



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

2ª ETAPA

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: DESIGN
Componente Curricular: MODELAGEM DIGITAL I		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
Ementa: Estudo e análise das técnicas de modelagem poligonal, NURBS e superfícies de subdivisão visando à produção de modelos 3D para jogos digitais. Desenvolvimento de modelos 3D usando técnicas poligonais, NURBS e superfícies de subdivisão com software de modelagem digital.		
Bibliografia Básica: McKINLEY, M. Game Environments and Props . New York: Sybex, 2010. INGRASSIA, M. Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox . New York: Focal Press, 2008. CHOPINE, A. 3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation . New York: Focal Press, 2011.		
Bibliografia Complementar: LANIER, L. Maya Studio Projects Texturing and Lighting . New York: Sybex, 2011. LANIER, L. Advanced Maya Texturing and Lighting . New York: Sybex, 2015. SOLARSKI, C. Drawing Basics and Video Game Art . New York: Watson-Guptill, 2012. LILLY, E.J. Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students . New York: Design Studio Press, 2015. STONEHAM, B. How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds . New York: Barron's Educational Series, 2010.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: DESIGN
Componente Curricular: GAME DESIGN		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
Ementa: Estudo e análise dos processos de projetos de jogos, visando à produção de Documentos de Projeto de Jogos (GDD). Produção de GDDs usando processos tradicionais e ágeis, com suporte de ferramentas de projeto digital.		
Bibliografia Básica: ROUSE, R. Game Design: Theory and Practice . New York: Worldware Publishing, 2004. THOMPSON, J., GREEN, B.B. Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer . New York: Wiley, 2007. MARTINHO, C., SANTOS, P., PRADA, R. Design e Desenvolvimento de Jogos . Lisboa: FCA Editora, 2014.		
Bibliografia Complementar: GIBSON, J. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development . New York: Addison-Wesley, 2014. SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses . New York: CRC Press, 2014. ADAMS, E. Fundamentals of Game Design . New York: New Riders, 2013. ADAMS, E. Game Mechanics: Advanced Game Design . New York: New Riders, 2012. ELIAS, G.S. Characteristics of Games . Boston: MIT Press, 2012.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: PROGRAMAÇÃO
Componente Curricular: PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS II		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
Ementa: Estudo de técnicas de desenvolvimento de algoritmos e estruturas de dados aplicados à produção de jogos 2D. Implementação e análise de programas usando técnicas de desenvolvimento de algoritmos e estruturas de dados em ferramentas de prototipação rápida para jogos 2D.		
Bibliografia Básica: HABGOOD, J., NIELSEN, N. The Game Maker's Companion . New York: Apress, 2010. MADHAV, S. Game Programming Algorithms and Techniques: A Platform-Agnostic Approach . New York: Addison-Wesley Professional, 2013. NYSTROM, R. Game Programming Patterns . New York: Genever Benning, 2014.		
Bibliografia Complementar: DeLUCAS, M. GameMaker Game Programming with GML . New York: Packt Publishing, 2014. DALMAU, D.S. Core Techniques and Algorithms in Game Programming . New York: New Riders, 2003. KOCHAN, S.G. Programming in C . New York: Addison-Wesley Professional, 2014. JACKSON, S. Mastering Unity 2D Game Development - Building Exceptional 2D Games with Unity . New York: Pack Publishing, 2014. PEREIRA, V. Learning Unity 2D Game Development by Example . New York: Packt Publishing, 2014.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: PROGRAMAÇÃO
Componente Curricular: FÍSICA APLICADA A JOGOS		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
Ementa: Estudo dos principais fenômenos físicos envolvidos em processos de simulação realística para jogos. Desenvolvimento de programas com uso de motores de Física para uso em jogos 2D e 3D.		
Bibliografia Básica: EBERLY, D.H. Game Physics . New York; CRC Press, 2010. BOURG, D.M. Physics for Game Developers . New York: O'Reilly Media, 2013. LENGYEL, E. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics . New York: Cengage Learning, 2011.		
Bibliografia Complementar: DUNN, F., PARBERRY, I. 3D Math Primer for Graphics and Game Development . New York: CRC Press, 2011. BURDEN, R.L., FAIRES, J.D. Numerical Analysis . New York: Brooks Cole, 2015. PALMER, G. Physics for Game Programmers . New York: Apress, 2005. GREGORY, J. Game Engine Architecture . New York: CRC Press, 2014. STAHER, W. Beginning Math and Physics for Game Programmers . New York: New Riders, 2004.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI – FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: CARREIRA E NEGÓCIOS
Componente Curricular: INTRODUÇÃO A COSMOVISÃO REFORMADA		Código:
Créditos: 2	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
<p>Ementa:</p> <p>Estudo da relevância e contribuições do calvinismo para a sociedade atual. Reflexão de questões éticas contemporâneas: Direitos humanos, biodiversidade, questões sociopolíticas, psicossociais, culturais, educacionais e profissionais. Discussão sobre os direitos fundamentais assegurados na Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.</p>		
<p><i>Bibliografia Básica:</i></p> <p>CARTA DE PRINCÍPIOS. Chancelaria da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Disponível em http://www.mackenzie.br/cartas_principios.html. Acesso em 20 de agosto de 2012.</p> <p>KUYPER, Abraham. Calvinismo. São Paulo: Cultura Cristã, 2002.</p> <p>MORELAND, J. P.; CRAIG, William Lane. Filosofia e Cosmovisão Cristã. São Paulo: Vida Nova, 2005.</p> <p>SCHAEFFER, Francis. Como Viveremos. São Paulo: Cultura Cristã, 2003.</p> <p>CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm. Acesso em: 02 de julho de 2012.</p>		
<p><i>Bibliografia Complementar:</i></p> <p>FRESTON, Paul. Evangélicos na Política Brasileira: História Ambígua e Desafio Ético. Curitiba, PR.: Encontro Editora, 1994.</p> <p>HORTON, M. O cristão e a cultura. São Paulo: Cultura Cristã, 1998.</p> <p>MCGRATH, A.; MCGRATH, J. O delírio de Dawkins: uma resposta ao fundamentalismo ateu de Richard Dawkins. São Paulo: Mundo Cristão, 2007.</p> <p>PEARCEY, N. A verdade Absoluta: Libertando o Cristianismo do seu cativeiro Cultural. Rio de Janeiro: Casa Publicadora das Assembléias de Deus, 2006.</p> <p>SHAEFFER, F. Poluição e a Morte do Homem. São Paulo: Editora Cultura Cristã, 2003.</p>		
Acordo do Coordenador do Curso		Diretor da Unidade Universitária
Nome: Prof. Dr. Luciano Silva		Nome: Prof. Dr. Nizam Omar
Assinatura		Assinatura:



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: DESIGN
Componente Curricular: PROJETO DE INTERAÇÃO EM JOGOS		Código:
Créditos: 2	Modalidade: EaD	Etapa: 2ª
Ementa: Análise dos fatores humanos envolvidos em interação em jogos digitais, com ênfase em aspectos de usabilidade, acessibilidade e portabilidade. Desenvolvimento de interfaces para jogos usando padrões e boas práticas de interação humano-computador.		
Bibliografia Básica: KIM, G.J. Human-Computer Interaction: Fundamentals and Practice . New York: CRC Press, 2015. SAUNDERS, K.D. Game Development Essentials: Game Interface Design . New York: CENGAGE Learning, 2012. FOX, B. Game Interface Design . New York: CENGAGE Learning, 2004.		
Bibliografia Complementar: MACKENZIE, I.S. Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective . New York: Morgan Kaufmann, 2013. FERREIRA, S.B.L.; NUNES, R.R. eUsabilidade . Rio de Janeiro: LTC, 2008. PREECE, J; ROGERS, Y ; SHARP, H. Design de Interação: além da interação homem-computador . Porto Alegre: Bookman, 2013. SANTA ROSA, J.G.; MORAES, A.M. Avaliação e projeto no design de interfaces . Rio de Janeiro: 2AB, 2010. SHNEIDERMAN, B.; PLAISANT, C.; COHEN, M.; JACOBS, S. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction . New York: Prentice Hall, 2010.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: CARREIRA E NEGÓCIOS
Componente Curricular: PROJETOS EMPREENDEDORES		Código:
Créditos: 2	Modalidade: EaD	Etapas: 2ª
Ementa: Identificação do problema ou da oportunidade. Análise de soluções existentes ou projetos semelhantes. Ideação. Modelagem. Plano de Negócios.		
Bibliografia Básica: BARON, Robert; SHANE Scott.A. <i>Empreendedorismo: uma visão de processo.</i> São Paulo: Thomson Learning, 2007. GHOBRI, Alexandre N. <i>Oportunidades, Modelos e Planos de Negócio.</i> São Paulo: Editora Mackenzie, 2017 OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. <i>Business model generation: inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários.</i> Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.		
Bibliografia Complementar: DOLABELA, Fernando. <i>O segredo de Luisa.</i> São Paulo: Sextante, 2008. MEIRA MEIRA, S. <i>Novos negócios inovadores de crescimento empreendedor no Brasil.</i> Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013. RIES, E. <i>A startup enxuta: como empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas.</i> São Paulo: Lua de Papel, 2012. Revistas Exame PME Época Negócios HSM Management Pequenas Empresas e Grandes Negócios Portais Web www.sebrae.com.br www.endeavor.org.br		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS	Núcleo Temático: CARREIRA E NEGÓCIOS	
Componente Curricular: PORTFOLIO E NEGÓCIOS PARA JOGOS II		Código:
Créditos: 3	Modalidade: EaD	Etapas: 2ª
<p>Ementa:</p> <p>Produção de artefatos e jogos para montagem do portfólio do aluno, tendo como base as técnicas estudadas na segunda etapa do curso. Desenvolvimento de estratégias de distribuição e vendas de artefatos e jogos, com destaque aos requisitos de Marketing. Produção de planos de negócios para jogos.</p>		
<p><i>Bibliografia Básica:</i></p> <p>THOMPSON, J., GREEN, B.B. Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer. New York: Wiley, 2007.</p> <p>NOVAK, J. Game Development Essentials. New York: Cengage Learning, 2011.</p> <p>FIELDS, T. Mobile & Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics. New York: AK Peters, 2014.</p>		
<p><i>Bibliografia Complementar:</i></p> <p>KAUFMAN, I. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives, Managers, and Students. New York: Routledge, 2014.</p> <p>SKILTON, M. Building the Digital Enterprise: A Guide to Constructing Monetization Models Using Digital Technologies. New York: Palgrave Macmillan, 2015.</p> <p>KOLLER, G.R. Risk Monetization: Converting Threats and Opportunities into Impact on Project Value. New York: CRC Press, 2011.</p> <p>LINTON, H., PELLI, C. Portfolio Design. New York: W. W. Norton & Company, 2012.</p> <p>EISENMAN, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work. New York: Rockport Publishers, 2008.</p>		
Coordenador do Curso:		Diretor da Unidade:
Nome: Prof. Dr. Luciano Silva		Nome: Prof. Dr. Nizam Omar
Assinatura		Assinatura