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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

HUTZ, Claudio Simon. **Avaliação em Psicologia Positiva**. Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em:<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

RASHID, Tayyab; SELIGMAN, Martin. **Psicoterapia Positiva: manual do terapeuta**. Porto Alegre> Artmed, 2019. Disponível em:<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

SELIGMAN, Martin. **Florescer**. Disponível em: <https://kupdf.net/queue/martin-seligman-psicologia-positiva_5afb3f16e2b6f5b37e17a746_pdf?queue_id=-1&x=1580508548&z=MTg3LjEyMC4xNTYuNTk=>.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

COELHO JUNIOR, A. G.; MAHFOUD, M. As dimensões espiritual e religiosa da experiência humana: distinções e inter-relações na obra de Viktor Frankl. São Paulo: Diversas, 2001. Ebook.

CORBI, R. B.; MENEZES-FILHO, N. A. Os determinantes empíricos da felicidade no Brasil. São Paulo: Diversas, 2006. Ebook.

MENEZES, C. B.; DELLAGLIO, D. D. Os efeitos da meditação à luz da investigação científica em psicologia: revisão de literatura. Porto Alegre: Diversas, 2009. Ebook.

MORAES, M. R. C. O desencantamento da meditação: da união mística ao fitness cerebral. Rio de janeiro: Diversas, 2019. Ebook.

**LINGUA PORTUGUESA**

Técnicas de leitura, interpretação e análise crítica de textos. Fatores de textualidade. Orientação gramatical. Dificuldades da língua culta. Articulação sintática do texto. Redação técnica e científica: formas, estruturas e características. Produção textual.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

AZEVEDO, Roberta **Português básico** Porto Alegre: Penso, 2015 [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584290550/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dazevedo-2.xhtml%5D!/4/4/32/3:25%5B055%2C-0%5D>>

ANDRADE, M. M. **Língua Portuguesa**: Noções básicas para cursos superiores. 9.ed. São Paulo: Atlas, 2010. [recurso eletrônico] Disponível em<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522481576/pageid/4>

MARTINO, A. **Português: gramática, interpretação de texto, redação oficial, redação discursiva**. coord. Pedro Lenza.  10. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2022. (Coleção Esquematizado) [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555597301/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dcatalografica.xhtml%5D!/4/2/2/1:82%5Ba%20s%2Cem%20%5D>

MEDEIROS, J. B. **Redação científica** prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13.ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597020328/epubcfi/6/10%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml4%5D!/4/48/1:21%5B031%2C-1%5D>>

MOYSES, C. A. **Língua Portuguesa**: **Atividades de leitura e produção de textos.** 4.ed. São Paulo: Saraiva, 2016. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-02-63403-9/pageid/2>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

FIGUEIREDO, Adriana. **Gramática comentada com interpretação de textos para concursos.** São Paulo: Saraiva, 2017. [Recurso eletrônico]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547217846/>

MEDEIROS, J. B. **Redação científica** prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13.ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597020328/epubcfi/6/10%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml4%5D!/4/48/1:21%5B031%2C-1%5D>>

MOYSES, C. A. **Língua Portuguesa**: **Atividades de leitura e produção de textos.** 4.ed. São Paulo: Saraiva, 2016. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-02-63403-9/pageid/2>>

FARACO, C. A. TEZZA, C. **Prática de texto para estudantes universitários**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KOCH, I. ELIAS, V. M. **Ler e compreender os sentidos do texto**. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

**LÓGICA COMPUTACIONAL**

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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

ALENCAR FILHO, Edgard De. **Iniciação à lógica matemática.** 0 ed. São Paulo: Nobel, 2002.

DAGHLIAN, Jacob. **Lógica e álgebra de Boole**, 4ª edição. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 1995. E-book. ISBN 9788522483044. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788522483044/>

HEGENBERG, Leônidas. **Lógica - O Cálculo Sentencial - Cálculo de Predicados e Cálculo com Igualdade**, 3ª edição. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2012. E-book. ISBN 978-85-309-4355-4. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/978-85-309-4355-4/>

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

OLIVA, Alberto et al; **Introdução a Lógica**; Ed. Zahar, 1980.

DA SILVA, Flávio Soares Corrêa; FINGER, Marcelo; MELO, Ana Cristina Vieira D. **Lógica para computação** – 2. Ed. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018. [Recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127191/>

GERSTING, Judith L. **Fundamentos Matemáticos para a Ciência da Computação**. Rio de Janeiro: LTC, 2017. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521633303/>

MENDES, R.A.T.M. **Apostila de Lógica** – Unisalesiano. 2018.

SANTOS, Marcelo S. ; ET. AL. **Lógica Computacional**. Porto Alegre. SAGAH. 2021 [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901343/pageid/0>>

**COMPUTAÇÃO GRÁFICA**

Fundamentos de modelagem e animação de objetos tridimensionais. 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.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DERAKHSHANI, Randi L.; DERAKHSHANI, Dariush. **Autodesck 3ds Max 2012 Essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2012. [Recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540700895/>

OLIVEIRA, Adriano D. **Estudo Dirigido de 3ds Max 2016**. São Paulo: Érica, 2015. [Recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519043/>

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

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC** (2015). Porto Alegre: Bookman, 2016. [recurso eletrônico]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603871/>

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

PRIMO, Lanevalda Pereira Correia de A. **Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS6 em Português** - Para Windows. São Paulo: Érica, 2012. [recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519050/>

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax 2009** São Paulo**:** Érica; 2008. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519036/pageid/4>>

SILVA, João Carlos Da. **3ds max 6: utilizando técnicas avançadas.** 0 ed. Tatuapé: 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

TERUEL, Evandro C. **HTML 5 - Guia Prático**. Editora Saraiva, 2014. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519296/pageid/2>>

HAROLD, Elliotte R. **Refatorando HTML**. Grupo A, 2010. E-book. ISBN 9788577806706. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577806706/>

ALVES, William P. **HTML e CSS: aprenda como construir páginas web**. São Paulo: Expressa, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786558110187/epubcfi/6/4%5B%3Bvnd.vst.idref%3DFichaCelula.xhtml%5D!/4/12/2/1:19%5B%C3%A1lo%2Cgo%20%5D>

bibliografia complementar

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.

SILVEIRA, P, ALMEIDA, A. **Lógica de Programação: Crie seus primeiros programas usando Javascript e HTML**, Casa do Código, 2012, e-Book

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

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

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

**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. Introdução à Teologia. Fenomenologia religiosa. Religião, Ciência e Espiritualidade. As religiões no mundo. Iniciação à Bíblia. Jesus Cristo. Início e propagação do Cristianismo. Introdução geral à teologia. Aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil. Os Direitos Humanos na perspectiva religiosa e as implicações sociais e cristãs.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

MELO, E.; BRAGA, L. **História da África e afro-brasileira em busca de nossas Origens.** São Paulo: Selo Negro, 2010 123p.

JORGE, Simões;. Cultura religiosa o homem e o fenômeno religioso. Ed.2 São Paulo: Loyola, 1998 138p. –cm

CISALPINO, M. **Religiões** s/ed. São Paulo. Scipione. 2007

SWEETMAN; Brendan. **Religião: Conceitos-Chave em Filosofia.** Porto Alegre: Grupo A, 2013. [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788565848343/pageid/1>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

DA DIONIZIO, Mayara; MAIA, Alexsandro Alves; SOUZA, Alisson D.; et al. **História das Religiões**. Porto Alegre: Sagah, 2020.Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900353/>

PIOVESAN, Flávia; **Direitos Humanos e Direito Constitucional Internacional**; Ed. Saraiva; 2015. <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553620476/epubcfi/6/2%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dcover.xhtml%5D!/4/2%5Bcover%5D/2%4050:77>

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

**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, estruturados em Pseudocódigo e Linguagem de Programação C.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

FORBELLONE, A. L. V. **Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados**. 3. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

AGUILAR, Luis J. **Fundamentos de Programação**. 3. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : AMGH, 2011 - Grupo A, 2008. 9788580550146. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788580550146/>

DOS SANTOS, Gonçalves Marcela. **Algoritmos e programação**. Porto Alegre : SAGAH, 2018: Grupo A, 2018. 9788595023581. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788595023581/>

ALVES, William P. Linguagem e Lógica de Programação. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788536519371. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519371/>

SOFFNER, Renato K. Algoritmos e Programação em Linguagem C, 1ª edição. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788502207530. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502207530>;

SOUZA, Marco A. Furlan de; GOMES, Marcelo M.; SOARES, Marcio V.; CONCILIO, Ricardo. Algoritmos e lógica de programação: um texto introdutório para a engenharia. [Digite o Local da Editora]: Cengage Learning Brasil, 2019. E-book. ISBN 9788522128150. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522128150/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

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

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, **Treinamento em Linguagem C++** - Curso Completo - Módulo 1, MacGraw-Hill, SP, 2005.

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

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

**INGLÊS INSTRUMENTAL**

Estrutura morfossintática: verbos, pronomes, adjetivos, substantivos e advérbios. Classes gramaticais. Infinitivo, gerúndio e particípio. Leitura, interpretação e discussão de textos da área de informática. Estratégias de leitura: Skimming and Scanning. Tempos verbais: Present, Past and Future (Simple, Continuous and Perfect).

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

Microsoft Press. **Dicionário de informática: inglês - português e português - inglês.** 0 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

Microsoft Press; XIMENES, Fernando Barcellos. **Dicionário de informática: inglês - português e português - inglês.** 0 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1993

TORRES, Nelson, **O inglês descomplicado; ed. Saraiva;2007**

THOMPSON, Marco Aurélio da S. **Inglês Instrumental - Estratégias de Leitura para Informática e Internet**. São Paulo: Érica, 2016. [recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536517834/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

- 9 -

GALANTE, Terezinha Prado; LÁZARO, Svetlanaponomarenko. **Inglês básico para informática.** 3 ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MARQUES, Amadeu. **Inglês de hoje - volume único**: ensino médio**.** São Paulo: Ática, 2005

MONHOZ, Rosangela. **Inglês instrumental - módulo 1**: estratégias de leitura**.** São Paulo: Texto Novo, 2000. Vol.1

LIMA, Denilso De. Inglês na ponta da língua: método inovador para melhorar seu vocabulário. Rio de Janeiro: Campus, 2004

DANIEL, Monica Hruby; STANLEY, Nancy; TAYLOR, James. **Gramática delti da língua inglesa.** Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1995.

HAINZENREDER, Larissa S.; PAIL, Daisy B.; JUNIOR, Lucas S. dos S.; VIDAL, Aline G. **Semântica do inglês**. [Porto Alegre: Sagah, 2018. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595025776/>

**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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/pageid/4>>

DA SILVA, Gabriel. F.; SILVA, Tatyane.S. Calixto; FILHO, Michele. P.; AL., et. **Game Design**. Porto Alegre : SAGAH, 2021 – Grupo A, 2021. 9786556901299.

Disponível em: <https://integrada>.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556901299/. Acesso em: 25 jan. 2022.

ARRIVABENE, Rafael Mariano C. **Introdução didática ao game design**. Porto Alegre : SAGAH, 2019. - Grupo A. 9786581492090.

Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492090/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9786581492090/)

MASTROCOLA, Vicente M. **Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015. 9788522122714.

Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122714/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788522122714/)

SILVA, Gabriel F.; ALVES, George S.; ARRIVABENE, Rafael Mariano C. **Experiência Criativa: Protótipo de Jogos em Construct**. Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492717. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492717/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo : Cengage Learning Brasil, 2008. [Recurso eletrônico] Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127269/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788522127269/)

BERTHEM, Antonio C.; et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** 2. Ed. São Paulo: Novatec, 2007.

SILVA, Gabriel F.; ALVES, George S. **Experiência Criativa: produção de jogos com gamemaker**. Porto Alegre: Sagah, 2019. [Recurso eletrônico] Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492847/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9786581492847/)

**2º TERMO**

**MATEMÁTICA PARA JOGOS**

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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

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

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

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

Y., Y. C. (2017). **Álgebra e Trigonometria** - Vol. 1, 3ª edição. Grupo GEN. <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521634041/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

SANTOS, N.M. D., Andrade, D., & Garcia, N. M. (2012). **Vetores e Matrizes: Uma introdução à álgebra linear** - 4a edição (4th edição). Cengage Learning Brasil. <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522108732/>

MENDELSON, E.; JUNIOR., F. A. **Cálculo - Coleção Schaum**. Porto Alegre: Editora Bookman. 5ª Edição. 2013. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788565837446/pageid/0>>

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

STEINBRUCH, Alfred et al; **Álgebra linear**; Ed. Makron Books; 1987.

SILVA, C. D., & Medeiros, E.C. D. (2018). Geometria analítica. Grupo A. <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595028739/>

LIPSCHUTZ, S, LIPSON, M. **Matemática Discreta** Coleção Shaum - 3.ed.- Bookman, 2013.<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837781/cfi/2!/4/4@0.00:56.5/>

**MODELAGEM E ANIMAÇÃO**

Fundamentos de modelagem e animação de objetos tridimensionais. 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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

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

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

ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica, 2015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519425/>

CARVALHO, Anna Letícia Pereira D. **Modelagem e técnicas para animação 3D**. São Paulo: Platos Soluções, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881711/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax 2009** São Paulo: Érica; 2008. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519036/pageid/4>.

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

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

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

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

**ESCULTURA FÍSICA TRIDIMENSIONAL I**

Introduzir o aluno nas noções básicas de exercícios sequencia 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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

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.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** 10 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005

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

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

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

SANTOS, Marcela G.; SARAIVA, Maurício O.; FÁTIMA, Priscila G. **Linguagem de programação**. Grupo A,  *E-book.* ISBN 9788595024984. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024984/>

SOFFNER, Renato K. **Algoritmos e Programação em Linguagem C, 1ª edição**. Editora Saraiva, 2013. *E-book.* ISBN 9788502207530. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502207530/>

PINHEIRO, Francisco de Assis C. **Elementos de Programação em C**. Grupo A, 2012. *E-book.* ISBN 9788540702035. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540702035/>

MANZANO, José Augusto N G. **Programação de Computadores com C/C++**. Editora Saraiva, 2014. *E-book.* ISBN 9788536519487. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519487/>

AGUILAR, Luis J. Fundamentos de Programação. 3. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : AMGH, 2011 - Grupo A, 2008. 9788580550146. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580550146/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

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

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

MISRAHI, VIVIANE VICTORINE, Treinamento em Linguagem C++ - Curso Completo - Módulo 1 e 2, MacGraw-Hill, SP, 1992.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

LUZ, Luís G. **Construção de personagens**. São Paulo: Platos Educacional, 2021. [Recurso eletrônico] . Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881612/>

WELLS, Paul. **Desenho para Animação.** Porto Alegre: Bookmann, 2012.[recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701533/pageid/0>>

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 3 - Criação e produção audiovisual - Tradução da 2ª edição norte-americana**. Cengage Learning Brasil, 2012. E-book. ISBN 9788522113255. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788522113255/>

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

ROGERS, Scott. **Level up um guia para o design de grandes jogos**. Editora Blucher, 2013. E-book. ISBN 9788521207016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788521207016/>

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

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC**. Porto Alegre: Bookman, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/>

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

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax 2009** São Paulo**:** Érica; 2008. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519036/pageid/4>>

PRIMO, Lanevalda Pereira Correia de A. **Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS6 em Português** - Para Windows. São Paulo: Érica, 2012. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788536519050/>

**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 3) e Ferramentas de software para desenvolvimento de jogos digitais.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.[Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/pageid/4>>

DA SILVA, Gabriel. F.; SILVA, Tatyane.S. Calixto; FILHO, Michele. P.; AL., et. **Game Design**. Grupo A, 2021. 9786556901299. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556901299/>

SILVA, Gabriel F.; ALVES, George S.; ARRIVABENE, Rafael Mariano C. **Experiência Criativa: Protótipo de Jogos em Construct**. E-book. ISBN 9786581492717. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492717/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. Cengage Learning Brasil, 2008. 9788522127269. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127269/>

ARRUDA, Eucidio P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais** (Tekne). Porto Alegre: Bookman, 2014. [recurso eletrônico]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601440/>

SALEN, Katie.; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**, vol. 3. Editora Blucher, 2012. 9788521206552. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206552/>

MASTROCOLA, Vicente M. **Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015. 9788522122714.

Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122714/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788522122714/)

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

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

ALVES, P.A. **HTML e CSS**. 1ª. Ed., Expressa. São Paulo, 2021, [recurso eletrônico] <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786558110187/epubcfi/6/4%5B%3Bvnd.vst.idref%3DFichaCelula.xhtml%5D!/4/12/2/1:19%5B%C3%A1lo%2Cgo%20%5D>

SILVEIRA, P, ALMEIDA, **A. Lógica de Programação: Crie seus primeiros programas usando Javascript e HTML**, Casa do Código, 2012, e-Book

BENTO, E.J. **Desenvolvimento Web com PHP e MySQL**. 1ª.Ed., Casa do Código, São Paulo, 2013.

SCHMITZ, D**., jQuery Mobile: Desenvolva interfaces para múltiplos dispositivos**, Casa do Código, 2016, e-Book

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

MOLINARI, W. **Desconstruindo a Web: As tecnologias por trás de uma requisição**, Casa do Código, 2016, e-Book

TONSIG, S.L.; **PHP com AJAX na WEB 2.0**. 1ª. Ed., Rio de Janeiro, Ciência Moderna, 2008.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

1. BENTO, E.J. **Desenvolvimento Web com PHP e MySQL**. 1ª.Ed., Casa do Código,São Paulo, 2013.

GOIS, A., **Ionic Framework – Construa aplicativos para todas as plataformas mobile**, Casa do Código, 2017, e-Book

1. MILANI, André; **Construindo Aplicações Web com PHP e MySQL**; 2ª ed., Novatec, São Paulo, 2016.
2. MANZANO, José Augusto N G. **MySQL 5.5 Interativo: Guia Essencial de Orientação e Desenvolvimento**. São Paulo: Érica, 2011. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519449/>

MILETTO E.M.; BERTAGNOLLI S.C. **Desenvolvimento de Software II**. 1ª.Ed. Bookman, Porto Alegre, 2014, Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582601969/pageid/0>>

PEREIRA, A.W. **Projetos de Sistemas Web**. 1ª. Ed. Saraiva. São Paulo, 2017*.* Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536532462/pageid/0>>

**3º TERMO**

**DESENHO BÁSICO**

Aprender o Desenho Técnico e Desenvolver habilidades de desenho básico e avançado. Técnicas para o Desenho Digital. Técnica de iluminação e sombreamento. Desenho de cenários para jogos. Desenho de camadas e desenvolvimento de ambiente, mapas e personagens de jogos de acordo com roteiro previamente apresentado.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

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.

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

YEE, RENDOW; **Desenho**

**Arquitetônico**; Ed. LTC; 2015.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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**

Princípios de Design para Jogos. Direção de Arte. Concepção e Modelagem de Cenários e de Personagens jogáveis e não jogáveis para jogos digitais. Processos de animação utilizando o método tradicional por biped e com utilização de ferramentas on-line. Produção de Áudio e Vídeo para Jogos.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

CARVALHO, Anna Letícia Pereira D. **Modelagem e técnicas para animação 3D**. São Paulo: Platos Soluções, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881711/>

ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica, 2015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519425/>

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

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Criação e produção audiovisual**, São Paulo: Cengage Learning; 2013. **V3** [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/4>>

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.[Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/pageid/4>>

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 1 - Entendendo o universo dos jogos** São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012. [recurso eletrônico]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522113231/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

OLIVEIRA, Adriano de; **Estudo Dirigido de 3DMax 2009** São Paulo**:** Érica; 2008. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519036/pageid/4>>

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

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

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.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

MANZANO, José Augusto N G. **MySQL 5.5 Interativo: Guia Essencial de Orientação e Desenvolvimento**. São Paulo: Érica, 2011. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519449/>

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SILVA, Luis Fernando Calaça [et al.]; **Banco de dados não relacional**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

CARVALHO, V. MYSQL, **Comece com o principal banco de dados open source do mercado**, Casa do Código, 2015, e-Book

SILBERSCHATZ, Abrahan, KORT, Henry F.;, SUNDARSHAN, S. **Sistemas de banco de dados**. Makron Books, 2020, 3ª Edição. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

DAMAS, Luis. **SQL Structured Query Language.** Rio de Janeiro: LTC, 2007. 6ª Edição. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

# RABIN, Steve; Introdução ao Desenvolvimento de Games – Volume 2 – Programação: técnica, linguagem e arquitetura; Ed. Cengage Learning; 2013. [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113248/pageid/4>

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

ALVES, William P. **Unity: design e desenvolvimento de jogos**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. [recurso eletrônico]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555200102/>

CARVALHO, Anna Letícia Pereira de; **Modelagem e técnicas para animação 3D**.; SP; Editora Saraiva, 2021.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881711/>

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

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

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

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.

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

**DESENVOLVIMENTO WEB II**

Modelo Orientado a Objetos. Ambiente Web e Linguagens Script. Lado cliente e servidor de uma Aplicação Web. Linguagem PHP Orienta da Objetos. Elementos da linguagem PHP. Comandos e sintaxe da linguagem PHP. Construção de Programas com a Linguagem PHP.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

OLIVEIRA, C.L.V.; ZANETTI H.A.P. **PHP Programe de forma rápida e prática**. 1ª.Ed., Expressa. São Paulo, 2021. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

SARAIVA, M.O.; BARRETO, J.S. **Desenvolvimento de Sistemas com PHP**. 1ª. Ed., SAGAH. Porto Alegre, 2018, Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

TEIXEIRA, F. **Introdução e boas práticas em UX Design**, Casa do Código, 2014, e-Book.

MOLINARI, W. **Desconstruindo a Web: As tecnologias por trás de uma requisição**, Casa do Código, 2016, e-Book

TONSIG, S.L.; **PHP com AJAX na WEB 2.0**. 1ª. Ed., Rio de Janeiro, Ciência Moderna, 2008. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

ALVES, P.A. **HTML e CSS**. 1ª. Ed., Expressa. São Paulo, 2021. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

GOIS, A., **Ionic Framework – Construa aplicativos para todas as plataformas mobile**, Casa do Código, 2017, e-Book

SCHMITZ, D**., jQuery Mobile: Desenvolva interfaces para múltiplos dispositivos**, Casa do Código, 2016, e-Book

TEIXEIRA, F. **Introdução e boas práticas em UX Design**, Casa do Código, 2014, e-Book.

SILVEIRA, P, ALMEIDA, **A. Lógica de Programação: Crie seus primeiros programas usando Javascript e HTML**, Casa do Código, 2012, e-Book

PEREIRA, A.W. **Projetos de Sistemas Web**. 1ª. Ed. Saraiva. São Paulo, 2017*.* Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

MILETTO E.M.; BERTAGNOLLI S.C. **Desenvolvimento de Software II**. 1ª.Ed. Bookman, Porto Alegre, 2014. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

MOLINARI, W. **Desconstruindo a Web: As tecnologias por trás de uma requisição**, Casa do Código, 2016, e-Book

TONSIG, S.L. **Recursos Visuais na WEB com PHP.** 1ª.Ed. Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2009.

**LINGUAGEM CIENTIFICA**

## Conceituação de Classe, Objeto, Atributos e Métodos. Atributos e Métodos de classe e objeto. Visibilidade de atributos e métodos. Tipos de Métodos (construtores e destrutores). Polimorfismo por sobrecarga e redefinição. Abstrações, generalizações, super e sub-classes e instanciações. Herança - simples e múltipla e suas consequências. Classes e métodos abstratos. Aplicação de conceitos O.O. em Linguagem de Programação C++. Desenvolvimento de aplicações práticas em laboratório.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

MANZANO, J A N G, **Linguagem C – Acompanhada de uma Xícara de Café,** LTC, 2015. Disponível em:[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**BACKES, A. Linguagem C - Completa e Descomplicada**, 2nd Edition , LTC 2018. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**WAZLAWICK, R. S. Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação**, LTC, 2014. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

MANZANO, J A N G, **Programação de Computadores com C#**, Saraiva, 2014. Disponível em:[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

MEYERS, S **C++ Eficaz**, Bookman, 2011. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

CARVALHO, T. L. **Orientação a Objetos - Aprenda seus conceitos e suas aplicabilidades de forma efetiva**, Casa do Código, 2020.

AGUILAR L J, **Programação em C++**, 2nd Edition, McGraw-Hill, 2008. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

VOTRE, V P, **C++ Explicado e aplicado**, Alta Books, 2016. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTIFICA**

Iniciação à Pesquisa Científica e Função da Metodologia de Pesquisa Científica; Ciência; Natureza do conhecimento e as áreas do conhecimento científico; Fontes de consulta: bibliotecas tradicionais e bancos de dados; Fundamentos da ciência e Método científico; O rigor científico em pesquisa e a análise de estudos publicados; Elaboração de pesquisa, etapas e coleta de dados; A divulgação do conhecimento produzido pela pesquisa; Passos formais e relatórios de estudos científicos: Documentos Científicos; Redação de Trabalho Científico; Roteiro de Elaboração de Pesquisa Científica e Projeto de Pesquisa; A divulgação do conhecimento produzido pela pesquisa; Estrutura do Trabalho Científico; Normas ABNT; Apresentação de Trabalho Científico.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

GOMES, Ana Carolina F.; MACHADO, Jeferson S.; RUBELO, João Geraldo N.. Orientação Pe. Luigi Favero. **Manual de orientações metodológicas para redação de trabalhos.** Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium – Araçatuba, 2022. Disponível em:

<https://unisalesiano.com.br/manual-metodologico/>

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva M., **Metodologia Científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/>

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva M.. **Metodologia do Trabalho Científico.** 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/>

MATTAR, João. **Metodologia Científica na Era da Informática**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 6023:2018 -** Informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 10520:2002 -** Informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Grupo GEN – Atlas, 2017. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore).

MEDEIROS, João Bosco. **Redação Científica** – Prática de Fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. Grupo GEN – Atlas, 2019. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore).

REVISTA ESALENG.

Disponível em:

<https://unisalesiano.com.br/aracatuba/publicacao/esaleng/>

REVISTA UNIVERSITAS.

Disponível em:

<https://unisalesiano.com.br/publicacao/universitas/>

**CULTURA E MITOLOGIA**

Cultura e Mitologia. A imagem mítica, narrativa e experiência biográfica. A representatividade da mitologia na história dos povos. Estrutura, formação histórica e características da sociedade no perpassar dos tempos. História e lendas africanas, personagens mitológicas do continente africano. Cultura indígena-história e lendas da cultura indígena brasileira.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

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.

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

BEZERRA, E., M. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML.** 1ª. Ed. Rio de Janeiro, Campus, 2004.

FLOWLER, M. **UML Essencial.** 3ª. Ed. Porto Alegre, 2005. E-book.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore>

PRESSMAN, R.S.; MAXIM, B.R.. **Engenharia de Software – uma abordagem profissional.** 9ª. Ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2021. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

DENNIS A.; WIXOM B.H.; ROTH R.M. **Análise e Projeto de Sistemas**. 5ª. Ed. LTC , 2014. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

COAD, P.; YOUDOM, E. **Análise Baseada em Objetos**. 2ª. Ed. Campus, Rio de Janeiro, 1996.

LEDUR, C.L. **Análise e Projeto de Sistemas**. 1ª. Ed. SAGAH. Porto Alegre, 2017. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

WAZLAWICK, R. S. **Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação**. 3ª. Ed. Rio de Janeiro, Campus, 2014. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

ZENKER, A.M. et al. **Arquitetura de Sistemas**. 1ª. Ed. SAGAH. Porto Alegre, 2019. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**4º TERMO**

**PROGRAMAÇÃO APLICADA A JOGOS I**

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games – Volume 2 – Programação: técnica, linguagem e arquitetura**; Ed. Cengage Learning; 2013. [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113248/pageid/4>>

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Criação e produção audiovisual**, São Paulo: Cengage Learning; 2013. **V3** [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/4>>

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

SANTOS, Marcelo Henrique dos; RICHENE, Gabrielly Del C; **Projeto de jogos 2D: game art e programação;** SP; Ed. Saraiva; 2021

https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553560543/pageid/0

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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.

MANZANO, J A N G, **Linguagem C – Acompanhada de uma Xícara de Café,** LTC, 2015. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**BACKES, A. Linguagem C - Completa e Descomplicada**, 2nd Edition , LTC 2018. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de banco de dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

MANZANO, José Augusto N G. **MySQL 5.5 Interativo: Guia Essencial de Orientação e Desenvolvimento**. São Paulo: Érica, 2011. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519449/>

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

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SILVA, Luis Fernando Calaça [et al.]; **Banco de dados não relacional**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

CARVALHO, V. MYSQL, **Comece com o principal banco de dados open source do mercado**, Casa do Código, 2015, e-Book

SILBERSCHATZ, Abrahan, KORT, Henry F.;, SUNDARSHAN, S. **Sistemas de banco de dados**. Makron Books, 2020, 3ª Edição. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

DAMAS, Luis. **SQL Structured Query Language.** Rio de Janeiro: LTC, 2007. 6ª Edição. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>

HORSTMANN, C. **Conceitos de Computação com Java**. 5ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788577804078/>

ALVES, W. P. **Java para Web: desenvolvimento de aplicações**. São Paulo: Editora Érica, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788536519357/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: Como Programar**. São Paulo: Editora Bookman, 2010.

BATES, B.; SIERRA, K. **Use a Cabeça: Java**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2010.

**MODELAGEM 3D AVANÇADA**

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

**REFERENCIAS BÁSICAS**

CARVALHO, Anna Letícia Pereira D. **Modelagem e técnicas para animação 3D**. São Paulo: Platos Soluções, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881711/>

ANDALO, Flávio; **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**; Ed. Érica; 2015. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519425/pageid/2>>

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Criação e produção audiovisual**, São Paulo: Cengage Learning; 2013. **V3** [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/4>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

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

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

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

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.

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

DEITEL, H.; DEITEL, P.; DEITEL, A. **Android: como programar**. 2ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582603482/>

MORAIS, Myllena A.F.; et.al. **Fundamentos e desenvolvimento mobile**. Porto Alegre: Sagah, 2022. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556903057/pageid/1>>

DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. **Android 6 para Programadores: uma abordagem baseada em aplicativos**. 3ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2016.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582604120/>

LOPES, S. **Aplicações mobile híbridas com Cordova e PhoneGap***,* Casa do Código, 2016, e-Book

STEIL, R. iOS: **Programe para iPhone e iPad**, Casa do Código, 2012, e-Book

MONTEIRO, J. B., **Google Android: crie aplicações para celulares e tablets**, Casa do Código, 2012, e-Book.

SILVEIRA, Guilherme; JARDIM, Joviane. **Swift Programe para Iphone e Ipad**. Ed. Casa do Código. 2015, e-Book

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>

LOPES, Sergio, **A Web Mobile**, 2013, Casa do Código, e-Book

SILVA, R. **Entrega contínua em Android: como automatizar a distribuição de apps**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2016.

ARAUJO, Everton, C. **Xamarin Forms**, 2017, Casa do Codigo, e-Book

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos: um guia para o iniciante da linguagem**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

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

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 6ex.

FIANI, Ronaldo; **Teoria dos Jogos**. 4.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2022. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595156388/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dbody003%5D!/4/8/24/1:17%5Bom.%2Cbr%5D>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

BLIKSTEIN, Izidoro. **Técnicas de comunicação escrita**. 8ª. ed. São Paulo: Ática, 2006.

CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro. São Paulo:** Conrad do Brasil, 2009.

GARCIA, Othon M. **Comunicação em prosa moderna**. 13ª. ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2010

EISNER, Will; **Quadrinhos e Arte Sequencial**; Ed. Martins Fontes; 2010.

**PROJETO COMUNITÁRIO**

Desenvolver competências sociais por meio de experiência vivencial solidária de participação acadêmica em projetos sociais comunitários. Propiciar ao acadêmico vivencias 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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

ARRUDA, Marcos. **Humanizar o infra-humano: a formação do ser humano integral**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ASSMANN, Hugo. **Competência e sensibilidade solidária: educar para a esperança**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar: ética do humano-compaixão pela terra.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium. **Manual do Acadêmico**. 2019.

Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium. **Regulamento do Projeto Comunitário**. 2019

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

- 9 -

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro**. 3. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2001.

O’SULLIVAN, Edmund. **Aprendizagem transformadora: uma visão educacional para o século XXI**. São Paulo: Cortês: Instituto Paulo Freire, 2004.

SMITH, Emily Esfahani. **O poder do sentido: os quatro pilares essenciais para uma vida plena.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2017.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.[Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/pageid/4>>

DUTRA, J.S. at al. **Gestão de Pessoas: realidade atual e desafios futuros**. 1ª. Ed. Atlas, São Paulo, 2017. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

NOCÊRA, R.J. **Gerenciamento de Projetos – Teoria e Prática**. 1a. Edição. RJN. São Paulo, 2009.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

MENEZES, L.C.M. **Gestão de Projetos. 4ª.Ed. Atlas**, São Paulo, 2018. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

BRANCO, R.H.F; JR, R.V.; LEITE, D.E.S. **Gestão Colaborativa de Projetos**. 1ª.Ed. Saraiva, São Paulo, 2016. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

CARVALHO, F.C.A. **Gestão de Projetos**. 2ª.Ed. Pearson, São Paulo, 2015.

QUICK, T.L. **Como Desenvolver Equipes Bem-Sucedidas**. 4ª.Ed. Campus, Rio de Janeiro, 1995.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE; **Um guia do conhecimento em Gerenciamento de projetos – Guia PMBOK**; 5ªed., Saraiva, São Paulo, 2014. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>

HORSTMANN, C. **Conceitos de Computação com Java**. 5ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788577804078/>

ALVES, W. P. **Java para Web: desenvolvimento de aplicações**. São Paulo: Editora Érica, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788536519357/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos: um guia para o iniciante da linguagem**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.

BRIZENO, M. **Refatorando com padrões de projeto: um guia em Java**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2017.

GUERRA, E. **Design Patterns com Java: projeto orientado a objetos guiado por padrões**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2012.

TURINI, R. **Explorando APIs e bibliotecas Java: JDBC, IO, Threads, JavaFX e mais**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: Como Programar**. São Paulo: Editora Bookman, 2010.

BATES, B.; SIERRA, K. **Use a Cabeça: Java**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2010.

**ENGENHARIA DE SOM**

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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

BRANDÃO, Eric. **Acústica de salas**. Editora Blucher, 2016. E-book. ISBN 9788521210078. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210078/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788521210078/)

BISTAFA, Sylvio R. **Acústica aplicada ao controle do ruído**. Editora Blucher, 2018. E-book. ISBN 9788521212843. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521212843/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788521212843/)

RICHENE, Gabrielly Del C. **Efeitos especiais e áudio**. Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589881155. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881155/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9786589881155/)

NOVAK, Jeannie, **Desenvolvimento de games** / Jeannie Novak ; tradução Pedro Cesar de Conti ; revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. -- São Paulo : Cengage Learning, 2017.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

NUSSENZVEIG, Herch M. **Curso de física básica**. Editora Blucher, 2014.v.1 E-book. ISBN 9788521207481. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521207481/>

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de. **Som para jogos** [recurso eletrônico] / Adriano Miranda Vasconcellos de Jesus, George Santiago Alves; revisão técnica: Gabriel de Souza Gouveia Oliveira. – Porto Alegre : SAGAH, 2020.

CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro. São Paulo:** Conrad do Brasil, 2009.

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

FIANI, Ronaldo; **Teoria dos Jogos**. 4.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2022. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595156388/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dbody003%5D!/4/8/24/1:17%5Bom.%2Cbr%5D>

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão - Tradução da 12ª edição norte-americana**. Cengage Learning Brasil, 2017. E-book. ISBN 9788522127849. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127849/>

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

CARVALHO, Anna Letícia Pereira D. **Modelagem e técnicas para animação 3D**. São Paulo: Platos Soluções, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881711/>

ANDALO, Flávio; **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**; Ed. Érica; 2015. Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519425/pageid/2>>

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Criação e produção audiovisual**, São Paulo: Cengage Learning; 2013. **V3** [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/4>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

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

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

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.

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

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos D.; CÉ, Otávia A. **Produção audiovisual**. Porto Alegre: Sagah, 2019. [Recurso eletrônico] . Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029996>

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão - Tradução da 12ª edição norte-americana**. Cengage Learning Brasil, 2017. E-book. ISBN 9788522127849. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127849/>

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Criação e produção audiovisual**, São Paulo: Cengage Learning; 2013. v. 3 [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/4>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

ADOBE PREMIERE, -. **Adobe premiere pro cs4 - classrom in a book: guia de treinamento oficial**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

BRANDÃO, Eric. **Acústica de salas**. Editora Blucher, 2016. E-book. ISBN 9788521210078. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210078/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9788521210078/)

BISTAFA, Sylvio R. **Acústica aplicada ao controle do ruído**. Editora Blucher, 2018. E-book. ISBN 9788521212843. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521212843/>

QUEIROZ, Carlos Wagner D.; RODRIGUES, Amanda G.; CARVALHO, Anna L. P D.; et al. **Animação Digital** 2DPorto Alegre: Sagah, 2021. [recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556901213/>

RICHENE, Gabrielly Del C. **Efeitos especiais e áudio**. Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589881155. Disponível em: [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881155/](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/" \l "/books/9786589881155/)

**PROGRAMAÇÃO APLICADA A JOGOS II**

Programação Aplicada a Jogos II, aborda a programação de jogos digitais utilizando a ferramenta de autoria Unity 3D de acordo com o *Curricular Framework*(Proposta da empresa Unity Technologies para o ensino da plataforma de criação de jogos e aplicativos 2D, 3D, VR e AR). Das 14 (catorze) unidades específicas de programação, 10(dez) foram selecionadas para compor o plano de ensino da disciplina. Onde essas dez abrangem os tópicos considerados relevantes para um programador de jogos digitais de acordo com a proposta oferecida.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

RABIN, Steve; **Introdução ao Desenvolvimento de Games – Volume 2 – Programação: técnica, linguagem e arquitetura**; Ed. Cengage Learning; 2013. [recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113248/pageid/4>>

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

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

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

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

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

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

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

MANZANO, J A N G, **Linguagem C – Acompanhada de uma Xícara de Café,** LTC, 2015. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

**BACKES, A. Linguagem C - Completa e Descomplicada**, 2nd Edition , LTC 2018. Disponível em:

[https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

DEITEL, H.; DEITEL, P.; DEITEL, A. **Android: como programar**. 2ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582603482/>

DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. **Android 6 para Programadores: uma abordagem baseada em aplicativos**. 3ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2016.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582604120/>

MONTEIRO, J. B., **Google Android: crie aplicações para celulares e tablets**, Casa do Código, 2012, e-Book.

SILVEIRA, Guilherme; JARDIM, Joviane. **Swift Programe para Iphone e Ipad**. Ed. Casa do Código. 2015, e-Book

STEIL, R. iOS: **Programe para iPhone e iPad**, Casa do Código, 2012, e-Book

ARAUJO, Everton, C. **Xamarin Forms**, 2017, Casa do Código, e-Book

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SILVA, R. **Entrega contínua em Android: como automatizar a distribuição de apps**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2016.

LOPES, Sergio, **A Web Mobile**, 2013, Casa do Código, e-Book

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582603376>/

LOPES, S. **Aplicações mobile híbridas com Cordova e PhoneGap***,* Casa do Código, 2016, e-Book

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos: um guia para o iniciante da linguagem**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.

**REALIDADE VIRTUAL – AUMENTADA**

Projeto de Realidade Virtual e Aumentada, aborda a criação de aplicativos (Apps) RV e RA que provocam a imersão, interação, envolvimento e grau de realismo entre o mundo real e o virtual. Para tais objetivos serem alcançados foi escolhido a ferramenta Unity 3D, porque suporta a integração com os principais SDKs (Software Development Kit) atualmente usados no mercado e compativeis com os dispositivos que suportam RV, RA e MX (Mixed Reality).

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

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

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

SHARP, John. **Microsoft Visual C# 2013**. Porto Alegre: Bookman, 2014. E-book. ISBN 9788582602102. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582602102/>

TUSTAIN, Jonathan; **Tudo sobre Realidade Virtual e Fotografia 360º**; Ed. Senac; 2019.

LANDAU, Luiz; **Pesquisas em realidade virtual e aumentada**; Ed. CRV; PR; 2020.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

FIALHO, Arivelton B.; **Realidade Virtual e Aumentada-Tecnologias para Aplicações profissionais**; Ed. Érica.

BERTHEM, Antonio C.; PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** – 2ª ed; 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#](https://learn.unity.com/tutorial/getting-started-with-vr)

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

PRESSMAN, R.S.; MAXIM, B.R.. **Engenharia de Software – uma abordagem profissional.** 9ª. Ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2021. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

VETTORAZZO A.S.; **Engenharia de Software**. 1ª. Ed. SAGAH, Porto Alegre, 2018. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

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

**REFERÊNCIAS****COMPLEMENTARES**

HIRAMA, K. **Engenharia de Software: Qualidade e Produtividade com Tecnologia**. 1ª. Elieser. Rio de Janeiro, 2012. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

SCHACH, S.R. **Engenharia de Software: os paradigmas clássicos e orientados a objetos**. 7ª. Ed. AMGH. Porto Alegre, 2010. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

PAULA FILHO,  W.P. **Engenharia de Software: Projetos e Processos**. 4ª. Ed. LTC, Rio de Janeiro, 2019. [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/explore](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore)

COAD, P.; YOUDOM, E. **Análise Baseada em Objetos**. 2ª. Ed. Campus, Rio de Janeiro, 1996.

MARTIN, J. **Engenharia de Informação: Introdução**. 1ª. Ed Campus, Rio de Janeiro, 1991.

**PROJETO FINAL DE CURSO**

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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

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

- 9 -

NORVIG, Peter. **Inteligência Artificial**. Grupo GEN, 2013. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

SIMÕES, Marcelo G. **Controle e modelagem Fuzzy**. Editora Blucher, 2007. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

LIMA, Isaías. **Inteligência Artificial**. Grupo GEN, 2014. 9788595152724.

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

COPPIN, Ben. **Inteligência Artificial**.

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

SILVA, Fabrício M.; LENZ, Maikon L.; FREITAS, Pedro H C.; et al. **Inteligência artificial**.Grupo A, 2018. 9788595029392.

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES -MEIO AMBIENTE**

Noções básicas da ecologia. Problemas ambientais atuais. Consumo racional de materiais e de utilidades na obra e na ocupação das edificações. Reuso da Água nas edificações. Reciclagem de materiais da construção civil. Materiais e Processos Alternativos. Gerenciamento de Resíduos Sólidos. Legislação ambiental- Norma de Desempenho: Influência das variáveis ambientais térmicas, luminosas e acústicas na concepção, produção e manutenção.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

MILLER JR, G. TYLER. **Ciência ambiental**. São Paulo: Cengage Learning, 2012 123p

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

DIAS, Genebaldo Freire. **Educação ambiental princípios e práticas**. Ed.9. São Paulo: Gaia, 2004 551p.

PHILIPPI JUNIOR, A. **Saneamento, saúde e ambiente: fundamento para um desenvolvimento sustentável**.São Paulo: Manole, 2005.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

SILVA, Maria Das Graças E. **Questão ambiental e desenvolvimento sustentável**. Um desafio ético-político ao serviço social. São Paulo: Cortez, 2010 256p.

BARCELOS, V. **Educação Ambiental: sobre princípios, metodologias e atitudes**. Petrópolis: Vozes, 2012.

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.

FIORILLO, Celso Antonio Pacheco **Curso de Direito Ambiental Brasileiro** 20. ed. São Paulo : Saraiva Educação, 2020.[Recurso eletrônico] Disponível em <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553616923/pageid/5>

RODRIGUES, Marcelo Abelha **Direito ambiental** 8. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2021. (Col. Esquematizado®) [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555595697/epubcfi/6/10%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dcopyright.xhtml%5D!/4>

PHILIPPI JUNIOR, A. Saneament**o, saúde e ambiente: fundamento para um desenvolvimento sustentável**. São Paulo: Manole, 2005.

**PROJETO DE REALIDADE VIRTUAL-AUMENTADA**

Projeto de Realidade Virtual e Aumentada, aborda a criação de aplicativos (Apps) RV e RA que provocam a imersão, interação, envolvimento e grau de realismo entre o mundo real e o virtual. Para tais objetivos serem alcançados foi escolhido a ferramenta Unity 3D, porque suporta a integração com os principais SDKs (Software Development Kit) atualmente usados no mercado e compatíveis com os dispositivos que suportam RV, RA e MX (Mixed Reality).

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

SOUZA, PEDRO PEREIRA; RV na **Unity: Java, Android e Cardboard; Curso online**; Disponível em <<https://unityemportugues.com.br/>>

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

SHARP, John. **Microsoft Visual C# 2013**. Porto Alegre: Bookman, 2014. E-book. ISBN 9788582602102. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582602102/>

TUSTAIN, Jonathan; **Tudo sobre Realidade Virtual e Fotografia 360º**; Ed. Senac; 2020.

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

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

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

FIALHO, Arivelton B.; **Realidade Virtual e Aumentada-Tecnologias para Aplicações profissionais**; Ed. Érica.

PEREIRA, Álvaro Itaúna Schalcher; CARNEIRO,Pedro Lucas Souza et al; **Desenvolvimento Jogos: Praticando do básico ao avançado** - 1a ed; Independently Published;2021;

ALVES,William Pereira; **Unity Design e Desenvolvimento de Jogos -**  1a. ed.;Alta Books;RJ; 2021;

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

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

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

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

DEITEL, H.; DEITEL, P.; DEITEL, A. **Android: como programar**. 2ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582603482/>

DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. **Android 6 para Programadores: uma abordagem baseada em aplicativos**. 3ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2016.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/readers/books/9788582604120/>

MONTEIRO, J. B., **Google Android: crie aplicações para celulares e tablets**, Casa do Código, 2012, e-Book.

STEIL, R. iOS: **Programe para iPhone e iPad**, Casa do Código, 2012, e-Book

* + - 1. **REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

RESENDE, K. **Kotlin com Android: crie aplicativos de maneira fácil e divertida**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2018.

Disponível em: <https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-kotlin-android.> Acesso em: 18 Mai 2022.

SILVA, R. **Entrega contínua em Android: como automatizar a distribuição de apps**.

LOPES, Sergio, **A Web Mobile**, 2013, Casa do Código, e-Book

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376>/

ARAUJO, Everton, C. **Xamarin Forms**, 2017, Casa do Codigo, e-Book

LOPES, S. **Aplicações mobile híbridas com Cordova e PhoneGap***,* Casa do Código, 2016, e-Book

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos: um guia para o iniciante da linguagem**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.

Disponível em: <https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-orientacao-objetos-java>. Acesso em 18 Mai 2022.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

SCHILDT, H. **Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente**. 6ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2015.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>

HORSTMANN, C. **Conceitos de Computação com Java**. 5ª Edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804078/>

ALVES, W. P. **Java para Web: desenvolvimento de aplicações**. São Paulo: Editora Érica, 2015.

Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519357/>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

TURINI, R. **Desbravando Java e Orientação a Objetos: um guia para o iniciante da linguagem**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.

Disponível em: <https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-orientacao-objetos-java>. Acesso em 18 Mai 2022.

BRIZENO, M. **Refatorando com padrões de projeto: um guia em Java**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2017.

Disponível em <https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-refatoracao-java>. Acesso em 18 Mai 2022.

GUERRA, E. **Design Patterns com Java: projeto orientado a objetos guiado por padrões**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2012.

Disponível em: <https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-design-patterns>. Acesso em 18 Mai 2022.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: Como Programar**. São Paulo: Editora Bookman, 2010.

BATES, B.; SIERRA, K. **Use a Cabeça: Java**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2010.

**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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. São Paulo: Prentice-Hall, 2016.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Cientifica**. São Paulo: Ed. Atlas; 2010.

UNISALESIANO; Manual de Orientações Metodológicas para Redação de Trabalhos; Ed. UniSALESIANO; 2022. Disponível no site do UniSALESIANO.

ALVES, Maria Fátima; MOURA, Lucielma de Oliveira Batista Magalhães de. A Escrita de Artigo Acadêmico na Universidade: Autoria x Plágio. **Ilha do Desterro** [online]. 2016, v. 69, n. 3 [Acessado 30 Maio 2022] , pp. 77-93. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2016v69n3p77>. Epub Sep-Dec 2016. ISSN 2175-8026. <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2016v69n3p77>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

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

MEDEIROS, João Bosco. **Como escrever textos**: gêneros e sequências textuais. São Paulo: Atlas, 2017.  Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico** : elaboração de trabalhos na graduação 10. ed. São Paulo : Atlas, 2010. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

LOZADA, Gisele; NUNES, Karina da Silva. **Metodologia científica** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: SAGAH, 2018. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

MATIAS-PEREIRA, José. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

RAMOS, Albenides. **Metodologia da pesquisa científica**: como uma monografia pode abrir o horizonte do conhecimento. São Paulo: Atlas, 2009. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/explore>.

**LIBRAS**

Estudo de Libras (Decreto Nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005). 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.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

KARNOPP, LODENIR BECKER; QUADROS, RONICE MULLER DE. **Língua de sinais brasileira. Estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2007. 221p. [Recurso eletrônico] Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536311746/pageid/2>

CAPOVILLA, F. C., RAPHAEL, W. D. **Enciclopédia da Língua de Sinais Brasileira: O Mundo do Surdo em Libras**. São Paulo, SP: Edusp, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004 v. 1,2,4,8.

CAPOVILLA, F. C.; MAURICIO, A. C. L.; RAPHAEL, W. D.. **Novo DEIT Libras - Sinais Dicionário Enciclopédico Ilustrado trilíngue**. Ed.2. São Paulo: EDUSP, 2012 1401p. 2V. CD V.

MORAIS, Carlos E.L. **Libras** 2.ed. Porto Alegre: Sagah, 2018. [Recurso eletrônico] Disponível em<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595027305/pageid/1>

CORRÊA, Y.; CRUZ, C.R. **Língua brasileira de sinais e tecnologias digitais** Porto Alegre: Penso, 2019. [Recurso eletrônico] Disponível em<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291687/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3DCreditos.xhtml%5D!/4%5BCRUZ_Completo-1%5D/4/20/4>

QUADROS, Ronice Müller de. **Língua de sinais: instrumentos de avaliação** Porto Alegre: ArtMed, 2011. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536325200/pageid/1>

BARROS, Mariângela E. Elis : **Sistema Brasileiro de Escrita das Línguas de Sinais**. Porto Alegre: Penso, 2015. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584290529/pageid/1>

QUADROS, Ronice Müller de **Língua de herança: língua brasileira de sinais** Porto Alegre: Penso, 2017. [Recurso eletrônico] Disponível em< <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291113/epubcfi/6/8%5B%3Bvnd.vst.idref%3DCreditos.xhtml%5D!/4%5Bx02612_QUADROS_Lingua_de_Heranca_e-Pub%5D/4%5B_idContainer004%5D/2/1:25%5B%2020%2C17%5D>>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

SKLIAR (ORG.), CARLOS. **A surdez um olhar sobre as diferenças**. Ed.6. Porto Alegre: Mediação, 2013 190p.

QUADROS, RONICE MÜLLER DE. **Educação de surdos a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 1997 125p.

GÓES, MARIA CECÍLIA R. DE. **Linguagem, surdez e educação**. Ed.4 Campinas: Autores associados, 2012 106p.

GOLDFELD, M. **A.criança surda linguagem e cognição numa perspectiva sociointeracionista**. Ed.7. São Paulo: Plexus, 2002.

FERREIRA, LUCINDA. **Por uma gramática de língua de sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2010. 273p.

**HISTÓRIA E CULTURA AFRO-INDÍGENA**

Reconstrução da história da África, dos/as africanos/as e indígenas no Brasil, por meio do estudo das principais matrizes e da contribuição africana à sociedade brasileira. Ênfase aos elementos da cultura africana e indígena da história e identidade afro indígena brasileira.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS**

- 9 -

KABENGELE, Munanga. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra**. Belo Horizonte: Autêntica. Coleção Cultura Negra e Identidades, 2020.Link de acesso: <https://we.riseup.net/assets/432688/docslide.com.br+rediscutindo-a-mesticagem-no-brasilkabengele-munanga.pdf>

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.Link de acesso: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5727070/mod_resource/content/1/ideias-para-adiar-o-fim-do-mundo-1-34.pdf>

ARIAS, Patricio. **Corazonar la dimensión política de la espiritualidad y la dimensión espiritual de la política**. Revista de Ciências Humanas Sociales y Educación. Universidad Politécnica Salesiana del Equador. Quito, v. 10, p. 21-39, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/84701045.pdf>

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

NASCIMENTO, Sueli do; ROIZ, Diogo da Silva. **Consciência histórica, história e cultura afro-brasileira num diálogo intertextual**. Cadernos de Pós-graduação, v. 19, n. 2, p. 112-125, 2020. doi:https://doi.org/10.5585/cpg.v19n2.16130

Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/16130>

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. In: LANDER, Edgardo (Org.). A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Colección Sur Sur, CLACSO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, set. 2005. p. 107-142. Disponível em:

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/>

ALBUQUERQUE, Renan; BAIRON, Sergio; ALEXINO, Ricardo – organizadores. Diversitas – Episteme. Vol. 1. Coleção Diversidade. Núcleo Diversitas. PPGHDL - FFLCH/USP, São Paulo; Alexa Cultural:, Manaus: EDUA, 2021, p.71-88. Link de acesso: <https://www.academia.edu/attachments/75043342/download_file?st=MTYzNzY3NjUxMSwyMDAuMTI5LjE2My43MCw0MjY3MTc5Mw%3D%3D&s=profile>

**PERIÓDICOS**

<https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/13920/9407>

<https://grupoeducon.com/revista/index.php/revista/article/view/1516/1386>

[https://periodicos.uninove.br/index.php?journal=cadernosdepos&page=issue&op=view&path[]=843](https://periodicos.uninove.br/index.php?journal=cadernosdepos&page=issue&op=view&path%5b%5d=843)