

GAME DESIGN

INFORMAÇÕES GERAIS

APRESENTAÇÃO

O curso de Pós-Graduação em Game Design objetiva contribuir para a formação de profissionais empreendedores, aptos para desenvolver jogos digitais para diversas plataformas. Ao realizar o curso, o pós-graduando terá acesso a conteúdos voltados para programação em CLP, Análise de Mercado, Roteirização de Jogos Digitais, Construção e animação de cenários e objetos 2D e 3D, Programação Unity. Realizando o curso, o especialista poderá adquirir conhecimento para realizar a transposição de ferramentas aplicadas à computação e entretenimento de jogos digitais.

OBJETIVO

Compreender as principais técnicas para o conhecimento teórico em jogos digitais.

METODOLOGIA

Em termos gerais, a metodologia será estruturada e desenvolvida numa dimensão da proposta em EAD, na modalidade online ou semipresencial, visto que a educação a distância está consubstanciada na concepção de mediação das tecnologias em rede, com momentos presenciais e atividades a distância em ambientes virtuais de aprendizagens, que embora, acontece fundamentalmente com professores e alunos separados fisicamente no espaço e ou no tempo, mas que se interagem através das tecnologias de comunicação. Assim, todo processo metodológico estará pautado em atividades nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).

Código	Disciplina	Carga Horária
5151	Análise de Mercado: Tendência, Comportamento e Movimento	60

APRESENTAÇÃO

Análise de mercado. A formação profissional e seus desafios. Planejamento de carreira. Empreendedorismo. Tendências tecnológicas e suas implicações. Redes sociais. Cidades inteligentes e internet das coisas. O cenário econômico e suas implicações. Habilidades sociais.

OBJETIVO GERAL

Prover ao profissional de qualquer área de atuação científica ou tecnológica uma visão sobre o mundo contemporâneo, lançando olhares sobre os caminhos do futuro, vislumbrando as possibilidades de novos negócios e investimentos no cenário da economia criativa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Definir os conceitos e entender as características do mercado de hoje.
Identificar os maiores desafios do mercado contemporâneo.
Entender a profissionalização do mercado e sua evolução desde a revolução industrial.
Discernir sobre os principais desafios da modernização do trabalho e suas implicações.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – ANALISANDO O MERCADO CONTEMPORÂNEO

O MERCADO – CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS

ANÁLISE DE MERCADO

A PROFISSIONALIZAÇÃO DO MERCADO

PRINCIPAIS DESAFIOS

UNIDADE II – CARREIRAS, EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

A FORMAÇÃO PROFISSIONAL E SEUS DESAFIOS

PLANEJAMENTO DE CARREIRA

INOVAÇÃO EM TEMPOS DE MUDANÇAS

EMPREENDEDORISMO

UNIDADE III – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

TENDÊNCIAS TECNOLÓGICAS E SUAS IMPLICAÇÕES

BIG DATA E CIÊNCIA DE DADOS

REDES SOCIAIS – IMPORTÂNCIA, OPORTUNIDADES E IMPLICAÇÕES

CIDADES INTELIGENTES E INTERNET DAS COISAS: DESAFIOS E APLICAÇÕES

UNIDADE IV – O COMPORTAMENTO HUMANO E SUAS TENDÊNCIAS

O CENÁRIO ECONÔMICO E SUAS IMPLICAÇÕES

HABILIDADES SOCIAIS - CARACTERÍSTICAS E IMPLICAÇÕES

O COMPORTAMENTO HUMANO E SUAS EMOÇÕES

TECNOLOGIA E SOCIEDADE – DESAFIOS

REFERÊNCIA BÁSICA

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. **A segunda era das máquinas**. Porto Alegre: Alta Books, 2014.

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca; et al. **A cidade inteligente**: Tecnologias urbanas e democracia. Ubu Editora, 2019.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. **A segunda era das máquinas**. Porto Alegre: Alta Books, 2014.

PERIÓDICOS

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca; et al. **A cidade inteligente**: Tecnologias urbanas e democracia. Ubu Editora, 2019.

APRESENTAÇÃO

Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a distância. Ambientes virtuais de aprendizagem. Histórico da Educação a Distância. Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem apoiados pela Internet.

OBJETIVO GERAL

Aprender a lidar com as tecnologias e, sobretudo, com o processo de autoaprendizagem, que envolve disciplina e perseverança.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Analisar e entender EAD e TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), Ambiente virtual de ensino e Aprendizagem, Ferramentas para navegação na internet.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – AMBIENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM VIRTUAL

PRINCIPAIS CONCEITOS DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
GERENCIAMENTO DOS ESTUDOS NA MODALIDADE EAD
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
RECURSOS VARIADOS QUE AUXILIAM NOS ESTUDOS

UNIDADE II – APRIMORANDO A LEITURA PARA A AUTOAPRENDIZAGEM

A LEITURA E SEUS ESTÁGIOS
OS ESTÁGIOS DA LEITURA NOS ESTUDOS
ANÁLISE DE TEXTOS
ELABORAÇÃO DE SÍNTESES

UNIDADE III – APRIMORANDO O RACIOCÍNIO PARA A AUTOAPRENDIZAGEM

O RACIOCÍNIO DEDUTIVO
O RACIOCÍNIO INDUTIVO
O RACIOCÍNIO ABDUTIVO
A ASSOCIAÇÃO LÓGICA

UNIDADE IV – FERRAMENTAS DE PRODUTIVIDADE PARA A EAD

INTERNET E MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS
COMO TRABALHAR COM PROCESSADOR DE TEXTO?
COMO FAZER APRESENTAÇÃO DE SLIDES?
COMO TRABALHAR COM PLANILHAS DE CÁLCULO?

REFERÊNCIA BÁSICA

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Sílvia C. **Introdução à Ead**. Editora TeleSapiens, 2020.

SANTOS, Tatiana de Medeiros. **Educação a Distância e as Novas Modalidades de Ensino**. Editora TeleSapiens, 2020.

MACHADO, Gariella E. **Educação e Tecnologias**. Editora TeleSapiens, 2020.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

DUARTE, Iria H. Q. **Fundamentos da Educação**. Editora TeleSapiens, 2020.

DA SILVA, Jessica L. D.; DIPP, Marcelo D. **Sistemas e Multimídia**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

DA SILVA, Andréa C. P.; KUCKEL, Tatiane. **Produção de Conteúdos para EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

5167	Programação em Clp	60
------	--------------------	----

APRESENTAÇÃO

Controladores lógicos programáveis. Funcionamento e arquitetura básica. Norma IEC. Estrutura do software de programação em CLP. CLP no controle industrial. Dispositivos de entrada e saída. Fundamentos de sistemas digitais. Linguagem textual. Linguagem gráfica.

OBJETIVO GERAL

A finalidade deste componente curricular é capacitar estudantes e profissionais a lidar com o universo dos controladores lógicos por meio da programação, fornecendo suporte para o projeto e a implementação de programas na linguagem CLP.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender o contexto evolutivo dos controladores lógicos programáveis (CLP).
- Entender o funcionamento e a arquitetura de um controlador lógico programável (CLP).
- Aplicar a Norma IEC controladores lógicos programáveis (CLP).
- Identificar os casos de usos mais comuns de CLP no controle industrial.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO A CONTROLADORES LÓGICOS PROGRAMÁVEIS

ENTENDENDO OS DISPOSITIVOS CLP E SUA EVOLUÇÃO

FUNCIONAMENTO E ARQUITETURA DE UM CLP

NORMA IEC

CLP NO CONTROLE INDUSTRIAL

UNIDADE II – DISPOSITIVOS DE ENTRADA-SAÍDA E OS SISTEMAS DIGITAIS

ESTRUTURA BÁSICA DE UM SOFTWARE CLP

DISPOSITIVOS DE ENTRADA E SAÍDA

SISTEMAS DIGITAIS E SISTEMAS NUMÉRICOS

SISTEMAS LÓGICOS COMBINACIONAIS E SEQUENCIAIS

UNIDADE III – LINGUAGEM CLP: ESTRUTURA E COMANDOS BÁSICOS

DADOS, VARIÁVEIS E UNIDADES DE ORGANIZAÇÃO DE UM PROGRAMA CLP

ESTRUTURA E INSTRUÇÕES DA LINGUAGEM TEXTUAL CLP

COMANDOS CASE, DE REPETIÇÃO E OS BLOCOS FUNCIONAIS DA CLP

VARIÁVEIS PÚBLICAS E PRIVADAS E OS BLOCOS FUNCIONAIS DA CLP

UNIDADE IV – LINGUAGEM CLP: BLOCOS FUNCIONAIS, LADDER E SFC

CRIAÇÃO DE BLOCOS FUNCIONAIS

LINGUAGEM LADDER

DIAGRAMAS DE BLOCOS FUNCIONAIS

ELEMENTOS DOS GRÁFICOS SEQUENCIAIS DE FUNÇÃO (SFC)

REFERÊNCIA BÁSICA

DA SILVA, Edson Alfredo. **Introdução às Linguagens de Programação para CLP**. Edgard Blucher, 2010.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LOYD, T. L. **Sistemas digitais**: fundamentos e aplicações. Editora Bookman. 9ed. 888p. 2007.

PERIÓDICOS

PRUDENTE, Francesco. **PLC S7-1200**: Teoria e Aplicações - Curso Introdutório. LTC, 2014.

TOCCI, R.; WIDMER, N.; MOSS, G. **Sistemas digitais**: princípios e aplicações. Editora Pearson. 12 ed. 1037p. 2019.

5153	Construção e Animação de Cenários e Objetos 2D e 3D	60
------	---	----

APRESENTAÇÃO

Ferramentas de desenho de 2D e 3D. Conhecendo os recursos básicos do Adobe Illustrator. Conhecendo os recursos básicos do Adobe Photoshop. Conhecendo os recursos básicos do Adobe 3D Max. Desenhando cenário em 2D. Animando e adicionando trilha musical ao cenário 2D. Desenhando cenário em 3D. Animando e adicionando trilha musical ao cenário 3D. Desenhando personagem em 2D. Animando e adicionando voz à personagem 2D. Transformando personagem em 3D. Animando e adicionando efeitos sonoros à personagem 3D. Desenhando elementos 2D (moedas, estalecas, armas, etc). Desenhando elementos 3D (armas, troféus, armadilhas, etc). Desenhando botões e menus de interação. Desenhando mapas de fases.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o profissional de game design, produção cultural, programação e afins, das competências e ferramentas necessárias para a construção de cenários 2D e 3D para jogos digitais, incluindo a categoria de serious games, como simuladores e laboratórios virtuais.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar as ferramentas de desenho de 2D e 3D, tanto no mundo dos softwares pagos e proprietários, quanto no mundo do software livre.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe Illustrator na construção de figuras geométricas.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe Photoshop na edição e tratamento de imagens.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe 3D Max na construção de objetos tridimensionais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Ferramentas de desenho 2D e 3D

Ferramentas de desenho de 2D e 3D
Recursos básicos do Adobe Illustrator
Recursos básicos do Adobe Photoshop
Recursos básicos do Adobe 3D Max

UNIDADE II – Desenho de cenários 2D e 3D

Cenários em 2D
Animação de cenários 2D
Cenário 3D
Animação de cenários 3D

UNIDADE III – Desenho de personagens 2D e 3D

Personagens 2D
Animação de personagens 2D
Transformação de personagens 2D em 3D
Animação e efeitos sonoros em personagens 3D

UNIDADE IV – Desenho de elementos, interações e mapas de fases

Elementos 2D: moedas, estalecas e armas
Elementos 3D: armas, troféus e armadilhas
Botões e menus de interação
Mapas de fases

REFERÊNCIA BÁSICA

OLIVEIRA, Adriano. **Estudo Dirigido de 3ds Max 2017**. São Paulo: Érica. 2017

ANDALO, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica. 2018.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Editora Gen. 2015.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

ANDALO, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica. 2018.

PERIÓDICOS

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Editora Gen. 2015.

5169	Programação em Unity	60
------	----------------------	----

APRESENTAÇÃO

Fundamentos do Unity. Baixando e instalando o Unity 3D. Janelas e Painéis do Unity. Importando um projeto pronto. Modos de visualização de um projeto Unity. Câmeras e objetos de um projeto. Testando o projeto em modo game. Otimização de Painéis. Criando um novo projeto em Unity. Inserindo elementos em um projeto. Adicionando materiais ao projeto. Redimensionando objetos. Objetos de Terceira Pessoa. Rotação e Posicionamentos. Movimentando personagem na cena. Desenvolvimento de Jogos em Unity: do início ao término.

OBJETIVO GERAL

Conhecer as técnicas de programação na linguagem Unity, sendo capaz de desenvolver jogos de computadores e simuladores em 2D e 3D, inserindo-se em um mercado emergente que não para de

crescer no Brasil e no mundo.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender os fundamentos do Unity, sua filosofia de trabalho, aplicabilidade e potencial da ferramenta.
- Baixar e instalar o Unity 3D.
- Manipular as janelas e os painéis do Unity.
- Importar um projeto pronto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – ESTÁGIO INICIAL DO DESENVOLVIMENTO DE UM GAME EM UNITY

FUNDAMENTOS DO UNIT

BAIXANDO E INSTALANDO O UNITY 3D

JANELAS E PAINÉIS DO UNITY

IMPORTANDO UM PROJETO UNITY PRONTO

UNIDADE II – ESTÁGIO DE RECONHECIMENTO DO AMBIENTE UNITY

MODOS DE VISUALIZAÇÃO DO UNITY

CÂMERAS E OBJETOS UNITY.

TESTANDO EM MODO GAME NO UNITY

OTIMIZANDO PAINÉIS NO UNITY

UNIDADE III – INICIANDO UM PROJETO DE GAME EM UNITY

CRIANDO UM NOVO PROJETO UNITY

INSERINDO ELEMENTOS EM UM PROJETO UNITY

ADICIONANDO MATERIAIS A UM PROJETO UNITY

REDIMENSIONANDO OBJETOS EM UM PROJETO UNITY

UNIDADE IV – ATINGINDO A MATURIDADE NA PROGRAMAÇÃO UNITY: BRINCADEIRA VIRANDO COISA SÉRIA

OBJETOS DE TERCEIRA PESSOA NO UNITY

ROTACIONANDO E REPOSICIONANDO OBJETOS EM UNITY

MOVIMENTANDO PERSONAGENS EM CENA NO UNITY

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM UNITY: DICAS E TRUQUES

REFERÊNCIA BÁSICA

ALVES, William Pereira. **Unity: Design e Desenvolvimento de Jogos**. Rio de Janeiro: Alta Books. 2019

ANDALO, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica. 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Editora Gen. 2015.

PERIÓDICOS

ESCUDELÁRIO, Bruna de Freitas; PINHO, Diego Martins de. **O Básico da Modelagem 3D com o Blender**. Santa Cruz do Rio Pardo: Editora Viena. 2019.

APRESENTAÇÃO

Introdução aos jogos digitais. A teoria dos jogos digitais. Os tipos e formatos de jogos digitais. Visão geral do desenvolvimento dos jogos. Regras dos jogos digitais. Tipos de regras dos jogos digitais. Conceito e elementos do gameplay. A importância do gameplay. Roteiros versus estilos de jogos. Técnicas de elaboração de roteiros para jogos digitais. Limites e perspectivas na criação dos roteiros. Formas narrativas adotadas nos jogos digitais. Aplicação das técnicas de roteirização de jogos digitais. *Story boards* no desenvolvimento de jogos digitais. Adaptação dos roteiros para o desenvolvimento de jogos.

OBJETIVO GERAL

Construir roteiros para o desenvolvimento de jogos digitais, aplicando as melhores práticas de interpretação e elaboração desses roteiros para uma melhor jogabilidade (gameplay).

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Definir o conceito o conceito do jogos digitais.
- Identificar os principais elementos que compõem a teoria dos jogos digitais.
- Compreender e classificar os formatos de jogos digitais praticados no mercado.
- Entender o modus operandi geral da atividade de desenvolvimento de jogos digitais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I - ROTEIRO DE GÊNEROS DOS JOGOS

INTRODUÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS

A TEORIA DOS JOGOS DIGITAIS

OS TIPOS E FORMATOS DE JOGOS DIGITAIS

UMA VISÃO GERAL DO DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS

UNIDADE II - REGRAS DOS JOGOS DIGITAIS

ENTENDENDO AS REGRAS DOS JOGOS DIGITAIS

OS DIFERENTES TIPOS DE REGRAS DOS JOGOS DIGITAIS

O CONCEITO E OS ELEMENTOS DO GAMEPLAY

A IMPORTÂNCIA DO GAMEPLAY

UNIDADE III - ROTEIRO DE GÊNEROS DOS JOGOS

INTRODUÇÃO DO ROTEIRO DE GÊNERO

ROTEIROS VERSUS ESTILOS DE JOGOS

COMO ELABORAR O ROTEIRO DOS JOGOS

LIMITES E PERSPECTIVAS NA CRIAÇÃO DOS ROTEIROS

UNIDADE IV - ROTEIRIZANDO JOGOS DIGITAIS

FORMAS NARRATIVAS ADOTADAS NOS JOGOS DIGITAIS

APLICAÇÃO DAS TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

STORYBOARDS NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

ADAPTAÇÃO DOS ROTEIROS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

REFERÊNCIA BÁSICA

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de Internet. São Paulo: Senac, 2016.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

GUIMARÃES NETO, Ernane; LIMA, Leonardo. **Narrativas e Personagens para Jogos**. São Paulo: Erica: 2014.

PERIÓDICOS

CHANDLER, H. M. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Bookman, 2012.

4970	Direito da Propriedade Intelectual	60
------	------------------------------------	----

APRESENTAÇÃO

Conceitos e fundamentos sobre a propriedade privada de bens imateriais. Conceito de autoria e o direito autoral. Propriedade industrial versus direito autoral. A exclusividade em normas institucionalizadas. Tratados internacionais: OMPI e TRIPs (OMC). Conceito de patente. Conceito de marca. Conceito de desenhos industriais. Repressão e penalidades à concorrência desleal. Licenças compulsórias. Contrafação de marcas. Jurisprudências importantes sobre disputas no campo do direito de propriedade intelectual. Processos de registro de marcas e patentes no Brasil. Processos de registro de marcas e patentes internacionais. Lei de Inovação. Lei de Cultivares.

OBJETIVO GERAL

O conhecimento abordado neste componente curricular serve para advogados, juristas, engenheiros e demais profissionais que lidam com a invenção de artefatos e criação de marcas, proporcionando uma visão bastante ampla do direito da propriedade intelectual, uma expertise cada vez mais requisitada em um mundo globalizado, onde a inovação e a disrupção são as palavras de ordem na nova economia.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Capacitar para discernir sobre os conceitos fundamentais da propriedade privada dos bens imateriais.
- Diferenciar propriedade industrial do direito autoral.
- Compreender os conceitos e ritos processuais para registro de marcas, patentes e desenhos industriais no Brasil e no mundo.
- Conhecer as ações administrativas e judiciais envolvendo marcas e patentes.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DO DIREITO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A PROPRIEDADE PRIVADA E OS BENS IMATERIAIS

AUTORIA E O DIREITO AUTURAL

PROPRIEDADE INDUSTRIAL VERSUS DIREITO AUTURAL

A EXCLUSIVIDADE EM NORMAS INSTITUCIONALIZADAS

UNIDADE II – REGISTRO DE MARCAS, PATENTES E DESENHOS INDUSTRIAIS NO BRASIL E NO MUNDO

TRATADOS INTERNACIONAIS SOBRE MARCAS E PATENTES

CONCEITO DE PATENTE

CONCEITO DE MARCA

CONCEITO DE DESENHOS INDUSTRIAIS

UNIDADE III – AÇÕES ADMINISTRATIVAS E JUDICIAIS ENVOLVENDO MARCAS E PATENTES

CONCORRÊNCIA DESLEAL: REPRESSÃO E PENALIDADES

LICENÇAS COMPULSÓRIAS

CONTRATAÇÃO DE MARCAS DE TERCEIROS

DISPUTAS E BATALHAS HISTÓRICAS NO CAMPO DO DIREITO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

UNIDADE IV – O CENÁRIO BRASILEIRO QUANTO AO PROCESSO DE MARCAS E PATENTES E INOVAÇÃO

REGISTRO DE MARCAS E PATENTES NO BRASIL

REGISTRO DE MARCAS E PATENTES INTERNACIONAIS

LEI DE INOVAÇÃO

LEI DE CULTIVARES

REFERÊNCIA BÁSICA

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. **Lei federal 13.105 de 16 de março de 2015. Institui o Novo Código de Processo Civil** . Diário Oficial da União, Brasília, 16 de março de 2015.

BRASIL. **Lei n. 10.406, 10 de janeiro de 2002**. Código Civil. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

BARBOSA. Cláudio R. **Propriedade Intelectual: Introdução à propriedade Intelectual como Informação**. Rio de Janeiro. Elsevier Editora Ltda. 2009.

VERDE, Lucas Henrique Lima e MIRANDA, João Irineu de Resende. **O futuro da propriedade intelectual no Brasil**. Porto Alegre. Editora Fi. 2019.

PERIÓDICOS

4847	Pensamento Científico	60
------	-----------------------	----

APRESENTAÇÃO

A ciência e os tipos de conhecimento. A ciência e os seus métodos. A importância da pesquisa científica. Desafios da ciência e a ética na produção científica. A leitura do texto teórico. Resumo. Fichamento. Resenha. Como planejar a pesquisa científica. Como elaborar o projeto de pesquisa. Quais são os tipos e as técnicas de pesquisa. Como elaborar um relatório de pesquisa. Tipos de trabalhos científicos. Apresentação de trabalhos acadêmicos. Normas das ABNT para Citação. Normas da ABNT para Referências.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o estudante, pesquisador e profissional a ler, interpretar e elaborar trabalhos científicos, compreendendo a filosofia e os princípios da ciência, habilitando-se ainda a desenvolver projetos de pesquisa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a importância do Método para a construção do Conhecimento.
- Compreender a evolução da Ciência.
- Distinguir os tipos de conhecimentos (Científico, religioso, filosófico e prático).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INICIAÇÃO CIENTÍFICA

A CIÊNCIA E OS TIPOS DE CONHECIMENTO

A CIÊNCIA E OS SEUS MÉTODOS

A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA

DESAFIOS DA CIÊNCIA E A ÉTICA NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

UNIDADE II – TÉCNICAS DE LEITURA, RESUMO E FICHAMENTO

A LEITURA DO TEXTO TEÓRICO

RESUMO

FICHAMENTO

RESENHA

UNIDADE III – PROJETOS DE PESQUISA

COMO PLANEJAR A PESQUISA CIENTÍFICA?

COMO ELABORAR O PROJETO DE PESQUISA?

QUAIS SÃO OS TIPOS E AS TÉCNICAS DE PESQUISA?

COMO ELABORAR UM RELATÓRIO DE PESQUISA?

UNIDADE IV – TRABALHOS CIENTÍFICOS E AS NORMAS DA ABNT

TIPOS DE TRABALHOS CIENTÍFICOS

APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

NORMAS DAS ABNT PARA CITAÇÃO

NORMAS DA ABNT PARA REFERÊNCIAS

REFERÊNCIA BÁSICA

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

VALENTIM NETO, Adauto J.; MACIEL, Dayanna dos S. C. **Estatística Básica**. Editora TeleSapiens, 2020.

FÉLIX, Rafaela. **Português Instrumental**. Editora TeleSapiens, 2019.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Silvia Cristina. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

OLIVEIRA, Gustavo S. **Análise e Pesquisa de Mercado**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

CREVELIN, Fernanda. **Oficina de Textos em Português**. Editora TeleSapiens, 2020.

DE SOUZA, Guilherme G. **Gestão de Projetos**. Editora TeleSapiens, 2020.

5148	Registro de Software, Marcas e Patentes	60
------	---	----

APRESENTAÇÃO

Introdução à propriedade intelectual. Objetos da propriedade intelectual: obras literárias e didáticas; músicas, vídeos e produções culturais; programas de computador e aplicativos móveis; invenções; modos de uso; etc. Classificações de propriedade intelectual. INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Direitos autorais e proteção de programas e aplicativos. Registro dos programas e aplicativos. Acompanhamento processual e disputas entre softwares. Software livre e software proprietário. Conceito de marca. Natureza e categorização das marcas. Registro da marca. Prazos legais e oposições ao registro de marca. Finalidade e vantagens das patentes. Registro e concessão de patente. Acompanhamento processual e disputas de patentes. Abrangência da patente.

OBJETIVO GERAL

Promover a proteção do patrimônio intelectual, abrangendo programas de computador e aplicativos para dispositivos móveis, marcas e patentes de invenções em geral, instruindo-o quanto ao procedimento de registro, acompanhamento processual e eventuais interposições de recursos face a disputas em caso da oposição de terceiros, e vice-versa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a propriedade intelectual como patrimônio imaterial amparado por lei.
- Entender os diversos aspectos e campos de proteção da propriedade intelectual, desde a produção autoral, passando por marcas, modo de uso e invenções industriais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A PROPRIEDADE INTELECTUAL

O QUE PODE SER PROTEGIDO PELA PROPRIEDADE INTELECTUAL?

O INPI E A RPI

VIOLAÇÃO DO DIREITO DE PROPRIEDADE NACIONAL E INTERNACIONAL

UNIDADE II – REGISTRO DE SOFTWARE

DIREITOS AUTORAIS E PROTEÇÃO DE PROGRAMAS E APLICATIVOS
REGISTRO DOS PROGRAMAS E APLICATIVOS
ACOMPANHAMENTO PROCESSUAL E DISPUTAS ENTRE SOFTWARES
SOFTWARE LIVRE E SOFTWARE PROPRIETÁRIO

UNIDADE III – REGISTRO DE MARCA

CONCEITO DE MARCA
NATUREZA E CATEGORIZAÇÃO DAS MARCAS
REGISTRO DA MARCA
PRAZOS LEGAIS E OPOSIÇÕES AO REGISTRO DE MARCA

UNIDADE IV – REGISTRO DE PATENTE

FINALIDADE E VANTAGENS DAS PATENTES
REGISTRO E CONCESSÃO DE PATENTE
ACOMPANHAMENTO PROCESSUAL E DISPUTAS DE PATENTES
ABRANGÊNCIA DA PATENTE

REFERÊNCIA BÁSICA

NUNES, M. A. S. N., MACHADO, R. P., VASCONCELOS, Y. S. **Introdução à propriedade intelectual**. Porto Alegre: SBC; São Cristóvão: UFS, 2016.

LUDMER, Eduardo. **Prática Contratual V. 1 - Contratos de Propriedade Intelectual e Tecnologia**. Revista dos Tribunais, 2019.

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: Propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes**. 1. ed. Barueri: Editora Manole, 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LUDMER, Eduardo. **Prática Contratual V. 1 - Contratos de Propriedade Intelectual e Tecnologia**. Revista dos Tribunais, 2019.

PERIÓDICOS

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: Propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes**. 1. ed. Barueri: Editora Manole, 2018.

4872	Trabalho de Conclusão de Curso	80
------	--------------------------------	----

APRESENTAÇÃO

Elaboração do Trabalho de conclusão de curso pautado nas Normas aprovadas pelo Colegiado do Curso, utilizando conhecimentos teóricos, metodológicos e éticos sob orientação docente. Compreensão dos procedimentos científicos a partir de um estudo de um problema de saúde; desenvolvimento de habilidades relativas às diferentes etapas do processo de pesquisa; aplicação de um protocolo de pesquisa; elaboração e apresentação do relatório de pesquisa.

OBJETIVO GERAL

Construir conhecimentos críticos reflexivos no desenvolvimento de atitudes e habilidades na elaboração do trabalho de conclusão de curso.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Revisar construindo as etapas que formam o TCC: artigo científico.
- Capacitar para o desenvolvimento do raciocínio lógico a realização da pesquisa a partir do projeto de pesquisa elaborado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A Pesquisa Científica;

Estrutura geral das diversas formas de apresentação da pesquisa;

Estrutura do artigo segundo as normas específicas;

A normalização das Referências e citações.

REFERÊNCIA BÁSICA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6028**: informação e documentação – resumo, resenha e resenha - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agrônômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em:

<http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93>. Acesso em 04 jul. 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

PERIÓDICOS

VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agrônômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: <http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93>. Acesso em 04 jul. 2018.

Avaliação será processual, onde o aluno obterá aprovação, através de exercícios propostos e, atividades programadas, para posterior. O aproveitamento das atividades realizadas deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete) pontos, ou seja, 70% de aproveitamento.

SUA PROFISSÃO NO MERCADO DE TRABALHO

O(a) game designer é responsável pelo processo de idealização, planejamento e validação de um jogo, a fim de promover a melhor experiência para o jogador. Esse profissional é muito requerido no mundo contemporâneo em que, a cada instante, novos jogos são criados e lançados.