



TECNÓLOGO EM JOGOS DIGITAIS

Matriz Curricular

Período	Disciplinas	Aulas Semanais	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
1º semestre	Comunicação e expressão	4	40	40	80
	Matemática para computação gráfica	4	40	40	80
	Introdução à informática sustentável	4	60	20	80
	Lógica, algoritmo e fundamentos da programação	4	40	40	80
	Fundamentos de jogos digitais	4	40	40	80
Carga Horária Total do Semestre		20	240	160	400
2º semestre	Sistemas operacionais	4	60	20	80
	Redes de computadores	4	60	20	80
	Banco de dados	4	40	40	80
	Física para jogos digitais	4	60	20	80
	Animação e desenvolvimento de jogos	4	40	40	80
Carga Horária Total do Semestre		20	260	140	400
3º semestre	Inglês instrumental	4	40	40	80
	Engenharia de software	4	60	20	80
	Gestão de projetos	4	40	40	80
	Cultura e semiótica aplicada a jogos	4	60	20	80
	Técnicas de edição de áudio e vídeo	4	40	40	80
Carga Horária Total do Semestre		20	240	160	400
4º semestre	Gestão de pessoas e equipes	4	60	20	80
	Empreendedorismo	4	40	40	80
	Programação de jogos digitais para consoles	4	40	40	80
	Design de jogos e interação humano-computador	4	40	40	80
	OPTATIVA I	4	60	20	80
Carga Horária Total do Semestre		20	300	100	400
5º semestre	Inteligência artificial para jogos	4	60	20	80
	Jogos digitais multijogador	4	40	40	80
	Programação de jogos para web	4	40	40	80
	Projeto integrado de Jogos Digitais	4	0	80	80
	OPTATIVA II	4	60	20	80
Carga Horária Total do Semestre		20	200	200	400

RESUMO	
Carga Horária Total das Disciplinas Obrigatórias	2000
Atividades Complementares	100
CARGA HORARIA TOTAL DO CURSO	2100

OPTATIVAS				
Libras	4	60	20	80
Gestão da Inovação e Conhecimento	4	60	20	80
Antropologia teológica	4	60	20	80
Animação para games 3D e computação gráfica	4	60	20	80
Programação multiplataforma	4	60	20	80