

## CURRÍCULO PLENO DO CURSO

<b>Curso:</b> GEE22 - JOGOS DIGITAIS	<b>Currículo:</b> GEE22T01
<b>Carga Horária Total:</b> 2000	<b>Créditos Totais:</b> 100
<b>Carga Horária Disc. Obrigatória:</b> 1920	<b>Créditos Disc. Obrigatória:</b> 96
<b>Carga Horária Disc. Optativa:</b> 80	<b>Créditos Disc. Optativa:</b> 4
<b>Carga Horária Disc. Eletiva:</b> 0	<b>Créditos Disc. Eletiva:</b> 0
<b>Carga Horária Ativ. Complementar:</b>	<b>Créditos Ativ. Complementar:</b> -
<b>Grau:</b> TECNÓLOGO(A)	<b>Data Início:</b> 29/02/2020
<b>Habilitação:</b> TECNOLÓGICO	<b>Data Término:</b>
<b>Aprovação:</b> Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, Tecnólogo, autorizado pela Resolução nº 58/2019 - CONSEPE de 05/12/2019.	

**TURNOS DISPONÍVEIS:**     Matutino     Vespertino     Noturno     Integral

Mód	Seq.	Cód. Disc.	Disciplinas	Pré-Requisito(s)		Qtd. Créd.	Carga Horária			
				Disciplina(s)	Min.		Teor.	Sup./Ori.	Prát./Lab	Tot.
1º	1	GEE01001	ALGORITMOS DE PROGRAMAÇÃO			4	40	40	0	80
1º	2	GEE02017	REDES DE COMPUTADORES			4	60	20	0	80
2º	3	GEE01005	ENGENHARIA DE SOFTWARE			4	60	20	0	80
2º	4	GEE01013	PRÁTICAS PROFISSIONAIS - ARQUITETURA DE COMPUTADORES E SISTEMAS OPERACIONAIS			8	60	20	80	160
3º	5	GEE01007	MATEMÁTICA PARA COMPUTAÇÃO			4	60	20	0	80
3º	6	GENFLO11	HUMANIDADE, SOCIEDADE E ÉTICA			4	60	20	0	80
4º	7	GEE22008	FUNDAMENTOS DE JOGOS DIGITAIS			4	60	0	20	80
4º	8	GEE22010	PRÁTICAS PROFISSIONAIS - COMPUTAÇÃO GRÁFICA			8	60	20	80	160
5º	9	GEE01008	MODELAGEM DE BANCO DE DADOS			4	60	20	0	80
5º	10	GEE12007	PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS			4	40	40	0	80
6º	11	GEE12010	PROGRAMAÇÃO PARA WEB			4	20	20	40	80
6º	12	GEE22013	PRÁTICAS PROFISSIONAIS - PROJETO DE JOGOS			8	60	80	20	160
7º	13	GEE22009	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA JOGOS			4	20	0	60	80
7º	14	GENFG001	EMPREENDEDORISMO			4	60	20	0	80
8º	15	GEE01015	PROGRAMAÇÃO DE APP			4	40	40	0	80
8º	16	GEE22012	PRÁTICAS PROFISSIONAIS - MANIPULAÇÃO DE IMAGENS DIGITAIS E ÁUDIO DIGITAL			8	60	80	20	160
9º	17	GEE01006	LABORATÓRIO DE BANCO DE DADOS			4	20	20	40	80
9º	18	GEE12003	INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR			4	60	20	0	80
10º	19	GEE22011	PRÁTICAS PROFISSIONAIS - DESIGN E ANIMAÇÃO DE JOGOS			8	60	20	80	160
10º	-	-	DISCIPLINA OPTATIVA			4	0	0	0	0
<b>TOTAIS:</b>						<b>100</b>	<b>960</b>	<b>520</b>	<b>440</b>	<b>1920</b>

## CURRÍCULO PLENO DO CURSO

Curso: GEE22 - JOGOS DIGITAIS

Currículo: GEE22T01

### DISCIPLINAS OPTATIVAS DO CURRÍCULO

Mód	Seq.	Cód. Disc.	Disciplina	Pré-Requisito(s)		Qtd. Cred.	Carga Horária			
				Disciplina(s)	Min.		Teo.	Sup./Ori.	Prát./Lab	Tot.
	20	GENFG007	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS		0	4	60	20	0	80
	21	GENBG002	INOVAÇÃO		0	4	60	20	0	80
	22	GEE01004	ENGENHARIA DE REQUISITOS		0	4	60	20	0	80
	23	GENFT007	CONSULTORIA ORGANIZACIONAL		0	4	60	20	0	80
	24	GEE04004	GESTÃO DE SERVIÇOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO		0	4	60	20	0	80
	25	GENFG014	INGLÊS INSTRUMENTAL		0	4	20	20	40	80
<b>TOTAIS:</b>						<b>24</b>	<b>320</b>	<b>120</b>	<b>40</b>	<b>480</b>

### DISCIPLINAS ELETIVAS DO CURRÍCULO

Mód	Seq.	Cód. Disc.	Disciplina	Pré-Requisito(s)		Qtd. Cred.	Carga Horária			
				Disciplina(s)	Min.		Teo.	Sup./Ori.	Prát./Lab	Tot.
Grand Total					0	0	0	0	0	0
<b>TOTAIS:</b>						<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>