



## **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).

<b>Código</b>	<b>Disciplina</b>	<b>Carga Horária</b>
5151	<b>Análise de Mercado: Tendências, Comportamentos e Movimentos</b>	<b>60</b>

#### **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 Introdotório**. 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 AUTORAL

PROPRIEDADE INDUSTRIAL VERSUS DIREITO AUTORAL

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**

## **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 da 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.

## **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.