

Ementários da Grade 5 – Jogos Digitais - Ingressantes em 2019

1º TERMO

LÓGICA COMPUTACIONAL

Iniciação a lógica, operações, construção da tabela verdade; Implicação e Equivalência, Álgebra das proposições, método dedutivo e argumentos e regras de inferência.

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.

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

Bibliografia Complementar:

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

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

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

LIPSCHUTZ, S.; LIPSON, M.; **Matemática Discreta**; Ed. Bookman; 2003.

HUNTER, David Jr.; **Fundamentos da Matemática Discreta**; Ed. LTC; 2011.

COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

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.

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

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

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.

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; **Introdution 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.

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.

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.

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.

CARVALHO, A. P.; HUBY, J.; **História das Religiões**; 1956.

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Dominar as ferramentas gráficas para criação de animações, web sites e desenvolvimento de design de softwares. Projetos de animação e produção de imagens para Internet.

Bibliografia Básica:

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.

Bibliografia Complementar:

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

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:

EVANS, T.; FECCHIO, M.; **HTML: Simples e Rápido**. São Paulo: Makron Books, 1996.

KINGSLEY-HUGHES, A.; KINGSLEY-HUGHES, K.; **Iniciando em JavaScript 1.5: exemplos práticos**. São Paulo: Makron Books, 2001.

MAZZA, L.; **HTML5 e CSS3: Domine a web do futuro**. São Paulo: Casa do Código, 2013.

Bibliografia Complementar:

DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M.; **Internet & World Wide Web: How to Program**. 4th. Pearson, 2007.

HALL, M.; BROWN, L.; **Core Web Programming**. Prentice Hall, 2001.

LOPES, S. A.; **Web Mobile: Design responsivo e além para uma Web adaptada ao mundo mobile**. São Paulo: Casa do Código, 2014.

MUSCIANO, C.; KENNEDY, B.; **HTML & XHTML: The Definitive Guide**. 6th. O'Reilly Media, 2006.

RESIG, J.; **Pro JavaScript Techniques**. Apress, 2006.

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

GAME DESIGN I

Conceitos de jogos digitais; Design de jogos digitais; Processo de produção de jogos digitais; GDD; Programação de jogos digitais e Ferramentas de software para desenvolvimento (prototipação) 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.

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.

SHELL, 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

MODELAGEM E ANIMAÇÃO

Direção de Arte. Concepção e Modelagem de Cenários e de Personagens. Produção de Áudio e Vídeo para Jogos com ferramentas de edição freeware.

Bibliografia Básica

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

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.

Bibliografia Complementar:

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.

MATEMÁTICA PARA JOGOS

Ementa:

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

Bibliografia Básica:

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:

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.

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.

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; **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.

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.

GAME DESIGN II

Processo de produção de jogos digitais; GDD 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.

DESIGN DIGITALDE PERSONAGENS

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:

CAVELAGNA, César; **Como criar personagens**; Ed. Europa; 2015.
LIMA, Alessandro; **Design de Personagens para Games Next-Gen**; Ed. Ciência Moderna; 2011.
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.

3º TERMO

MODELAGEM E ANIMAÇÃO PARA JOGOS

Direção de Arte. Concepção e Modelagem de Cenários e de Personagens. Princípios de Design para Jogos. Produção de Áudio e Vídeo para Jogos.

Bibliografia Básica:

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

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.

ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO A OBJETOS

Conceitos de orientação a objetos; Linguagem de Modelagem Unificada (UML); Uso de ferramentas CASE para modelagem com 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.
TONSIG, Sérgio L.; **Engenharia de Software: Análise e Projeto de Sistemas**;2006.

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.

WAZLAWICK, Raul Sidnei; **Análise e design orientados a objetos para sistema de informação**, 3ªed; Ed. Campus; 2014.
MELLOR, S.; SHLAER, S.; **Análise de Sistemas Orientada para Objetos**; 1990.
COAD, Peter; YOURDON, Edward; **Análise Baseada em Objetos**; 1996.

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.

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; **Introdution 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.

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, Abrahan, 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.

DESENHO BÁSICO

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

Bibliografia Básica:

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.

METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTÍFICA

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.

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.

4º TERMO

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.

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:

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

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

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.

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:

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

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J; **Java – Como Programar**, SP, Bookman,2010.

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

Bibliografia Complementar:

WALNUM, C.; **Java em Exemplos**, RJ, Makron Books, 1997.

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

SCHILD, H.; SKRIEN, D.; **Programação com Java**; Ed. Bookman; 2013.

MARINACCI, J.; **Construindo aplicativos móveis com Java**; Ed. Novatec; 2012.

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

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

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; McGraw 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 I

Introdução ao Paradigma de Desenvolvimento de Softwares para Dispositivos Móveis; Ambiente de Desenvolvimento de Softwares para Dispositivos Móveis; Primeiros Passos no Desenvolvimento de Softwares para Dispositivos Móveis; Desenvolvimento e Gerenciamento de Interfaces de Usuário; Comunicação entre Componentes da Aplicação; Listas e Layouts Complexos; Persistência de Dados.

Bibliografia Básica:

LEITE, Anderson; **Desenvolvimento de Jogos para IOS**; Ed. Casa do Código; 2013.

LOPES, Sérgio; **A Web Mobile: Programe para um mundo de dispositivos**; Ed. Casa do Código; 2013.

SILVEIRA, Guilherme; JARDIM, J.; **Swift: Programe para iPhone e Ipad**; Ed. Casa do Código; 2014.

Bibliografia Complementar:

LECHETA, Ricardo R.; **Google Android para Tablets**; Ed. Novatec; 2012.

QUERINO FILHO, L. C.; **Criando Aplicativos para iPhone e iPad - Uma abordagem prática**; Ed. Novatec; 2013.

QUERINO FILHO, L. C.; **Desenvolvendo seu primeiro Aplicativo Android**; Ed. Novatec; 2013.

KOCHAN, Stephen G.; **Programação com Objective-C**; Ed. Bookman; 2014.

DEITEL, P. et al; **Android para Programadores**; Ed. Bookman; 2012.

MILANI, André; **Programando para iPhone e iPad**; Ed. Novatec; 2012.

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:

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

FIELD, Syd; **Manual do Roteiro**; Objetiva; 1982.

CANNUTO, Newton; SARAIVA, Leandro; **Manual do Roteiro, ou Manuel, o Primo Pobre**; Conrad do Brasil; 2003.

FIANI, Ronaldo; **Teoria dos Jogos**; Ed. 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**; Conrad do Brasil; 2004.

KNAACK, Richard A.; **World Of Warcraft - Alvorada Dos Aspectos**; Ed. Galera Records.

PERRY, S. D.; **Resident Evil - A Cidade Dos Mortos - Vol. 3**; Ed. Benvirá.

GOLDEN, Christie; **Assassins`S Creed - Barba Negra - o Diário Perdido**; Ed. Galera Record.

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:

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

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

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.

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 Vídeo: 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.

LINGUAGEM PARA APLICAÇÕES INTERNET II

Introdução ao Paradigma de Desenvolvimento de Software para Internet; Persistência de Dados; Servlet;

JavaServer Pages (JSP).

Bibliografia Básica:

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

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J.; **Java – Como Programar**, SP, Bookman, 2010.

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

Bibliografia Complementar:

WALNUM, C.; **Java em Exemplos**, RJ, Makron Books, 1997.

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

SCHILDT, H.; SKRIEN, D.; **Programação com Java**; Ed. Bookman; 2013.

MARINACCI, J.; **Construindo aplicativos móveis com Java**; Ed. Novatec; 2012.

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

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

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Elaboração do Projeto de Conclusão de Curso, usando metodologia do Ensino Superior, Pesquisa de campo e levantamento de informações referentes ao tema proposto ao Projeto. O Projeto deverá ter o levantamento teórico combinado com o complemento de Laboratório para implementação (protótipo e desenvolvimento) do assunto escolhido como tema de pesquisa.

Bibliografia Básica:

Toda a bibliografia do curso.

Bibliografia Complementar:

Toda a bibliografia do curso.

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.

PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS II

Programação Concorrente; Estudos de Caso: Aplicações Integradas a Sensores e Recursos Multimídia; Aplicações Integradas a APIs e Serviços disponibilizados por meio da Web.

Bibliografia Básica:

LEITE, Anderson; **Desenvolvimento de Jogos para IOS**; Ed. Casa do Código; 2013.

LOPES, Sérgio; **A Web Mobile: Programe para um mundo de dispositivos**; Ed. Casa do Código; 2013.

SILVEIRA, Guilherme; JARDIM, J.; **Swift: Programe para iPhone e Ipad**; Ed. Casa do Código; 2014.

Bibliografia Complementar:

LECHETA, Ricardo R.; **Google Android para Tablets**; Ed. Novatec; 2012.
QUERINO FILHO, L. C.; **Criando Aplicativos para iPhone e iPad - Uma abordagem prática**; Ed. Novatec; 2013.
QUERINO FILHO, L. C.; **Desenvolvendo seu primeiro Aplicativo Android**; Ed. Novatec; 2013.
KOCHAN, Stephen G.; **Programação com Objective-C**; Ed. Bookman; 2014.
DEITEL, P. et al; **Android para Programadores**; Ed. Bookman; 2012.
MILANI, André; **Programando para iPhone e iPad**; Ed. Novatec; 2012.

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:

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.

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; McGraw 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.

6º TERMO

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:

SIERRA, K. **Use a Cabeça: Java**, Alta Books, 2005
DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: Como Programar**. 8a. ed. São Paulo: Prentice-Hall. 2016.
SCHILDT, H. **Java – A referência completa**, Alta Books, 2014

Bibliografia Complementar:

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos**, Casa do Código, 2014
SILVEIRA, G., AMARAL, M. **Java SE Programmer I**, Casa do Código, 2015
SILVEIRA, G., AMARAL, M. **Java 8 Prático**, Casa do Código, 2014
CANTELLI, G. C. **Java – Uma abordagem sobre programação Java**, Viena, 2014
JUNIOR, P. J. **Java guia do programador**, Novatec, 2015

ENGENHARIA DE SOFTWARE

Objetivos e Histórico da Engenharia de Software. Ciclos de Vida do Software. Caracterização de software enquanto produto e processo. Gerência de projetos de software: planejamento; métricas; análise e gerência de riscos e acompanhamento de projetos. Controle de qualidade de software. Testes. Operação e Manutenção de Software. Custos de Desenvolvimento. Gerenciamento do Processo de Produção do Software. Verificação, validação e teste.

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.
SBROCCO, José H. Teixeira de Carvalho; MACEDO, Paulo C.; **Metodologias Ágeis – Engenharia de Software sob Medida**; Ed. Érica; 2012.
DELAMARO, Márcio E.; MALDONADO, José C.; JINO, Mário; **Introdução ao Teste de Software**; Ed. Campus; 2007.

HISTÓRIA E CULTURA AFRO-INDÍGENA

História e Cultura. Afro-Brasileira. O tráfico atlântico de escravos e a conexão África-Brasil nos quadros do Sistema Colonial; a diversidade das origens étnicas e culturais dos escravos africanos na América portuguesa; a “leitura” escrava do cativo; o problema da família escrava. Rebeliões, fugas e formação de quilombos; negociações e conflitos no interior do sistema escravista; 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.

PROJETO FINAL DE CURSO

Conclusão do Projeto de Conclusão de Curso, iniciado no termo anterior. O Principal foco da disciplina é a construção do item prático (Laboratório) e elaboração de um artigo científico que será apresentado em plenário aos avaliadores e convidados

Bibliografia Básica:

Toda bibliografia do Curso.

Bibliografia Complementar:

Toda bibliografia do Curso.

LIBRAS

O foco na inclusão social do surdo e seu acesso à plena cidadania. A proposta baseia-se na conceituação da pessoa surda, sua forma de comunicação e cultura própria, com ênfase nas noções linguísticas da língua de sinais: parâmetros, classificadores, iconicidade, expressões faciais e corporais (técnicas de interpretação) e a gramática da língua de sinais.

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.

PRODUÇÃO DE TEXTOS CIENTÍFICOS

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, especialmente a produção científica.

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:

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.

SAVIOLI, FRANCISCO PLATÃO; **Gramática em 44 lições com mais de 1700 exercícios**. ed. Ática; 2002.

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.

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; c (cache, banco de dados); Plataformas para testes beta; Publicação de um aplicativo Android na loja de aplicativos;

Bibliografia Básica:

TORRES, Felipe; **Jogos Android – Crie um Game do zero usando classes nativas**; Ed. Casa do Código.
LEITE, Anderson; **Desenvolvimento de Jogos para Android-Explore sua imaginação com o framework CoCos 2D**; Ed. Casa do Código.

LOPES, Sérgio; **A Web Mobile: Programe para um mundo de dispositivos**; Ed. Casa do Código; 2013.

Bibliografia Complementar:

LEITE, Anderson; **Desenvolvimento de Jogos para iOS-Explore sua imaginação com o framework CoCos 2D**; Ed. Casa do Código.

MILANI, André; **Programando para iPhone e iPad**; Ed. Novatec; 2012.

LECHETA, Ricardo R.; **Google Android para Tablets**; Ed. Novatec; 2012.

QUERINO FILHO, L. C.; **Criando Aplicativos para iPhone e iPad - Uma abordagem prática**; Ed. Novatec; 2013.

SILVEIRA, Guilherme; JARDIM, J.; Swift: **Programe para iPhone e Ipad**; Ed. Casa do Código; 2014.

QUERINO FILHO, L. C.; **Desenvolvendo seu primeiro Aplicativo Android**; Ed. Novatec; 2013.

REALIDADE VIRTUAL

Conceitos de Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Dispositivos. Interação em ambientes virtuais e aumentados. Técnicas de modelagem de ambientes virtuais. Realidade Virtual não imersiva. Realidade Virtual imersiva. Tecnologias para desenvolvimento de ambientes virtuais e aumentados. Implementação de ambientes virtuais e aumentados.

Bibliografia Básica:

JAMSA, Kris; **Vrml - Biblioteca do Programador**; Ed. Makron Books.

KIRNER, C. and Siscoutto, R. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2007. Livro do pré-simpósio, IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis – RJ, 2007.

LANDAU, Luiz; CUNHA, Gerosn Gomes; HAGUENAUER, Cristina (Org); **Pesquisas em Realidade Virtual e Aumentada**; Ed. CRV.

Bibliografia Complementar:

FOLEY, J. D.; VAN DAM, A.; **Introduction to Computer Graphics**; Ed. Addison-Wesley, Reading; 1994.

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

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

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 – Érica, 2005.

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.

RICH, Elaine et al; **Inteligência Artificial**; Ed. Makron Books; 1994.

COPPIN, BEN; **Inteligência Artificial**; Ed. LTC; 2012.

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.