



# Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

## Coordenação:

**Luiz Adolfo de Paiva Andrade** – Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea.

## 2.12 Matriz curricular

### MODELO MATRIZ CURRICULAR DO CURSO

**TEMPO MÍNIMO: 06 semestres**  
**TEMPO MÁXIMO: 08 semestres**

**CARGA HORÁRIA TOTAL: 2.265h**

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Inglês Instrumental                    | 1º      | Básica             | 60h           |
| Cinema, Games e aplicativos            | 1º      | Básica             | 60h           |
| Game e Cultura                         | 1º      | Básica             | 60h           |
| Game Design I                          | 1º      | Básica             | 45h           |
| Roteiro e Storyboard I                 | 1º      | Básica             | 60h           |
| Semiótica                              | 1º      | Básica             | 60h           |
| Introdução a Programação               | 1º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>405h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Programação de Jogos                   | 2º      | Básica             | 60h           |
| Roteiro e Storyboard II                | 2º      | Básica             | 60h           |
| Game Design II                         | 2º      | Básica             | 60h           |
| Prototipagem para Jogos                | 2º      | Básica             | 60h           |
| Arte Conceitual                        | 2º      | Básica             | 60h           |
| Economia Criativa                      | 2º      | Básica             | 60h           |
| Prática Integrada I                    | 2º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>405h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                           | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|-------------------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Modelagem 3D                                    | 3º      | Básica             | 60h           |
| Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios | 3º      | Básica             | 60h           |
| Animação 2D I                                   | 3º      | Básica             | 45h           |
| Game Design III                                 | 3º      | Básica             | 60h           |
| Interface e games I                             | 3º      | Básica             | 45h           |
| Criação de personagens em 2D                    | 3º      | Básica             | 45h           |
| Prática Integrada II                            | 3º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b>          |         |                    | <b>375h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Interfaces e Games II                  | 4º      | Profissional       | 45h           |
| Seminários Temáticos I                 | 4º      | Profissional       | 30h           |
| Animação 2D II                         | 4º      | Profissional       | 45h           |
| Prática Integrada III                  | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Game Design IV                         | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Game Áudio                             | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Inteligência Artificial                | 4º      | Profissional       | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>360h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Seminários Temáticos II                | 5º      | Profissional       | 30h           |
| Metodologia da Pesquisa                | 5º      | Profissional       | 60h           |
| Games, Educação e Saúde                | 5º      | Profissional       | 60h           |
| Game Design V                          | 5º      | Profissional       | 90h           |
| Games Production                       | 5º      | Profissional       | 60h           |
| Estágio Supervisionado I               | 5º      | Profissional       | 45h           |
| Criação de Personagens em 3D           | 5º      | Profissional       | 45h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>390h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                                                     | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|---------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Gestão de Projetos e Captação de Recursos                                 | 6º      | Profissional       | 60h           |
| Estudos de Viabilidade Técnico, Econômico, Comercial e Ambiental (EVTECA) | 6º      | Profissional       | 60h           |
| Acessibilidade e Games                                                    | 6º      | Profissional       | 60h           |
| TCC                                                                       | 6º      | Profissional       | 45h           |
| Estágio Supervisionado II                                                 | 6º      | Profissional       | 45h           |
| Componente Opcional                                                       | 6º      | Profissional       | 30h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b>                                    |         |                    | <b>300h</b>   |

## 2.12 Ementário

### I SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Inglês Instrumental</b>                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Ementa</b>                | Desenvolvimento de habilidades de leitura utilizando gêneros textuais escritos em língua inglesa relacionados com a área de jogos digitais. Produção de <i>flyers</i> , encartes, tutoriais e sites em inglês relacionados com os jogos digitais                            |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | COLLINS - Escolar Plus Dictionary - Bilingual<br>Editora: Cengage Learning<br>DICIONARIO OXFORD ESCOLAR - P/ ESTUDANTES<br>BRASILEIROS DE INGLES - PORT / ING<br>FÜRSTENAU, Eugênio. Novo dicionário de termos técnicos.<br>Volumes 1 e 2, Editora Globo, 24ª edição, 2005. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Games e Cultura</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão e análise dos elementos que delineiam a cultura em torno dos jogos digitais dando ênfase à dimensão potencial dessa forma de linguagem na construção de conhecimento estimulando o pensamento crítico, subsidiando o processo de produção de jogos.                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Bibliografia</b>          | ALVES, Lynn. Game over – jogos e violência. São Paulo: Futura, 2005.<br>CABRAL, António, Teoria do jogo, Lisboa, Editorial Notícias, 1990.<br>ELKONIN, Daniil B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.<br>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.<br>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Roteiro e Storyboard I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ementa</b>                | Objetiva o estudo e prática da concepção de roteiros, técnicas e formatos, bem como a criação de Storyboard que como organizadores gráficos, representados através de ilustrações ou imagens sequenciais permitem a visualização das narrativas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bibliografia</b>          | AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)<br>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005<br>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.<br>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003<br>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.<br>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente Curricular</b> | <b>Cinema, Games e Aplicativos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão de distintas interfaces entre cinema, games e aplicativos. Análise de narrativas transmidiáticas na cultura da convergência.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <b>Referência Básica:</b><br>AUMONT, Jacques <b>A estética do filme</b> . Campinas: Papirus, 1995.<br>JENKINS, Henry. <b>Cultura da convergência</b> . São Paulo: Aleph, 2008.<br>MARTIN, Marcel. <b>A linguagem cinematográfica</b> . São Paulo: Brasiliense, 2003.<br>MURRAY, Janet. <b>Hamlet no Holodeck</b> : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. |

| <b>Componente curricular</b> | <b>Semiótica</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos aspectos históricos das teorias do signo (semiótica e semiologia) aplicados ao desenvolvimento da linguagem em jogos. Os conceitos fundamentais de comunicação (signo; significação; interpretação; aspectos pragmáticos da significação; signo, alegoria e metáfora) e suas articulações com a prática da construção do discurso visual para jogos.               |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BARTHES, Roland. "A retórica da imagem". In: O Óbvio e o Obtuso (trad. Lea Novaes). Rio: Nova Fronteira: pp. 27,44, 1990.</p> <p>ECO, Umberto. Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1997.</p> <p>PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1990.</p> <p>SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Linguística Geral. São Paulo: Cultrix, 2000.</p> |

| <b>Componente curricular</b> | <b>Games Design I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de <b>baixa</b> complexidade.                                                                                                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY, 2008.</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York, 2003.</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage Learning, SP, 2009.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.</p> <p>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Introdução a programação</b>                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos aspectos introdutórios relacionados aos jogos digitais e suas ferramentas de desenvolvimento, interface de programação de aplicações além dos fundamentos efeitos visuais e inteligência artificial.                                                                                    |
| <b>Carga Horária</b>         | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Bibliografia</b>          | HALL, John R. Programming Linux Games. Loki Software, Inc., 2001.<br>MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. Artificial Intelligence for Games, Second Edition. ). E.UA. Hardcover, 2009.<br>RUSSELL Stuart; NORVIG, Peter. Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd Edition). E.UA. Hardcover, 2002. |

## II SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Programação de jogos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Ementa</b>                | Definição de algoritmos, conceitos básicos de programação e lógica, programação sequencial e paralela, conceito de programação de jogos. Exemplos de linguagens de programação para jogos, Programação em unity: criação de scripts, declaração de variáveis, comandos de condição e repetição, estrutura de dados simples. Exemplo inicial de jogo plataforma em 2D.                                                                                                                                                 |
| <b>Carga Horária</b>         | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Bibliografia</b>          | ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da Programação de Computadores. 2ª edição. Editora Pearson Prentice Hall, 2003.<br>NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games - Tradução da 2ª Edição Norte-Americana. Editora Cengage Learning. 2010.<br>OLIVEIRA, Alvaro Borges de; BORATTI, Isaias Camilo. Introdução à Programação - Algoritmos. Editora Visualbooks, 1999.<br>RABIN, Steve. Introdução Ao Desenvolvimento de Games - Vol. 1. São Paulo: Cengage Learning. 2011.. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Roteiro e Storyboard II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ementa</b>                | Desenvolvimento de roteiros incluindo elementos de produção, direção e finalização, para distintos gêneros e finalidades, a exemplo dos jogos educativos ou voltados apenas para entretenimento.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)</p> <p>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005</p> <p>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.</p> <p>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Arte Conceitual</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Criação de personagens e cenários de forma geral relacionando aos aspectos morfológicos, indumentárias, armas e etc                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Carga Horária</b>         | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BROUN, Elizabeth; MELISSINOS, Chris. The art of video games. EUA: Random House, 2012</p> <p>CRAVEN, David. New concept of art and popular culture in, the an analytical essay and compendium of illustration. EUA: Edwin Mellen Press, 2011</p> <p>KRUKOWSKI, Lucian. Art and Concept. Boston, Massachusetts press, 2010</p> <p>SHELL, Jesse. The art of game design. EUA: Morgan Kaufmann, 2008.</p> <p>WALTHER KONIG PUBLICATIONS. Art games. EUA: Cornerhouse Publicat, 2011</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Prototipagem para Jogos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Ementa</b>                | Desenvolvimento de protótipos iniciais para subsidiar o processo de produção de jogos digitais e analógicos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs – Non-digital exercises for video game designs. Boston: Cengage Learning, 2009.</p> <p>DUNNIWAY, Troy; NOVAK, Jeannie. Game Development Essentials - Gameplay Mechanics. NY:Cengage Learning, 2008.</p> <p>FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop – A playcentric Approach to Creating Innovative Games. Second Edition. USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.</p> <p>KOSTER, Raph. Theory of Fun for Game Design. USA: Paraglyph Press, 2005.</p> <p>SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.</p> <p>TREFRY, Gregory. Casual Game Design – Designing Play for the Gamer in All of Us. USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2010.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Games design II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de <b>média</b> complexidade.                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 60                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY, 2008.</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York, 2003.</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage Learning, SP, 2009.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Economia criativa e o segmento de jogos digitais</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ementa</b>                | A ciência econômica no contexto cultural. A valoração econômica dos bens e serviços culturais.. Análise econômica dos mercados culturais. Indústrias culturais, criativas e economia criativa: definições. Experiências internacionais e políticas públicas na área de economia criativa. Economia criativa no Brasil e na Bahia. O segmento de jogos digitais no contexto da economia criativa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>ABRAGAMES. (Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) <i>A Indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil</i>. Relatório de Pesquisa, 2005. Disponível em: <a href="http://www.abragames.org/downloads.html">http://www.abragames.org/downloads.html</a>. Acessado em: set. 2015.</p> <p>BNDES – FUSP. - <i>Relatório Final Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais</i>. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games, Núcleo de Política e Gestão Tecnológica USP, fev./2014. Disponível em: <a href="http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf">www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf</a>. Acesso em 30 maio. 2015.</p> <p>BRASIL. <i>Plano da Secretaria da Economia Criativa</i>. MinC, 2012, 145p.</p> <p>LIMA, Carmen Lucia Castro. <i>Redes sociais e aglomerações produtivas culturais</i>: proposição de método de pesquisa e aplicação ao caso da produção de filmes em Salvador. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. Tese de Doutorado (Poscultura). Salvador-Ba, 2009.</p> <p>UNCTAD; Creative Economy Report 2010 – <i>Creative Economy: A Feasible Development Option</i>. UN, 2010. Disponível em: <a href="http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf">http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf</a>. Acesso em jun. 2013.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Prática Integrada I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Ementa</b>                | Teoria e prática relacionada com a produção de jogos digitais. Atividades de integração dos componentes curriculares do segundo semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian (2008). Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY.</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest (2003) On Game Design. New Riders. New York.</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna (2009). Mapa do jogo. Cengage Learning, SP.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets.</p> <p>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006.</p> |

### III SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Modelagem 3D</b>                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                | Estudo e vivência da utilização de técnicas de modelagem 3 D para animação de avatares e desenvolvimento de cenários.                                                       |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>FOLEY, J. D., VAN Dam, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F. Fundamentals of Three-dimensional Computer Graphics. Addison Wesley, 1989.</p> <p>WATT, Alan., London, 1988.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Animação 2D I</b>                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Ementa</b>                | Estudo e análise de animações em 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.                                                                                                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | FLATSCHART, Fabio. Actionscript 3.0. Brasport. 2010<br>ROSSER, Zevan, Aprendendo ActionScript 3.0. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.<br>VAN DER SPUIY, Rex. Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move Springer Verlag Ny: New York, 2011 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Interface e Games I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Ementa</b>                | Estudo das percepções visual e auditiva humana, construção de sinais, símbolos e ícones, formatos da linguagem multimídia, evolução das interfaces para jogos digitais, arquitetura da informação, navegação, usabilidade e interatividade, que poderão ser aplicados na produção de interfaces para jogos digitais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Bibliografia</b>          | AYKIN, Nuray. Usability and Internationalization of Information Technology. Lawrence Erlbaum Associates, 2004.<br>Estudio Eyetrack Medios España: Analisis del comportamiento visual de los internautas y la efectividad de la publicidad online, novembro 2005.<br>FRUTIGER, Adrian. Sinais & Símbolos. Martins Fontes, 2001<br>GERARD, Alexis; GOLDSTEIN, Bob. Going Visual. Using images to enhance productivity, decision making and profits. New Jersey: Wiley, 2005.<br>GUIMARAES, Luciano. A cor como informação. Editora Annablume, 2004.<br>JOHNSON, Steve. Cultura da Interface. Jorge Zahar, 2001<br>PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. EUA: Bookman, 2005.<br>STOLARSKI, André. Alexandre Wollner: e a Formação do Design Moderno no Brasil. Cosac Naify, 2005 |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componentes curriculares</b> | <b>Prática Integrada II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                   | Teoria e prática relacionadas com a produção de jogos digitais. Atividades de integração dos componentes curriculares do terceiro semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>            | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Creditação</b>               | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Bibliografia</b>             | BRATHWAITE, Brenda & SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY., 2008<br>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.<br>ROLLINGS, Andrew & ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York., 2003<br>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage Learning, SP., 2009<br>SALES, Kate & ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.<br>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Criação de Personagens em 2D</b>                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ementa</b>                | Estudo, análise e criação de personagens para jogos digitais e ambientes interativos em 2D.                                                                                                                                                                              |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Bibliografia</b>          | FLATSCHART, Fabio. Actionscript 3.0. Brasport. 2010<br>ROSSER, Zevan, Aprendendo <b>ActionScript 3.0</b> . BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.<br>VAN DER SPUY, Rex. <b>Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move</b> Springer Verlag Ny: New York, 2011 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Games Design III</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de <b>média</b> complexidade. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Bibliografia</b>          | BRATHWAITE, Brenda & SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY, 2008.<br>ROLLINGS, Andrew & ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York, 2003.<br>SALES, Kate & ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.                                                                                                     |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos aspectos relacionados a gestão estratégica, sistema nacional de inovação e seus fundamentos, a cultura inovadora o planejamento estratégico da inovação e suas modalidades; organização para a inovação; Sistema de inteligência competitiva para inovação acrescidos da gestão de projetos de inovação e gestão estratégica da inovação. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bibliografia</b>          | CORAL, E; OLIGARI, A. ABREU, A.F. de (organizadores).2008.Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2008.<br>TIGRE, P. 2006.Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier,                                                                           |

**IV SEMESTRE**

|                              |                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Inteligência Artificial</b>                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos princípios de Inteligência Artificial de programação em Scripts, arquitetura de tempo real para rendering e IA e Unity 3D.                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Bibliografia</b>          | MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. Artificial Intelligence for Games, Second Edition. ). E.UA. Hardcover, 2009.<br>RUSSELL Stuart; NORVIG, Peter. Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd Edition). E.UA. Hardcover, 2002. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Seminários Temáticos I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Ementa</b>                | Discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Carga Horária</b>         | 30h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 02                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)<br>ALVES, Lynn. R.G. Game Over: Jogos digitais e violência. Bahia..Siciliano.2005.<br>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005.<br>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.<br>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003<br>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.<br>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Interface e Games II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                | projeto de interface: <i>story boarding</i> e prototipação de interfaces; ferramentas de apoio a construção de interfaces. Avaliação de sistemas interativos: inspeção e testes com usuários; aspectos éticos na relação com os usuários. Acessibilidade: interfaces para jogos digitais                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Bibliografia</b>          | JOHNSON, Steve. Cultura da Interface. Jorge Zahar, 2001<br>PRATES, R.O.; BARBOSA, S.D.J. <b>INTRODUÇÃO À TEORIA E PRÁTICA DA INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR FUNDAMENTADA NA ENGENHARIA SEMIÓTICA</b> . IN: KOWALTOVSKY, T.; BREITMAN, K K. ORGS. <b>ATUALIZAÇÕES EM INFORMÁTICA 2007 (XXVII CONGRESSO DA SBC)</b> ; RIO DE JANEIRO: PUC, 2007.<br>PREECE, J.; ROGERS, I.; SHARP, H. <b>DESIGN DE INTERAÇÃO: ALÉM DA INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR</b> ; PORTO ALEGRE: BOOKMAN, 2005.<br>STOLARSKI, André. Alexandre Wollner: e a Formação do Design Moderno no Brasil. Cosac Naify, 2005 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Animação 2D II</b>                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Ementa</b>                | Produção de animações 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.                                                                                                                                                                                                |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bibliografia</b>          | FLATSCHART, Fabio. Actionsript 3.0. Brasport. 2010<br>ROSSER, Zevan, Aprendendo <b>ActionScript 3.0</b> . BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.<br>VAN DER SPUY, Rex. <b>Foundation Actionsript 3.0 Animation: Making Things Move</b> Springer Verlag Ny: New York, 2011 |

|                              |                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Prática Integrada III</b>                                                                                                                                                                            |
| <b>Ementa</b>                | Construção de um projeto intercomponente curricular que integre os conhecimentos construídos ao longo do segundo, terceiro e quarto semestre do curso. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Bibliografia</b>          | BEIGUELMAN, GISELLE e FERLA, JORGE LA (orgs.) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora SENAC, 2011.<br>SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007           |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Game Design IV</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos voltados <b>para plataformas móveis e pervasivas.</b> |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | BEIGUELMAN, GISELLE e FERLA, JORGE LA (orgs.) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora SENAC, 2011.<br>SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                              |                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Game áudio</b>                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Ementa</b>                | Estudo das técnicas de edição de áudio aplicada à criação digital de músicas e efeitos sonoros. Analisa a produção de áudio para vídeo games desde seu surgimento até os dias atuais.                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Bibliografia</b>          | COLLINS, Karen. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. EUA: Hardcover, 2010<br>GILREATH, Paul. The Guide to MIDI Orchestration. EUA: Elsevier Science, 2010. |

## V SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Seminários Temáticos II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                | Discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games e gamificação.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Carga Horária</b>         | 30h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 02                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997).<br>ALVES, Lynn. R.G. Game Over: Jogos digitais e violência. Bahia..Siciliano.2005.<br>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.<br>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993.<br>ZICHERMANN, GABE & CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Metodologia da Pesquisa</b>                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ementa</b>                | Estudo e discussão das abordagens epistemológicas e metodológicas da pesquisa na área de jogos digitais, instrumentalizando os discentes para utilização dos métodos e técnicas de normatização da produção acadêmica: normas da ABNT, artigos, projeto de pesquisa e trabalhos de conclusão. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Bibliografia</b>          | GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5ª ed. São Paulo, Atlas, 1999.<br>GIL, A. C. Como elaborar projetos de Pesquisa. 4ª ed. São Paulo, Atlas, 2006.<br>NBR 6023:2000 - ABNT- Associação Brasileira de Normas técnicas                                                           |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Criação de Personagens em 3D</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                | Estudo, análise e criação de personagens para jogos digitais e ambientes interativos em 3D.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>FOLEY, J. D., VAN Fundamentals of Three-dimensional Computer Graphics. Addison Wesley DAM, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F. Computer Graphics - Principles and Practice. Addison Wesley, 1989.</p> <p>FLATSCHART, Fabio. Actionsript 3.0. Brasport. 2010</p> <p>ROSSER, Zevan, Aprendendo <b>ActionScript 3.0</b>. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.</p> <p>VAN DER SPUIY, Rex. <b>Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move</b> Springer Verlag Ny: New York, 2011.</p> <p>WATT, Alan., London, 1988.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Games Production</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão da cadeia produtiva da indústria de games, subsidiando os processos de captação de recursos e desenvolvimento de jogos digitais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, B. &amp; SCHREIBER, I. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY., 2008</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets. 2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona.1999</p> <p>SILVA, J.C da; CALCIOLARI, F. A. Modelagem de Personagem para jogos com 3DS Max 8. Ed. Èrica. São Paulo. 2005</p> <p>RHODES, Glen. Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash professional. Cengage Learnirng: São Paulo: 2008.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Estágio Supervisionado I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Ementa</b>                | Prática supervisionada com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação do tecnólogo em jogos digitais em uma área de interesse do aluno vinculada às ênfases propostas pelo curso.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>ZICHERMANN, GABE &amp; CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets. 2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Game Design V</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de <b>alta</b> complexidade.                                                                                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 90h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 06                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian (2008). Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets.</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona: 1999.</p> <p>SILVA, João Carlos da; CALCIOLARI, Fabio Aguiar. Modelagem de Personagem para jogos com 3DS Max 8. Ed. Èrica. São Paulo: 2005.</p> <p>RHODES, Glen. Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash professional. Cengage Learnirng: São Paulo: 2008..</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Games, Educação e saúde</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ementa</b>                | Estudo da compreensão e da relação entre jogos digitais, educação e saúde evidenciando os aportes teóricos, suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, motor, cultural e afetivo do jogador, bem como os processos investigativos e de produção nesse segmento.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>AARSETH, Espen. Jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. In: TEIXEIRA, Luis Felipe B. (org.). Cultura dos jogos - Revista de comunicação e cultura Caleidoscópio. Lisboa, Edições universitárias Lusófonas, 2º Semestre 2003, nº 4, p. 9-23</p> <p>GEE, James Paul. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.</p> <p>What videogames have to teach us. New York: Palgrave Macmillan, 2003.</p> <p>JOHNSON, Steven. Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.</p> <p>JOHNSON, Steven. Emergência – a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.</p> <p>KIRRIEMUI, J. &amp; MCFARLANE, A. 2004. Report 8: Literature Review in Games and Learning [online]. In: Futurelab Series. Disponível em: <a href="http://www.futurlab.org.uk/resources/document/lit_reviews/Games_Review.pdf">http://www.futurlab.org.uk/resources/document/lit_reviews/Games_Review.pdf</a> Acesso em 15 mai. 2014</p> |

## VI SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Acessibilidade e Games.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                | Estudo da acessibilidade e usabilidade dos jogos digitais enfocando os princípios do desenho universal.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>DINIZ, D. O que é deficiência. São Paulo: Brasiliense. 2007. 80 p.</p> <p>GALVÃO FILHO, T. A. A Tecnologia Assistiva: de que se trata? In: MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade. Porto Alegre: Redes Editora, 2009, p. 207-235.</p> <p>INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. Accessibility in Games: motivations and approaches. 2004. Disponível em: <a href="http://igda-gasig.org">http://igda-gasig.org</a> [Acesso em: 01 dez. 2012].</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Estudos de Viabilidade Técnico, Econômico, Comercial e Ambiental (EVTECA)</b>                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Ementa</b>                | Estudos das possibilidades de investimento empresarial subsidiando a tomada de decisão quanto à avaliação de desempenho de negócios e de viabilidade de investimento em projetos (novos produtos e/ou negócios).                                                                                   |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>CORAL, Eliza; OLIGARI, André. ABREU, Aline França de (organizadores). Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento De produtos. São Paulo: Atlas, 2008.</p> <p>TIGRE, P. Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Gestão de Projetos e Captação de Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Ementa</b>                | Estudo análise e elaboração de projetos de desenvolvimento de jogos digitais, visando a captação de recursos.                                                                                                                                                                                     |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>CORAL, Eliza; OLIGARI, André. ABREU, Aline França de (organizadores).Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento De produtos. São Paulo: Atlas, 2008.</p> <p>TIGRE, P. Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Estágio Supervisionado II</b><br>Prática supervisionada, considerando reflexões éticas, com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação profissional em uma área de atuação vinculada às ênfases propostas pelo curso.                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachusetts. 2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. (Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>ZICHERMANN, GABE &amp; CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011</p> |