HAVERBEKE, M. **Eloquent Javascript: A Modern Introduction to Programming**. Disponível em http://eloquentjavascript.net/

OBSERVAÇÕES
Nenhuma.

EMENTA DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
DISCIPLINA: Ciência de Dados		**CÓDIGO DA DISCIPLINA: 65.1**
PRÉ-REQUISITO: Estrutura de Dados e Algoritmos; Banco de Dados I e Inteligência Artificial		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [ ] Optativa [x] Eletiva [ ]		**PERÍODO: 6°**
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 17h	**PRÁTICA: 16h**	**EaD: 0h**
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2h/a		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h		

65.1 Ciênc

EMENTA
Introdução a Ciência de Dados; Exemplos e estudos de caso. Descoberta de Conhecimento em Bases de Dados(KDD); Mineração de Dados, Preparação de Dados, Pré-processamento de Dados; Modelagem de dados; Aprendizagem Estatística e Aprendizagem de Máquinas (Machine Learning). Estudo de algoritmo preditivo simples (k-NN), Planejamento de experimentos; Análise de resultados experimentais.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

KLOSTERMAN, S. (2020). **Projetos de Ciência de Dados com Python: Abordagem de estudo de caso para a criação de projetos de ciência de dados bem-sucedidos usando Python, pandas e scikit-learn**. Ucrânia: NOVATEC.
AMARAL, F. (2018). **Introdução à Ciência de Dados: Mineração de dados e big data**. Brasil: Alta Books.
CRUS, J. (2016). **Data Science do Zero. Primeiras Regras com o Python**. Atlas Books,

Bibliografia Complementar:

PROVOST, F.; FAWCETT, T. Data Science for Business: What you need to know about data mining and data-analytic thinking by O'Reilly Media, 2013.
MENEZES, N. **Introdução à Programação com Python: Algoritmos e Lógica de Programação Para Iniciantes**. 3ª Edição. Novatec, 2019.
BARBETTA, P. A.; REIS, M. M.; BORNIA, A. C. **Estatística para cursos de engenharia e informática**. Editora Atlas, 2004
BUSSAB, W. O.; MORETTIN, P. A. **Estatística Básica**. Saraiva, 5ª edição, 2002
ELMASRI, R. E. e NAVATHE, S. **Sistemas de Banco de Dados**. 6ª edição. Pearson, 2010.

OBSERVAÇÕES
Nenhuma.

EMENTA DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
DISCIPLINA: Jogos Digitais	**CÓDIGO DA DISCIPLINA: 65.2**	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos e Introdução a Redes de Computadores		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [ ] Optativa [x] Eletiva [ ]	**PERÍODO: 6º**	
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 33h	**PRÁTICA: 34h**	**EaD: 0h**
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h		

65.2.1

EMENTA
Desenvolver conhecimentos técnico-científicos para criar, projetar, testar e implantar diferentes tipos de jogos digitais em plataformas computacionais. Os alunos serão capazes de gerenciar projetos de jogos digitais 2D e 3D; além de preparar roteiros, cenas, simulações, personagens e mecanismos para o jogo, avaliar, selecionar e utilizar tecnologias e ferramentas de desenvolvimento para adaptá-los às diversas plataformas utilizadas (videogames, dispositivos móveis, computadores, redes sociais, etc.).

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais: Série Tekne**. Bookman Editora, 2014.
BORROMEO, Nicolas Alejandro. **Hands-On Unity 2020 Game Development: Build, customize, and optimize professional games using Unity 2020 and C#**. Packt, 2020.
CHANDLER, Heather M. **Manual de produção de jogos digitais**. Bookman Editora, 2009.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **UNITY: Design e Desenvolvimento de Jogos**. Alta Books, 2019.
BUTTFIELD-ADDISON, Paris; MANNING, Jon; NUGENT, Tim. **Unity Game Development Cookbook: Essentials for Every Game**. O'Reilly Media, 2019.
PEREIRA, Alvaro. **Desenvolvimento Jogos: Praticando do básico ao avançado**. Publicação Independente. 2021
SANCHES, Murilo Henrique Barbosa. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. Editora Senac São Paulo, 2021.
ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

OBSERVAÇÕES
Nenhuma.

EMENTA DE DISCIPLINA