

CURSO SUPERIOR DE GRADUAÇÃO
TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
Matriz Curricular - 2019

| Módulo | Disciplina | Carga Horária |
|-----------------|---|----------------|
| 1.1 | Lógica Computacional aplicada em programação e algoritmos | 80 |
| 1.1 | Fundamentos de administração | 40 |
| 1.1 | Teoria Geral de Sistemas e Sistemas de Informação | 80 |
| 1.2 | Empreendedorismo e Inovação | 80 |
| 1.2 | Orientação Profissional e de Carreira | 40 |
| 1.2 | Ética | 80 |
| Subtotal | | 400 h/a |

| Módulo | Disciplina | Carga Horária |
|-----------------|---------------------------------|----------------|
| 2.1 | Prototipação de jogos | 80 |
| 2.1 | Arte para jogos | 40 |
| 2.1 | Programação orientada a objetos | 80 |
| 2.2 | Fundamentos de Jogos Digitais | 40 |
| 2.2 | Modelagem 2D e 3D | 80 |
| 2.2 | Game design | 80 |
| Subtotal | | 400 h/a |

CURSO SUPERIOR DE GRADUAÇÃO
TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
Matriz Curricular - 2019

| Módulo | Disciplina | Carga Horária |
|-----------------|-------------------------------|----------------|
| 3.1 | Matemática para jogos | 80 |
| 3.1 | Programação de jogos 2D | 80 |
| 3.1 | Sonorização para jogos | 40 |
| 3;2 | Física para jogos | 80 |
| 3.2 | Computação gráfica para jogos | 80 |
| 3.2 | Estrutura de dados para jogos | 80 |
| Subtotal | | 440 h/a |

| Módulo | Disciplina | Carga Horária |
|-----------------|--|----------------|
| 4.1 | Técnicas para Storyboard | 80 |
| 4.1 | Desenvolvimento para dispositivos móveis | 80 |
| 4.1 | Inteligência artificial em jogos | 80 |
| 4.2 | Programação de jogos 3D | 80 |
| 4.2 | Banco de dados para jogos | 80 |
| 4.2 | Marketing para jogos | 40 |
| Subtotal | | 440 h/a |

**CURSO SUPERIOR DE GRADUAÇÃO
TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**
Matriz Curricular - 2019

| Módulo | Disciplina | Carga Horária |
|----------------------------------|---|-----------------|
| 5.1 | Desenvolvimento de jogos para redes sociais | 80 |
| 5.1 | Desenvolvimento de jogos para web | 80 |
| 5.1 | Jogos digitais na educação | 40 |
| 5.2 | Tópicos especiais em jogos digitais | 40 |
| 5.2 | Empreendedorismo | 40 |
| 5.2 | Projeto de desenvolvimento de jogo digital | 100 |
| Subtotal | | 380 h/a |
| Atividades Complementares | | 100 h/a |
| TOTAL | | 2160 h/a |
