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 possibilidade 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.

4839	Introdução à Ead	60

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 Ilustrator. 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 Ilustrator 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 Ilustrator
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.

5168	**Roteirização de Jogos Digitais**	**60**

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

WACHOWICZ, Marcos. **Estudos de Direito da Propriedade Intelectual**. Curitiba. Gedai Publicações. 2015.

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 recensão - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia cientifica**. 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 Agronômica**, 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 cientifica**. 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 Agronômica**, 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.