



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

AGA, Gisele (Org.). **Upgrade**. São Paulo: Richmond Educação, 2010.

DIAS, R; JUCÁ, L; FARIA, R. **High up**: ensino médio. Cotia, SP: Macmillian, 2013.

SOUZA, Adriana Grade Fiori et al. **Leitura em Língua Inglesa**: uma abordagem instrumental. São Paulo: DISAL Editora, 2005.

Bibliografia Complementar:

ALEXANDER, L. G. **English grammar practice for intermediate students**. Essex: Longman, 2003.

JONES, C.; GOLDSTEIN, B. **Framework Elementary Level 1**. London: Richmond Publishing, 2005.

MACMILLAN, **Dicionário Oxford Escolar para estudantes brasileiros de inglês**, edição atualizada, 2013.

MURPHY, R. **English grammar in use**. Intermediate Students. New York, 2000.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. **Dicionário Oxford Escolar**: para estudantes brasileiros de inglês. 2ª. ed. New York: Oxford University Press, 2009.





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA	
DISCIPLINA: Informática Aplicada a Jogos Digitais	SÉRIE: 2ª
CURSO: Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio	
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 3	CARGA HORÁRIA TOTAL: 100 h / 120 h/a

EMENTA

Conceitos Básicos de um jogo digital (história, características e terminologias). Jogos Digitais. Noções de Persistência de Dados. Jogos com Animações e Multimídia.

OBJETIVOS

Geral:

- Projetar, desenvolver e testar jogos digitais.

Específicos:

- Apresentar a área de desenvolvimento de jogos digitais, história, terminologias, categorias, mercado, requisitos de um bom jogo digital;
- Apresentar as áreas e os papéis dos profissionais envolvidos no desenvolvimento de um jogo, produção, arte, game design, level design, programação, som, trilha sonora e teste;
- Compreender os principais tipos de plataforma de jogos;
- Reconhecer motores que auxiliam o desenvolvimento de um jogo em plataforma;
- Construir um jogo completo, com animações e efeitos multimídia, para uma plataforma.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

MENEZES, N.N.C., **Introdução à programação com Python**. Algoritmos e lógica de programação para iniciantes, Novatec, 2010, 222p.

SIERRA, K. **Use a Cabeça! Java**. Alta Books, 2a edição, 2007.

LEE, Valentino. **Aplicações móveis**: arquitetura, projeto e desenvolvimento. Pearson, 2005.

Bibliografia Complementar:



INSTITUTO FEDERAL
Paraíba
Campus Cajazeiras

Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis,
Cajazeiras, PB, 58900-000
Fone: 3532-4100
campus_cajazeiras@ifpb.edu.br