

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - Tecnológico

- Código da matriz curricular: 46

- Matriz curricular atual, vigente desde 2016/1

- 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	44174	Algoritmos e Programação	60	4	-	-
2	1	44133	Introdução à Computação	60	4	-	-
3	1	44112	Introdução aos Jogos Digitais	60	4	-	-
4	1	44113	Matemática para Computação Gráfica	60	4	-	-
5	1	44114	Narrativas Interativas e Roteiros	60	4	-	-
6	2	44115	Autoria e Design para Internet	60	4	-	-
7	2	44116	Design de Jogos	60	4	44112	-
8	2	44412	Ética e Legislação para Informática	60	4	-	-
9	2	44175	Laboratório de Programação de Computadores I	60	4	44174	-
10	2	44134	Lógica e Matemática Discreta	60	4	-	-
11	2	44117	Programação 2D	60	4	44174	-
12	3	44157	Computação Gráfica	60	4	44113 e 44175	-
13	3	44139	Estrutura de Dados	60	4	44174	-
14	3	44176	Laboratório de Programação de Computadores II	60	4	44175	-
15	3	44118	Modelagem e Animação	60	4	-	-
16	3	44119	Programação 3D	60	4	44113 e 44117	-
17	4	44180	Banco de Dados	60	4	44176	-
18	4	44177	Laboratório de Programação de Computadores III	60	4	44176	-
19	4	44120	Produção Audiovisual	60	4	44114	-
20	4	44121	Redes de Computadores	60	4	-	-
21	4	44142	Sistemas Operacionais	60	4	44133 e 44176	-
22	5	44209	Empreendedorismo e Administração	60	4	-	-
23	5	44122	Física para Jogos Digitais	60	4	44113 e 44175	-
24	5	44123	Inteligência Artificial	60	4	44177	-
25	5	44124	Programação para Dispositivos Móveis	90	4	44176	-
26	5	44125	Projeto Final I	90	4	44119, 44180, 44177 e 44121	-
27	5	-	Horas de Componentes Optativos (ver nota)	60	-	300h	1
28	6	44126	Design Instrucional e Gamificação	60	4	44116	-
29	6	44152	Engenharia de Software	60	4	44177	-
30	6	44160	Gerência de Projetos	60	4	44209	-
31	6	44127	Jogos Multijogador	60	4	44176 e 44119	-
32	6	44128	Projeto Final II	90	4	44125	-
Total:				2010			

GRUPO 2 - COMPONENTES OPTATIVOS

Sequência	Período semestral	Código	Nome	Carga horária	Créditos financeiros	Requisitos	Notas
33	-	44138	Arquitetura de Computadores	60	4	-	-
34	-	44129	Desenho Livre	60	4	-	-
35	-	44130	Desenho Técnico	60	4	-	-
36	-	44131	Inglês Técnico para Computação	60	4	-	-
37	-	44406	Português	60	4	-	-
38	-	44414	Sociologia	60	4	-	-

GRUPO 3 - COMPONENTES EXTRAS

Sequência	Período semestral	Código	Nome	Carga horária	Créditos financeiros	Requisitos	Notas
39	-	44413	Língua Brasileira de Sinais - Libras	60	4	-	-

OBSERVAÇÕES:

- a. Para colar grau, o acadêmico deverá integralizar todos os componentes do grupo 1, totalizando 2010 horas.
- b. Para obter a certificação em "Programação, Teoria e Projeto de Jogos", o acadêmico deverá integralizar todos os componentes obrigatórios dos períodos semestrais 1 e 2.
- c. Para obter a certificação em "Autoria e Design de Jogos Digitais", o acadêmico deverá integralizar todos os componentes obrigatórios dos períodos semestrais 3 e 4.
- d. Notas:

- O acadêmico deverá integralizar 60 horas dentre os componentes do grupo 2.