W. D.; **Novo DEIT Libras - Sinais A a H**; Ed. EDUSP; 2012.

CAPOVILLA, F. C.; MAURICIO, Aline. C. L.; RAPHAEL, W. D.; **Novo DEIT Libras - Sinais I a Z**; Ed. EDUSP; 2012.

### **LIBRAS ( CDS E DVDS)**

INES-Instituto Nacional de Educação De Surdos, ; **Educação de Surdos Educação Infantil, Atendimento Fonoaudiológico e Uma Proposta De Atendimento Alternativo Ao Surdo E....** Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos Sinalizando A Sexualidade, Independência e Vida e Prevenção ao Abuso de Drogas**. Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2005.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos - Histórias Infantis, Verbo Português, Operações Matemáticas e O Hino Nacional Em Libras**. Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; . **Educação de Surdos Contando Histórias Em Libras - Clássicos da Literatura Mundial**. Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos Informática Educativa, Gramática Em Libras, Conhecendo e Aprofundando a Linguagem Brasileira De Sinais.** Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos -Curso Básico de Libras 1 E 2: Ensinando Libras Na Rede de Ensino Regular: Noções Básicas Para Professores e Alunos.** Ed.- Brasília : Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos Contando Histórias em Libras - Lendas Brasileiras e Clássicos Da Literatura Mundial - Fábulas.** Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

INES-Instituto Nacional De Educação De Surdos; **Educação de Surdos Educação Infantil : Educação Precoce, Maternal e Jardim.** Ed.- Brasília:Ministério Da Educação E Cultura, 2006.

## **HISTÓRIA E CULTURA AFRO-INDÍGENA**

Reconstrução da história da África e dos/as africanos/as no Brasil, por meio do estudo das principais matrizes e da contribuição africana à sociedade brasileira. Ênfase aos elementos da cultura africana, da história e identidade afro-brasileira. Resistências culturais e religiosas: sincretismos, permanências e releituras; estratégias de obtenção da liberdade e espaços de exercício de autonomia escrava. A escravidão dos indígenas.

Bibliografia Básica:

MARTINS, José de Souza; **Cativeiro da Terra**; Ed. Hucitec;2004.

BRAGA, Luciano; MELO, Elisabete; **História da África e afro-brasileira em busca de nossas Origens.** São Paulo: Selo Negro, 2010.

FUNARI, Pedro Paulo; PIÑON, Ana; **A temática indígena na escola subsídios para os professores.** Ed.- São Paulo: Contexto, 2011.

Bibliografia Complementar:

PRADO JR, Caio; **História Econômica do Brasil**; Ed. Brasiliense; 2006.

CHIAVENATO, Júlio José; **O negro no Brasil.** São Paulo: Cortez, 2012.

OLIVEIRA (ORG.), Iolanda De ET.AL., **Negro e educação linguagens, educação, resistências políticas e públicas.** Brasília: INEP, 2007.

OLIVEIRA, Iolanda de; **Negro e Educação - Linguagens, Educação, Resistências Políticas e Públicas**; 2007.

CUNHA, Manuela Carneiro da; **Histórias dos Índios no Brasil**; Editora: Cia das Letras.