

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – TCC		
() PRÉ-PROJETO	() PROJETO	ANO/SEMESTRE: ano/semestre

TÍTULO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: SUBTÍTULO (SE HOUVER)

Nome do(a) aluno(a)

Prof. Nome do(a) Professor(a) – Orientador(a)

Prof. Nome do(a) Professor(a) – Coorientador(a) (se houver)

1 INTRODUÇÃO (formato: TF-TÍTULO 1)

Desde os tempos imemoriais, a religião esta presente no cotidiano dos seres humanos como forma de responder as perguntas sobre a existência humana. As civilizações antigas dedicavam grandes empreendimentos para o contato e a reverência ao seu mundo sagrado. As várias religiões que inauguraram a humanidade atravessaram séculos e continuam a determinar o modo de ver e de tratar as relações na sociedade.

Explicar o que é religião e quais algumas das bases

Devido a importância da Religião, o Ensino Religioso está previsto na Base Nacional Comum Curricular(BNCC) e ele “visa a formação básica e integral do ser humano e o respeito à diversidade cultural e religiosa presente na sociedade brasileira” (BRASIL,ano).Apesar de fazer parte da BNCC ele vem sendo negligenciado nas escolas publicas do Brasil, sendo muitas vezes ministrado incorretamente dando em foque em somente uma religião ou doutrinando os alunos. No ensino religioso devem ser abordados diferentes crenças pois segundo a própria BNCC “Os conhecimentos religiosos são parte integrante da diversidade cultural e objeto da área do Ensino Religioso, sem privilégio de nenhuma crença ou convicção” (BRASIL,ano), ou seja não deve existir favorecimento de uma crença em detrimento das outras.

Envolver os estudantes na aprendizagem é essencial para a educação dos jovens, esse processo cada vez necessita de maneiras mais criativas para manter os estudantes interessados. Para despertar o interesse dos jovens estudantes a realidade virtual pode uma excelente ferramenta nos últimos anos inúmeros trabalhos utilizaram a realidade virtual na educação para instigar o conhecimento. A realidade virtual é um meio que permite às pessoas simularem o mundo real através de modelos 3D e interagir com avatares inteligentes.

Falar de realidade aumentada

RASCUNHO

Livro digital utilizando realidade

Visualizador

Referencia

Santa Catarina. Governo do Estado. Secretaria de Estado da Educação. Currículo base da educação infantil e do ensino fundamental do território catarinense / Estado de Santa Catarina, Secretaria de Estado da Educação. – Florianópolis : Secretaria de Estado da Educação, 2019. 492 p. : il. color. ; 21 cm. Inclui bibliografia. ISBN 978-85-66172-36-2 1. Educação básica. 2. Educação infantil – Santa Catarina. 3. Ensino fundamental – Santa Catarina. 4. Educação multicultural – Santa Catarina. 5. Educação básica – Currículos. 6. Educação e Estado – Santa Catarina. I. Santa Catarina (Estado). Secretaria de Estado da Educação. II. Título.

“conviver com a diversidade de crenças, de pensamentos, de convicções, de modos de ser e de viver exercitando o respeito à liberdade de concepções, o pluralismo de ideias e a cidadania”

A Realidade Aumentada é uma variação da Realidade Virtual, que permite completar o mundo real com objetos do mundo virtual, sobrepondo os mundos e dando uma impressão que ambos coexistem na sua forma ideal (AZUMA, 1997). Com isto, é possível aumentar a percepção e interação do usuário de uma aplicação, já que o mesmo está vendo coisas que normalmente ele não encontraria com os seus outros sentidos e ele também

pode interagir com esta mistura de mundos e ver as suas alterações (AZUMA, 1997). Uma forma de interação com Realidade Aumentada é a Interface Tangível que permite o uso de objetos reais para fazer modificações no ambiente virtual (NUNES; RADICCHI; BOTEGA, 2011).

BNCC

O Ensino Religioso, como área do conhecimento, visa a formação básica e integral do ser humano e o respeito à diversidade cultural e religiosa presente na sociedade brasileira. Os encaminhamentos teórico-metodológicos do estudo das religiões e das filosofias de vida na escola catarinense articulam-se aos ideais de formação humana, cultural e cidadã, respeitados os princípios da laicidade do Estado na educação.

Usar esse discurso

O Ensino Religioso, apesar de fazer parte do currículo escolar do ensino fundamental, tem sido uma disciplina marginalizada nas escolas públicas de modo geral.

E em grande parte não se consegue avançar para um Ensino Religioso sendo ministrado nas perspectivas das Ciências da Religião.

Portanto, torna-se de grande importância refletir em que modelos o Ensino Religioso foi concebido e ministrado no universo educacional: Modelo catequético de ensino religioso; Modelo Teológico de Ensino Religioso; e Modelo de Ciências da Religião, enquanto ensino religioso. A seguir, apresentamos esses modelos.

Mudar para o contexto do trabalho

A evolução tecnológica a partir dos conceitos computacionais tem se tornado uma realidade na sociedade contemporânea e exigido profissionais mais qualificados, principalmente no que se refere à lógica de programação. Essa demanda tem proporcionado um espaço de debate, entre as instituições de pesquisa e ensino, sobre o desenvolvimento e a difusão da capacidade do pensamento computacional para a população, de tal forma a promover a resolução automatizada de problemas em diferentes áreas do conhecimento [Heintz et al. 2016].

Nesse contexto, as estratégias têm sido direcionadas ao contato mais prematuro com os conceitos e a lógica de programação, o que tem proporcionado um ambiente de proliferação para o desenvolvimento de ferramentas e metodologias de ensino de programação a crianças [Williams et al. 2015]. Entre o desenvolvimento de tais instrumentos de ensino se destacam as abordagens lúdicas, tais como os jogos sérios e a construção de ambientes de gamificação [Monasor et al. 2010].

Importância da

Envolver os estudantes na aprendizagem é um princípio básico do ensino de graduação eficaz. Os resultados dos alunos envolvidos incluem experiências de aprendizagem significativas e habilidades aprimoradas em todos os domínios de aprendizagem.

Neste estudo analisamos a influência da atenção de estudantes em diferentes formas de aprendizado ativo sobre o desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras e afetivas.

O acesso a internet nas salas de aula permite o aumento do uso da realidade virtual no ambiente escolar. A realidade virtual é um meio que permite às pessoas simularem o mundo real através de modelos 3D e interagir com avatares inteligentes. A interação é semelhante com um cenário do mundo real e portanto os professores podem usar a plataforma para fornecer experiências de aprendizado enriquecedoras para seus estudantes, (Bos, 2015).

[Investigação da Atenção do Estudante com técnicas de EEG: o uso da Realidade Virtual no Ensino | Bos | Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação \(sector3.com.br\)](#)

Tecnologia

As mudanças sócio culturais pelas quais a humanidade tem passado, sobretudo ligada a evolução das tecnologias digitais tem impactado diretamente nos processos educacionais. Moran (2013) ressalta que neste contexto “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora” [Moran, 2013, p. 12]. Uma das possibilidades de transformar os espaços de ensino e aprendizagem é com base no uso de métodos ativos os quais pressupõem um modelo educacional no qual “[...] o aluno se torna protagonista e assume mais responsabilidades sobre seu processo de aprendizagem [...] [Mattar, 2017, p. 21].

[Desenh.AR: um recurso educacional desenvolvido de forma interdisciplinar com base em aprendizagem baseada por projetos | Lopes | Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação \(sector3.com.br\)](#)

Racunho

Religião na educação

Tecnologia na educação

Realidade aumentada

Vestimentas e ornamentos

[Cultura indígena: alimentação, costumes, religião e tradições - Significados](#)

Virtual e indígena

[“Aldeia360” proporciona visita virtual à aldeia indígena durante período de pandemia \(abcdoabc.com.br\)](#)

[Visita Virtual à Mundos Indígenas – Espaço do Conhecimento UFMG](#)

[MAI | Museu de Arte Indígena | Virtual tour generated by Panotour \(tourvirtual360.com.br\)](#)

É importante lembrar que a pesquisa empírica já demonstrou que não há uma linha evolutiva obrigatória para as religiões. Uma religião politeísta não é um resquício a ser superado.

... Portanto, sobretudo na modernidade, é muito grande a possibilidade de continuarmos a observar vários tipos de religião em plena convivência, pacífica ou não.

Os conhecimentos religiosos são parte integrante da diversidade cultural e objeto da área do Ensino Religioso, sem privilégio de nenhuma crença ou convicção.

Desde tempos remotos na história, dos inícios da presença humana na Terra, os seres humanos têm buscado respostas para o enigma da sua própria existência e da criação do Universo como um todo, bem como do sentido da vida terrena e após a morte. Nessa busca, o humano criou formas de comunicação e linguagem, inventou e aprimorou tecnologias e produziu os mais variados tipos de conhecimentos, como o religioso, o artístico, o filosófico, o científico, entre outros.

“[...] uma religião é um sistema solidário de crenças e de práticas relativas a coisas sagradas, isto é, separadas, proibidas, crenças e práticas que reúnem numa mesma comunidade moral, chamada igreja, todos aqueles que a ela aderem. O segundo elemento que participa assim de nossa definição não é menos essencial que o primeiro, pois, ao mostrar que a ideia de religião é inseparável da ideia de igreja, ele faz pressentir que a religião deve ser uma coisa eminentemente coletiva.”

Veja mais sobre "Religião" em: <https://brasilescola.uol.com.br/religiao>

Desde tempos imemoriais, o fenômeno religioso está presente nas diversas culturas como resultado da busca por respostas para os questionamentos da existência humana.

Religião e educação

De fato o processo da construção das disciplinas não ocorre em meramente “didatizar” o saber científico, pois no processo de ensino-aprendizagem outros elementos devem ser considerados, e que, no caso específico do Ensino Religioso não é só o fato de facilitar a transmissão de conhecimentos teóricos e abstratos para crianças e adolescentes.

Os estudos científicos da religião atualmente são realizados pelas várias disciplinas das Ciências Sociais a partir da História, Antropologia, Sociologia e Psicologia, recorrendo aos métodos da investigação histórica, do contexto sócio- cultural e político, a partir do qual determinada tradição religiosa surgiu.

Os conhecimentos religiosos são parte integrante da diversidade cultural e objeto da área do Ensino Religioso, sem privilégio de nenhuma crença ou convicção

conhecimentos simbólicos que alicerçaram concepções sobre a(s) divindade(s), em torno das quais se organizaram: cosmo percepções, cosmovisões, crenças, mitologias, textos, ritos, doutrinas, práticas e princípios éticos e morais.

Cosmo percepções vs cosmovisões,

textos

práticas

e princípios éticos e morais

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 maio 2019.

[VBM | A museum dedicated to the knowledge of the Bible \(virtualbiblicalmuseum.org\)](http://virtualbiblicalmuseum.org)

[A introdução deve despertar no leitor o interesse pelo texto, apresentando os assuntos que serão tratados e o enfoque que será dado ao tema central. Deve iniciar com uma **contextualização** do estudo a ser realizado, explicando claramente sua origem/motivação. Deve finalizar com a **formulação do problema** (pergunta de pesquisa) a ser investigado.

O tema da pesquisa deve ser abordado de forma clara e sucinta, identificando a situação ou o contexto no qual o problema está inserido. A visão geral do tema deve então ser afunilada até se chegar ao problema a ser pesquisado. Após o problema ter sido identificado, deve-se delimitar que aspectos ou elementos serão tratados. Em resumo, na introdução deve-se deixar bem claro o problema que se quer resolver com o desenvolvimento do trabalho.

O pré-projeto deve ter no mínimo 6 (seis) e no máximo 10 (dez) páginas e o projeto deve ter no mínimo 8 (oito) e no máximo 12 (doze) páginas.

1.1 OBJETIVOS (FORMATO: TF-TÍTULO 2)

O objetivo é disponibilizar uma aplicação que auxilie o aprendizado da religião utilizando realidade aumentada.

- a) Demonstrar os tipos de religião
- b) Descrever escrituras sagradas ,lendas e eventos históricos importantes;
- c) Comparar as diferentes vestimentas adotadas.

[Devem ser divididos em principal e específicos. O objetivo principal indica exatamente o que se quer fazer. Deve estar relacionado ao tema e ao problema apresentados na introdução. Para formular o objetivo, deve-se pensar na pergunta que será respondida pelo estudo. O objetivo principal deve ser descrito em uma frase única, usando o verbo no infinitivo.]

[Os objetivos específicos detalham o objetivo principal ou definem subprodutos do trabalho. Também se relacionam a formas de validação ou avaliação do trabalho realizado. Os objetivos devem ser mensuráveis quanto a se e como foram ou não atingidos. Os objetivos específicos devem ser enumerados, usando verbos no infinitivo.]

Os objetivos específicos são:

- d) Demonstrar os tipos de religião
- e) Descrever escrituras sagradas ,lendas e eventos históricos importantes;
- f) Comparar as diferentes vestimentas adotadas.

2 TRABALHOS CORRELATOS

[Devem ser descritos os TRABALHOS CORRELATOS identificados, cada um em uma seção específica. Deve-se apresentar as **características** destes trabalhos, incluindo principais funcionalidades, pontos fortes e fracos, bem como resultados descritos pelo autor, entre outros elementos que permitam compreender o trabalho correlato e sua relação com o problema formulado na introdução.

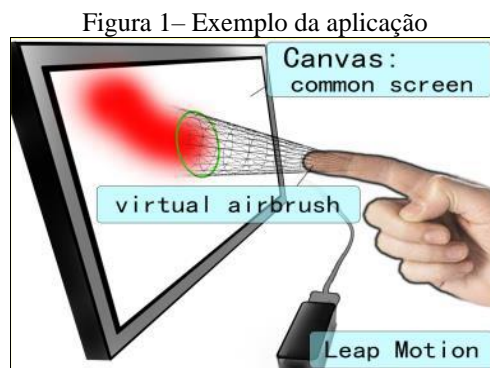
Observa-se que, antes da primeira seção, deve-se descrever o que o leitor vai encontrar nesse capítulo (preâmbulo), ou seja, quais trabalhos correlatos são descritos. Não devem ser descritos os títulos dos trabalhos tal como aparecem nos documentos consultados, mas o tipo de trabalho com a devida citação ao(s) autor(es) do mesmo, como no exemplo, a seguir:]

São apresentados trabalhos com características semelhantes aos principais objetivos do estudo proposto. O primeiro é uma linguagem de programação conhecida por Agda (NORELL, 2007), o segundo é o assistente de provas Coq (THE COQ DEVELOPMENT TEAM, 2014) e o terceiro é um interpretador para uma linguagem com tipos dependentes (LÖH; MCBRIDE; SWIERSTRA, 2010).

[Quando o projeto propuser uma continuação ou extensão de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) anterior, através de correções ou adaptações, o trabalho anterior não deve ser considerado um trabalho correlato. Deve-se descrever o trabalho anterior em um novo capítulo (capítulo 3), incluindo a relação dos

requisitos do trabalho atual. Sugere-se que o título desse capítulo seja: “SOFTWARE (ou FERRAMENTA, ou PROTÓTIPO, ou BIBLIOTECA) ATUAL”.]

Abaixo segue um exemplo de Figura (Figura 1). Observa-se que as figuras devem ter moldura e a legenda e fonte devem estar centralizadas. A referência no texto da figura ou quadro deve ser antes da sua inserção.



Fonte: Lyu *et al.* (2017).

2.1 PRIMEIRO TRABALHO CORRELATO

O trabalho desenvolvido por SCHMITZ(2017) apresenta uma ferramenta de realidade aumentada para auxiliar o ensino a respeito do Sistema Solar. No trabalho o autor aborda a história da astronomia dando enfoque modelos usados para explicar a disposição de elementos no céu e como funciona a órbita dos planetas e do sol no nosso sistema solar. O aplicativo desenvolvido por SCHMITZ possui diversas funcionalidades entre elas estão simulações do sistema solar, informações dos planetas, mostrar o interior dos planetas, compara as escalas dos planetas. Na figura 1 pode se observar a simulação do sistema solar utilizando realidade aumentada.

Figura 1- Sistema solar



Fonte:

Interação com o Sistema Solar virtual usando o marcador de cubo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma ferramenta que utiliza Realidade Aumentada para auxiliar no ensino do Sistema Solar. Para que isto fosse possível foi necessário apresentar o conteúdo de uma forma diferente, usando simulações sobre os modelos de representação do Sistema Solar além dos seus planetas e estrela, e também permitir o reaproveitamento de alguns elementos usados na construção da ferramenta.

O desenvolvimento ocorreu no motor de jogos Unity 3D usando Vuforia para cuidar da Realidade Aumentada. Durante a implementação foram feitos testes e modificações na ferramenta para adicionar Interface Tangível ao trabalho e projetar o código de forma modular para aumentar o reaproveitamento de rotinas.

Também são apresentados conceitos, códigos e ideias usados para fazer a ferramenta e a Interface Tangível.

Como resultado a ferramenta foi exportada para a plataforma Android o que possibilitou a sua utilização para testes com um grupo de alunos. Durante os testes foi possível notar que embora os alunos tenham apresentado uma certa dificuldade na realização das tarefas, mais conta das limitações do hardware utilizado e das instruções, eles tiveram uma boa recepção a ferramenta, mostrando divertimento ao fazer o que lhes era pedido. Com os resultados dos testes foi possível notar que além dos objetivos a serem atingidos os usuários apresentaram um interesse significativo no uso da ferramenta, mesmo que seja só para ver o seu funcionamento

. Segundo os autores, a ferramenta SACRA é utilizado para o desenvolvimento de aplicações de Realidade Aumentada, sendo que ela é baseada no ARToolKit. O SOL-RA utiliza marcadores para quase todas as ações que são: ir para o próximo planeta, mostrar informações sobre ele, duplicá-lo, transportá-lo e apagá-lo (OKAWA; KIRNER; KIRNER, 2010).



2.2 SEGUNDO TRABALHO CORRELATO

Museu virtual dedicado a bíblia

[VBM | A museum dedicated to the knowledge of the Bible \(virtualbiblicalmuseum.org\)](http://vbm.org)

2.3 N-ÉSIMO TRABALHO CORRELATO

...

Opções

Elaboração de um conjunto de métricas de qualidade para avaliação de experiências de aprendizagem com realidade aumentada

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12798/12652>

ensino de física com RA

[Aplicativo com Realidade Aumentada para auxiliar no Processo de Ensino e Aprendizagem de Fundamentos de Mecânica Clássica | Guimarães | Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação \(sector3.com.br\)](#)

Libras

[LibrAR: aplicativo de aprendizagem de libras usando realidade aumentada e realidade virtual em dispositivo móvel | Lopes | Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação \(sector3.com.br\)](#)

ANIMAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL **da casa**

[Desenh.AR: um recurso educacional desenvolvido de forma interdisciplinar com base em aprendizagem baseada por projetos | Lopes | Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação \(sector3.com.br\)](#)

MetricRA: Learning Software Metrics through Augmented Reality

<https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/3508>

Óculos com AR para auxílio de deficientes visuais

3 PROPOSTA

[O título “PROPOSTA” deve ser complementado com “DO SOFTWARE”, “DA FERRAMENTA”, “DO PROTÓTIPO”, “DA BIBLIOTECA” ou de outro texto que caracterize o objeto do estudo. Esse capítulo deve descrever a justificativa para o desenvolvimento do estudo proposto, os requisitos principais que serão trabalhados e a metodologia de desenvolvimento que será seguida. Observa-se que, antes da primeira seção, deve-se descrever o que o leitor vai encontrar nesse capítulo (preâmbulo).]

3.1 JUSTIFICATIVA

[A pergunta essencial a ser respondida nessa seção é **por que** este estudo será feito. Para tanto, deve-se:

- apresentar um quadro relacionando os trabalhos correlatos descritos no capítulo anterior e suas principais características / funcionalidades;
- discutir textualmente o quadro apresentado;
- relacionar e justificar os argumentos que determinam que a proposta é significativa ou importante, isto é, que não é algo trivial ou corriqueiro. Os argumentos podem ser científicos (em que o estudo melhora o conhecimento sobre o tema) ou metodológicos/técnicos (por que a metodologia ou as técnicas a serem utilizadas são essenciais para o contexto do estudo), ou ambos;
- apresentar as contribuições que o estudo pode proporcionar. As contribuições podem ser teóricas (como o estudo pode avançar a teoria sobre o tema) ou práticas/sociais (como o estudo pode melhorar os elementos do contexto ao qual será aplicado) ou ambas.]

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

Trabalhos Correlatos Características	Correlato 01	Correlato 02	Correlato 03

Fonte: elaborado pelo autor.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

[Devem ser descritos textualmente os requisitos do sistema a ser desenvolvido, destacando o que deve fazer e ressaltando as principais características que deve ter, tendo como base o quadro elaborado na seção anterior. Os requisitos devem ser identificados como Requisitos Funcionais (RF) e Requisitos Não Funcionais (RNF).]

3.3 METODOLOGIA

[A metodologia refere-se à descrição dos procedimentos, métodos e recursos a serem utilizados no decorrer do trabalho. Podem ser arroladas tantas etapas quantas forem necessárias, tais como reavaliação de requisitos, especificação, projeto do sistema, implementação, testes, validação, entre outras. Observa-se que cada etapa deve ser descrita detalhadamente, incluindo os métodos e ferramentas a serem usados, conforme o caso.]

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- nome da etapa 01: descrever as atividades a serem realizadas, incluindo (quando for o caso) métodos e ferramentas a serem usados;
- nome da etapa 02: descrever as atividades a serem realizadas, incluindo (quando for o caso) métodos e ferramentas a serem usados;
- (...);
- nome da etapa n: descrever as atividades a serem realizadas, incluindo (quando for o caso) métodos

e ferramentas a serem usados.

[Para cada uma das etapas listadas na metodologia deve-se especificar o período necessário para a sua realização, lembrando que algumas delas são desempenhadas simultaneamente. Distribua as etapas num cronograma, conforme exemplo abaixo.]

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

etapas / quinzenas	ano									
	mês.		mês.		mês.		mês.		mês.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
nome da etapa 01										
nome da etapa 02										
...										
nome da etapa n										

Fonte: elaborado pelo autor.

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

[No pré-projeto devem ser descritos brevemente os assuntos que fundamentarão o estudo a ser realizado, relacionando a(s) principal(is) referência(s) bibliográfica(s), a(s) qual(is) deve(m) constar nas REFERÊNCIAS. Cada assunto abordado deve ser descrito em um parágrafo.

No projeto deve ser apresentado estudo inicial sobre o tema escolhido, detalhando cada parágrafo, na forma de seções, os assuntos relacionados no pré-projeto. A revisão bibliográfica consiste na sistematização de ideias e fundamentos de autores que dão sustentação ao assunto estudado. Observa-se que, antes da primeira seção, deve-se descrever o que o leitor vai encontrar nesse capítulo (preâmbulo), ou seja, como a revisão bibliográfica está organizada.]

4.1 TÍTULO DA 1ª SEÇÃO [INSERIR SOMENTE NO PROJETO]

...

4.2 TÍTULO DA 2ª SEÇÃO [INSERIR SOMENTE NO PROJETO]

...

REFERÊNCIAS

[Só podem ser inseridas nas referências os documentos citados no projeto. Todos os documentos citados obrigatoriamente tem que estar inserido nas referências.

As referências deverão ser apresentadas em ordem alfabética, de acordo com as normas da ABNT. Como padrão, o nome do autor deve ser apresentado da seguinte forma: sobrenome com todas as letras maiúsculas; primeiro nome por extenso com a primeira letra maiúscula e as demais em minúscula; os outros nomes abreviados (letra em maiúscula seguida de ponto).]

[parte de um documento:]

AMADO, Gilles. Coesão organizacional e ilusão coletiva. In: MOTTA, Fernando C. P.; FREITAS, Maria E. (Org.). **Vida psíquica e organização**. Rio de Janeiro: FGV, 2000. p. 103-115.

[trabalho acadêmico ou monografia (TCC/Estágio, especialização, dissertação, tese):]

AMBONI, Narcisa F. **Estratégias organizacionais**: um estudo de multicasos em sistemas universitários federais das capitais da região sul do país. 1995. 143 f. Dissertação (Mestrado em Administração) - Curso de Pós-Graduação em Administração, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

[norma técnica:]

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação: referências - elaboração. Rio de Janeiro, 2002a. 24 p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002b. 7 p.

[livro:]

BASTOS, Lília R.; PAIXÃO, Lyra; FERNANDES, Lúcia M. **Manual para a elaboração de projetos e relatórios de pesquisa, teses e dissertações**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

[trabalho acadêmico ou monografia (TCC/Estágio, especialização, dissertação, tese):]

BRUXEL, Jorge L. **Definição de um interpretador para a linguagem Português, utilizando gramática de atributos**. 1996. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciência da Computação) - Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

[verbete de enciclopédia em meio eletrônico:]

EDITORES gráficos. In: WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. [S.l.]: Wikimedia Foundation, 2006. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Editores_graficos. Acesso em: 13 maio 2006.

[artigo em evento:]

FRALEIGH, Arnold. The Algerian of independence. In: ANNUAL MEETING OF THE AMERICAN SOCIETY OF INTERNATIONAL LAW, 61, 1967, Washington. **Proceedings...** Washington: Society of International Law, 1967. p. 6-12.

[norma técnica:]

IBGE. **Normas para apresentação tabular**. 3. ed. Rio de Janeiro, 1993. 61 p. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normastabular.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2013.

[artigo em periódico:]

KNUTH, Donald E. Semantic of context-free languages. **Mathematical Systems Theory**, New York, v. 2, n. 2, p. 33-50, jan./mar. 1968.

[trabalho acadêmico ou monografia (TCC/Estágio, especialização, dissertação, tese):]

SCHUBERT, Lucas A. **Aplicativo para controle de ferrovia utilizando processamento em tempo real e redes de Petri**. 2003. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciência da Computação) - Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.

[página da internet com autor]

SCHULER, João P. S. **Tutorial de Delphi**. Porto Alegre, [2002]. Disponível em: <http://www.schulers.com/jpss/pascal/dtut/>. Acesso em: 27 ago. 2013.

[página da internet sem autor]

SCHRATCH. **Program, imagine, share**. [S.l.], [2013?]. Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/>>. Acesso em: 27 maio 2013.

[relatório de pesquisa:]

VARGAS, Douglas N. **Editor dirigido por sintaxe**. 1992. Relatório de pesquisa n. 240 arquivado na Pró-Reitoria de Pesquisa, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau.