

MATRIZ CURRICULAR PARA O CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

UC	DISCIPLINA	C/H
PRIMEIRO PERÍODO		
UC1	Conhecimento, Tecnologia e Carreira	80
UC2	Comunicação e Narrativa	80
UC3	Comunicação Visual	80
UC4	Introdução a Programação	80
UC5	Fundamentos de Game Design	80
CARGA HORÁRIA DO PERÍODO		400
SEGUNDO PERÍODO		
UC6	Sociodiversidade, Responsabilidade e Comprometimento Social	80
UC7	Modelagem e Animação 2D	80
UC8	Roteiro e criação de personagens	80
UC9	Linguagens de Programação	80
UC10	Projeto de customização	40
UC11	Pesquisa e desenvolvimento de jogos I	40
CARGA HORÁRIA DO PERÍODO		400
TERCEIRO PERÍODO		
UC12	Gerenciamento de Projetos	80
UC13	Modelagem 3D	80
UC14	Jogos e UX	80
UC15	Estrutura de Dados	80
UC16	Programação de Gameplay e Mecânicas	40
UC17	Pesquisa e desenvolvimento de jogos II	40
CARGA HORÁRIA DO PERÍODO		400
QUARTO PERÍODO		
UC18	Animação 3D	80
UC19	Cultura Digital	80
UC20	Comunicação Remota	80
UC21	Inteligência Artificial	80
UC22	Projeto e oficina de jogos – PCC 1	80
CARGA HORÁRIA DO PERÍODO		400
QUINTO PERÍODO		
UC23	Legislação aplicada	40
UC24	Produção Audiovisual	40
UC25	Aplicações Web e Mobile	80
UC26	Tópicos Inovadores em Jogos Digitais	80
UC27	Empreendedorismo e Inovação	80
UC28	Laboratório de criação e desenvolvimento – PCC 2	80
CARGA HORÁRIA DO PERÍODO		400
CARGA HORÁRIA TOTAL		2000
ATIVIDADES COMPLEMENTARES		80
DISCIPLINAS OPTATIVAS - Libras		80
DISCIPLINAS OPTATIVAS - Metodologia da Pesquisa Científica		80
CARGA HORÁRIA TOTAL		2080