PLANO DE ENSINO

Unidade Universitária: Escola de Engenharia		
Programa de Pós-Graduação: Engenharia Elétrica e Computação		
Curso: ☒ Mestrado Acadêmico ☐ Mestrado Profissional ☒ Doutorado		
Disciplina ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE SISTEMAS INTERATIVOS	**Código: ENST51821**	
Professor(es): Dr. Ismar Frango Silveira		
Observação:		
Carga horária: 48	**Créditos** 4	☐ Obrigatória ☒ Optativa ☐ Eletiva

Ementa:

Estudo da organização e arquitetura computacional dos blocos funcionais (gráficos, simulação física, eventos, dispositivos de E/S, comunicação, armazenamento) de sistemas interativos. Apresentação e análise de tecnologias de implementação dos blocos funcionais visando aos aspectos de portabilidade, extensibilidade e eficiência de processamento, armazenamento e comunicação local e distribuída.

Conteúdo Programático:

Critério de Avaliação

Segundo Regulamento Geral da Pós-Graduação Stricto Sensu, Art. 98:

A – excelente: corresponde às notas no intervalo entre os graus 9 e 10;
B – bom: corresponde às notas no intervalo entre os graus 8 e 8,9;
C – regular: corresponde às notas no intervalo entre os graus 7 e 7,9;
R – reprovado: corresponde às notas no intervalo entre os graus 0 e 6,9”

Bibliografia:

- AKENINE-MOLLER, T., HAINES, E., HOFFMAN, N. Real Time Rendering. 3.ed. New York: A.K. Peters/CRC Press, 2014.
- AUKSTAKALNIS, S. Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications and Humans Factors for AR and VR. New York: Addison-Wesley, 2016.
- GREGORY, J. Game Engine Architecture. New York: A.K. Peters/CRC Press, 2014.
- GRIMES, B. Networked Audiovisual Systems. New York: McGraw-Hill Education, 2014.
- MIHELJ, M., PODOBNIK, J. Haptics for Virtual Reality and Teleoperation. New York: Springer, 2012.
- ORTEGA,F.R. Interaction Design for 3D User Interfaces: The World of Modern Input Devices for Research, Applications and Game Development. New York: A.K. Peters/CRC Press, 2016.
- PHARR, M., JACOB, W., HUMPHREYS, G. Physically Based Rendering: From Theory to Implementation. New York: Morgan Kaufmann, 2016.
- STEED, A., OLIVEIRA, M.F. Networked Graphics: Building Networked Games and Virtual Environments. New York: Morgan Kaufmann, 2013.