



Unidade Universitária: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA	
MESTRADO PROFISSIONAL EM COMPUTAÇÃO APLICADA	
Disciplina: ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE SISTEMAS INTERATIVOS	OPTATIVA Sistemas Interativos
Créditos: 4	Semestre Letivo: 2º / 2021
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.	
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.	