



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Faculdade de Computação e Informática

3ª ETAPA

Unidade Universitária: FCI - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
Curso: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS		Núcleo Temático: DESIGN
Componente Curricular: MODELAGEM DIGITAL II		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapa: 3ª
Ementa: Estudo e análise das técnicas de modelagem orgânica, visando à produção de personagens para jogos. Desenvolvimento de personagens 3D utilizando modelagem orgânica em 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: LEVEL DESIGN		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapas: 3ª
Ementa: Estudo e análise dos processos de projetos de níveis (fases) para jogos, visando à produção de Documentos de Projeto de Níveis (LDD). Produção de LDDs 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. NOVAK, J. CATILLO, T. Game Development Essentials . New York: Course Technology, 2008. 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. THOMPSON, J., GREEN, B.B. Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer . New York: Wiley, 2007. 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 III		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapas: 3ª
Ementa: Estudo e análise de algoritmos gráficos 3D aplicados ao desenvolvimento de jogos. Implementação de programas utilizando biblioteca gráfica padronizada (OpenGL, DirectX), integrados a motores de jogos.		
Bibliografia Básica: MURRAY, J.W. C# Game Programming Cookbook for Unity 3D . New York: AK Peters, 2014. MADHAV, S. Game Programming Algorithms and Techniques: A Platform-Agnostic Approach . New York: Addison-Wesley Professional, 2013. LENGYEL, E. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics . New York: Cengage Learning, 2011.		
Bibliografia Complementar: DALMAU, D.S. Core Techniques and Algorithms in Game Programming . New York: New Riders, 2003. OKITA, A. Learning C# Programming with Unity 3D . New York: CRC Press, 2014. NYSTROM, R. Game Programming Patterns . New York: Genever Benning, 2014. NOVAK, J. Game Development Essentials . New York: Cengage Learning, 2011. 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: SISTEMAS DISTRIBUÍDOS		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapas: 3ª
Ementa: Estudo e análise de modelos e algoritmos de Computação Distribuída aplicados a jogos. Implementação de programas distribuídos envolvendo comunicação com sockets, objetos distribuídos, Web Services e serviços em nuvem.		
Bibliografia Básica: COULOURIS, G. DOLLIMORE, J. KINDBERG, T. Distributed systems: concepts and design . 5.ed. Harlow: AddisonWesley, 2011. HWANG, K.; FOX, G. C.; DONGARRA, J.J. Distributed and Cloud Computing: from Parallel Processing to the Internet of Things . Morgan Kaufman, 2012. TANENBAUM, A.S., STEEN, M.V. Distributed systems: principles and paradigms . UpperSaddle River : PrenticeHall, 2002.		
Bibliografia Complementar: BIRMAN, K. Reliable Distributed Systems: technologies, web services and applications . Springer, 2010. EMMERICH, W. Engineering distributed objects . 3rd reprinting Chichester: John Wiley, 2005. JIA, W., ZHOU, W. Distributed Network Systems: from concepts to implementations . Springer, 2004. KSHEMKALLYANI, A., SINGHAL, M. Distributed Computing: principles, algorithms, and systems . Cambridge University Press, 2008. VÖLTER, M.; KIRCHER, M.; ZDUN, U. Remoting patterns foundations of enterprise, internet and realtime distributed object middleware . Chichester: John Wiley, 2005.		
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: PRODUÇÃO DE ÁUDIO PARA JOGOS		Código:
Créditos: 4	Modalidade: EaD	Etapas: 3ª
Ementa: Estudo e análise de técnicas de produção de áudio para jogos. Desenvolvimento de efeitos sonoros e trilhas musicais para jogos, com integração em ferramenta de prototipação rápida.		
Bibliografia Básica: HOROWITZ, S., LOONEY, S.R. The Essential Guide to Game Audio: The theory and Practice of DSound for Games . New Yor: Focal Press, 2014. FARNELL, A. Designing Sound . Boston: The MIT Press, 2010. MARKS, A.M.A., NOVAK, J. Game Development Essentials: Game Audio Development . New York: Course Technology, 2008.		
Bibliografia Complementar: BOULANGER, R., LAZZARINI, V., MATHEWS, M. The Audio Programming Book . Boston: The MIT Press, 2010. STEVENS, R., RAYBOULD, D. The Game Audio Tutorial: A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games . NEW YORK: FOCAL PRESS, 2011. PHILLIPS, W. A Composer's Guide to Game Music . Boston: The MIT Press, 2014. SWEET, M. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide . New York: Addison-Wesley, 2014. MARKS, A. The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers . New York: Focal Press, 2008.		
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: CARREIRA E NEGÓCIOS
Componente Curricular: PORTFOLIO E NEGÓCIOS PARA JOGOS III		Código:
Créditos: 5	Modalidade: EaD	Etapas: 3ª
Ementa: Produção de artefatos e jogos para montagem do portfólio do aluno, tendo como base as técnicas estudadas na terceira 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.		
Bibliografia Básica: THOMPSON, J., GREEN, B.B. Game Design: Principles, Practice, and Techniques - The Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer . New York: Wiley, 2007. NOVAK, J. Game Development Essentials . New York: Cengage Learning, 2011. FIELDS, T. Mobile & Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics . New York: AK Peters, 2014.		
Bibliografia Complementar: KAUFMAN, I. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives, Managers, and Students . New York: Routledge, 2014. SKILTON, M. Building the Digital Enterprise: A Guide to Constructing Monetization Models Using Digital Technologies . New York: Palgrave Macmillan, 2015. KOLLER, G.R. Risk Monetization: Converting Threats and Opportunities into Impact on Project Value . New York: CRC Press, 2011. LINTON, H., PELLI, C. Portfolio Design . New York: W. W. Norton & Company, 2012. EISENMAN, S. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work . New York: Rockport Publishers, 2008.		
Coordenador do Curso: Nome: Prof. Dr. Luciano Silva Assinatura		Diretor da Unidade: Nome: Prof. Dr. Nizam Omar Assinatura