



Disciplinas Optativas Novas (2019)

DISCIPLINA Tópicos Especiais Em Jogos Digitais A		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 27 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 2	CARGA HORÁRIA SEMANAL 2 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Uma disciplina para discussão de inovações e temas especiais no contexto de Jogos Digitais. Assim permitindo haver uma renovação de conteúdo e explorar opções para a constante atualização da matriz curricular. Os temas propostos estão dentro de um ou mais eixos temáticos do PPC. Os docentes responsáveis irão divulgar o tema através do preenchimento de uma ficha que contenha a Ementa, Objetivo Geral, Procedimentos Metodológicos, Bibliografia Básica, Bibliografia Complementar e quaisquer outras informações relevantes e obrigatórias em vigor. As informações deverão ser aprovadas e divulgadas pela coordenação de curso para os discentes no início do período de matrícula.			
OBJETIVO GERAL Promover discussões contemporâneas do contexto de jogos digitais e áreas afins.			
ABORDAGEM (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS Aulas expositivas, discussões, seminários, projetos, estudo dirigido, orientação e pesquisa. Podendo a critério do docente haver material complementar a distância.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros, artigos. Formulação de artigos, seminários e projetos.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA Game Studies, The International Journal of Computer Game Research, http://gamestudies.org ; ISSN:1604-7982 Board Game Studies Journal, https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml ; ISSN: 2183-3311 Eludamos, http://www.eludamos.org ; ISSN: 1866-6124 SBC – Proceedings of SBGames; SBC, ISSN: 2179-2259 Games and Culture, SAGE, ISSN: 1555-4120			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, IEEE, ISSN 1943-068X International Journal of Computer Games Technology, Hindawi, ISSN 1687-7047, https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/ JMIR Serious Games (JSG, ISSN 2291-9279; Impact Factor: 2.226), https://games.jmir.org/			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	



DISCIPLINA Tópicos Especiais Em Jogos Digitais B		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 40,5 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 3	CARGA HORÁRIA SEMANAL 3 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Uma disciplina para discussão de inovações e temas especiais no contexto de Jogos Digitais. Assim permitindo haver uma renovação de conteúdo e explorar opções para a constante atualização da matriz curricular. Os temas propostos estão dentro de um ou mais eixos temáticos do PPC. Os docentes responsáveis irão divulgar o tema através do preenchimento de uma ficha que contenha a Ementa, Objetivo Geral, Procedimentos Metodológicos, Bibliografia Básica, Bibliografia Complementar e quaisquer outras informações relevantes e obrigatórias em vigor. As informações deverão ser aprovadas e divulgadas pela coordenação de curso para os discentes no início do período de matrícula.			
OBJETIVO GERAL Promover discussões contemporâneas do contexto de jogos digitais e áreas afins.			
ABORDAGEM (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS Aulas expositivas, discussões, seminários, projetos, estudo dirigido, orientação e pesquisa. Podendo a critério do docente haver material complementar a distância.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros, artigos. Formulação de artigos, seminários e projetos.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA Game Studies, The International Journal of Computer Game Research, http://gamestudies.org ; ISSN:1604-7982 Board Game Studies Journal, https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml ; ISSN: 2183-3311 Eludamos, http://www.eludamos.org ; ISSN: 1866-6124 SBC – Proceedings of SBGames; SBC, ISSN: 2179-2259 Games and Culture, SAGE, ISSN: 1555-4120			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, IEEE, ISSN 1943-068X International Journal of Computer Games Technology, Hindawi, ISSN 1687-7047, https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/ JMIR Serious Games (JSG, ISSN 2291-9279; Impact Factor: 2.226), https://games.jmir.org/			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	



DISCIPLINA Tópicos Especiais Em Jogos Digitais C		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 54 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 4	CARGA HORÁRIA SEMANAL 4 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Uma disciplina para discussão de inovações e temas especiais no contexto de Jogos Digitais. Assim permitindo haver uma renovação de conteúdo e explorar opções para a constante atualização da matriz curricular. Os temas propostos estão dentro de um ou mais eixos temáticos do PPC. Os docentes responsáveis irão divulgar o tema através do preenchimento de uma ficha que contenha a Ementa, Objetivo Geral, Procedimentos Metodológicos, Bibliografia Básica, Bibliografia Complementar e quaisquer outras informações relevantes e obrigatórias em vigor. As informações deverão ser aprovadas e divulgadas pela coordenação de curso para os discentes no início do período de matrícula.			
OBJETIVO GERAL Promover discussões contemporâneas do contexto de jogos digitais e áreas afins.			
ABORDAGEM (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS Aulas expositivas, discussões, seminários, projetos, estudo dirigido, orientação e pesquisa. Podendo a critério do docente haver material complementar a distância.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros, artigos. Formulação de artigos, seminários e projetos.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA Game Studies, The International Journal of Computer Game Research, http://gamestudies.org ; ISSN:1604-7982 Board Game Studies Journal, https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml ; ISSN: 2183-3311 Eludamos, http://www.eludamos.org ; ISSN: 1866-6124 SBC – Proceedings of SBGames; SBC, ISSN: 2179-2259 Games and Culture, SAGE, ISSN: 1555-4120			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, IEEE, ISSN 1943-068X International Journal of Computer Games Technology, Hindawi, ISSN 1687-7047, https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/ JMIR Serious Games (JSG, ISSN 2291-9279; Impact Factor: 2.226), https://games.jmir.org/			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	



DISCIPLINA Tópicos Especiais Em Jogos Digitais D		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 67,5 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 5	CARGA HORÁRIA SEMANAL 5 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Uma disciplina para discussão de inovações e temas especiais no contexto de Jogos Digitais. Assim permitindo haver uma renovação de conteúdo e explorar opções para a constante atualização da matriz curricular. Os temas propostos estão dentro de um ou mais eixos temáticos do PPC. Os docentes responsáveis irão divulgar o tema através do preenchimento de uma ficha que contenha a Ementa, Objetivo Geral, Procedimentos Metodológicos, Bibliografia Básica, Bibliografia Complementar e quaisquer outras informações relevantes e obrigatórias em vigor. As informações deverão ser aprovadas e divulgadas pela coordenação de curso para os discentes no início do período de matrícula.			
OBJETIVO GERAL Promover discussões contemporâneas do contexto de jogos digitais e áreas afins.			
ABORDAGEM (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS Aulas expositivas, discussões, seminários, projetos, estudo dirigido, orientação e pesquisa. Podendo a critério do docente haver material complementar a distância.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros, artigos. Formulação de artigos, seminários e projetos.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA Game Studies, The International Journal of Computer Game Research, http://gamestudies.org ; ISSN:1604-7982 Board Game Studies Journal, https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml ; ISSN: 2183-3311 Eludamos, http://www.eludamos.org ; ISSN: 1866-6124 SBC – Proceedings of SBGames; SBC, ISSN: 2179-2259 Games and Culture, SAGE, ISSN: 1555-4120			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, IEEE, ISSN 1943-068X International Journal of Computer Games Technology, Hindawi, ISSN 1687-7047, https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/ JMIR Serious Games (JSG, ISSN 2291-9279; Impact Factor: 2.226), https://games.jmir.org/			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	



DISCIPLINA Tópicos Especiais Em Jogos Digitais E		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 81 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 6	CARGA HORÁRIA SEMANAL 6 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Uma disciplina para discussão de inovações e temas especiais no contexto de Jogos Digitais. Assim permitindo haver uma renovação de conteúdo e explorar opções para a constante atualização da matriz curricular. Os temas propostos estão dentro de um ou mais eixos temáticos do PPC. Os docentes responsáveis irão divulgar o tema através do preenchimento de uma ficha que contenha a Ementa, Objetivo Geral, Procedimentos Metodológicos, Bibliografia Básica, Bibliografia Complementar e quaisquer outras informações relevantes e obrigatórias em vigor. As informações deverão ser aprovadas e divulgadas pela coordenação de curso para os discentes no início do período de matrícula.			
OBJETIVO GERAL Promover discussões contemporâneas do contexto de jogos digitais e áreas afins.			
ABORDAGEM (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS Aulas expositivas, discussões, seminários, projetos, estudo dirigido, orientação e pesquisa. Podendo a critério do docente haver material complementar a distância.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros, artigos. Formulação de artigos, seminários e projetos.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA Game Studies, The International Journal of Computer Game Research, http://gamestudies.org ; ISSN:1604-7982 Board Game Studies Journal, https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml ; ISSN: 2183-3311 Eludamos, http://www.eludamos.org ; ISSN: 1866-6124 SBC – Proceedings of SBGames; SBC, ISSN: 2179-2259 Games and Culture, SAGE, ISSN: 1555-4120			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, IEEE, ISSN 1943-068X International Journal of Computer Games Technology, Hindawi, ISSN 1687-7047, https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/ JMIR Serious Games (JSG, ISSN 2291-9279; Impact Factor: 2.226), https://games.jmir.org/			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	

DISCIPLINA Espanhol para fins específicos		CÓDIGO ---	
CURSO (S) EM QUE É OFERECIDA		CLASSIFICAÇÃO	
		Obrigatória	Optativa
• Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais			x
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL 27 horas relógio	NÚMERO DE CRÉDITOS 2	CARGA HORÁRIA SEMANAL 2 tempos	
PRÉ-REQUISITO (S)		CÓDIGO (S)	
-		-	
EMENTA Termos técnicos da área de tecnologia. Termos técnicos da área de desenvolvimento de jogos. Leitura e interpretação de textos. Vocabulário. Revisão de tópicos relevantes da gramática contextualizada. Interpretação de textos acadêmicos e técnicos. Desenvolvimento de propostas de jogos em espanhol. Promover debates sobre determinados temas preocupando-se com o significado e com os aspectos da LE.			
OBJETIVO GERAL O objetivo do curso é oferecer ao aluno estratégias e dinâmicas de aprendizagem que permitam sua participação ativa no processo de construção de seu próprio conhecimento e, com isto, desenvolver sua capacidade de realizar a leitura autônoma de diferentes gêneros em língua espanhola, preparando-se, assim, para enfrentar as diferentes exigências de sua vida acadêmica e de sua área de atuação.			
Objetivos específicos: a) Traduzir e interpretar textos de diferentes gêneros textuais em Língua Espanhola; b) Desenvolver o conhecimento do vocabulário básico e de estruturas gramaticais do espanhol; c) Promover o conhecimento de expressões idiomáticas próprias da Língua Espanhola; d) Praticar as estratégias de leitura; e) Compreender a linguagem verbal e não verbal dos textos; f) Desenvolver e orientar uso do dicionário g) Promover o conhecimento da cultura espanhola e de expressões próprias desta cultura.			
ABORDAGEM Desenvolver a leitura de textos de variados gêneros, promovendo o conhecimento da língua e da cultura espanhola. (x) Teórica (x) Prática		PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS O estudante será estimulado a participar das atividades propostas por meio de estratégias e dinâmicas que visam o desenvolvimento da aprendizagem por meio de ações e de reflexão sobre a língua e o discurso textual, tornando a aprendizagem mais colaborativa, produtiva e efetiva por meio: a) Leitura, análise e tradução de textos; b) Atividades individuais e em duplas; c) Aulas expositivas, práticas e dialogadas; d) Participação ativa e constante do aluno na execução das atividades para a construção do conhecimento.	
ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Leitura complementar de livros e artigos em espanhol relativos à área de tecnologia e jogos digitais.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA MATTE BOM, Francisco. Gramática Comunicativa del español. V.1 e V.2. Madrid: Edelsa, 1995. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la lengua española – 22. ed. Madrid: Espasa Calpe, 1992.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR Diccionario Online da Real Academia Española, disponível em: < http://www.rae.es/rae.html >.			
Coordenador do Curso Gabriel Aprigliano Fernandes		Pró-Reitor de Ensino de Graduação	
		Fevereiro/2019	