

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - Tecnológico

- Código da matriz curricular: 67

- Matriz curricular atual, vigente desde 2023/1

- Carga horária mínima de 2010 horas

- Período mínimo para conclusão de 6 semestres

GRUPO 1 - COMPONENTES OBRIGATÓRIOS

Sequência	Período semestral	Código	Nome	Carga horária	Créditos financeiros	Requisitos	Notas
1	1	67-1	Algoritmos e Programação	60	4	-	5,6
2	1	67-2	Introdução à Computação	60	4	-	-
3	1	67-3	Introdução aos Jogos Digitais	60	4	-	6,7
4	1	67-4	Matemática Computacional	60	4	-	5,7
5	1	67-5	Narrativas Interativas e Roteiros	60	4	-	-
6	2	67-6	Design de Interfaces	60	4	-	7
7	2	67-7	Design de Jogos	60	4	3	7
8	2	67-8	Direito Digital	60	4	-	-
9	2	67-9	Programação I	60	4	1	5,6
10	2	67-10	Lógica e Matemática Discreta	60	4	4	5
11	2	67-11	Design Instrucional e Gamificação	60	4	-	7
12	3	67-12	Produção Audiovisual	60	4	-	7
13	3	67-13	Estrutura de Dados	60	4	9	-
14	3	67-14	Programação II	60	4	9	5,6
15	3	67-15	Modelagem e Animação	60	4	4	6,7
16	3	67-16	Empreendedorismo	60	4	-	1
17	4	67-17	Banco de Dados	60	4	13	-
18	4	67-18	Programação III	60	4	14	5
19	4	67-19	Programação 2D	60	4	14	6
20	4	67-20	Redes de Computadores	60	4	-	-
21	4	67-21	Projeto de Desenvolvimento de Jogos Digitais I	90	4	960h	2
22	5	67-22	Programação 3D	60	4	19	6
23	5	67-23	Física para Jogos Digitais	60	4	19	-
24	5	67-24	Inteligência Artificial	60	4	14, 13	-
25	5	67-25	Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	60	4	18	-
26	5	67-26	Projeto de Desenvolvimento de Jogos Digitais II	120	4	21	3
27	6	67-27	Sistemas Operacionais	60	4	600h	-
28	6	67-28	Engenharia de Software	60	4	600h	-
29	6	67-29	Padrões Arquiteturais de Sistemas	60	4	14	-
30	6	67-30	Jogos Multijogador	60	4	20	-
31	6	67-31	Projeto de Desenvolvimento de Jogos Digitais Final	60	4	26	-
32	-	67-32	Horas de componentes livres	60	4	-	4
Total:				2010			

GRUPO 2 - COMPONENTES EXTRAS

Sequência	Período semestral	Código	Nome	Carga horária	Créditos financeiros	Requisitos	Notas
33	-		Língua Brasileira de Sinais - Libras	60	4	-	-

OBSERVAÇÕES:

- Para colar grau, o acadêmico deverá integralizar todos os componentes do grupo 1, totalizando 2010 horas.
- Recomenda-se que o acadêmico procure a Coordenação de Curso, antes de efetuar a matrícula, e realize a "Orientação para a matrícula".
- Notas:
 - Componente curricular com 60 horas integralizadas com atividades extensionistas.
 - Componente curricular com 90 horas integralizadas com atividades extensionistas.
 - Componente curricular com 120 horas integralizadas com atividades extensionistas.
 - O(a) acadêmico(a) deve cursar 60 horas de componentes ofertados por outros cursos ou pela Instituição, com a finalidade de complementar a sua formação, de acordo com seu interesse.
 - Componente que deve ser integralizado para obtenção da Certificação em Desenvolvimento de Software.
 - Componente que deve ser integralizado para obtenção da Certificação em Programação 2D e 3D.
 - Componente que deve ser integralizado para obtenção da Certificação em Modelagem e Design de Jogos.