

Graduação Tecnológica em

Jogos Digitais



Matriz Curricular

Módulo 1

| <i>Matéria</i> | <i>Carga Horária</i> |
|----------------------------|----------------------|
| Arte 2D | 80 |
| Game Design | 80 |
| Fundamentos de Programação | 80 |
| Projeto Integrador I | 80 |
| Fundamentos do 3D | 80 |
| <i>Total carga horária</i> | 400 |

Módulo 2

| <i>Matéria</i> | <i>Carga Horária</i> |
|-----------------------------|----------------------|
| Modelagem | 80 |
| Roteiro | 80 |
| Engenharia de Software | 80 |
| Programação de Jogos I | 80 |
| Projeto Integrador II | 80 |
| Optativa (Libras / Desenho) | 80 |
| <i>Total carga horária</i> | 480 |



Módulo 3

| <i>Matéria</i> | <i>Carga Horária</i> |
|----------------------------|----------------------|
| Animação Digital I | 80 |
| Level Design | 80 |
| Luz, Textura e Shader | 80 |
| Programação de Jogos II | 80 |
| Projeto Integrador III | 80 |
| Total carga horária | 400 |

Módulo 4

| <i>Matéria</i> | <i>Carga Horária</i> |
|----------------------------------|----------------------|
| Gestão de Projetos e Negócios | 80 |
| Programação de Shader | 80 |
| Jogos para Redes de Computadores | 80 |
| Animação Digital II | 80 |
| Produção de Jogos I | 80 |
| Total carga horária | 400 |

Módulo 5

| <i>Matéria</i> | <i>Carga Horária</i> |
|--|----------------------|
| Edição | 80 |
| Motion Graphics | 80 |
| Jogos para Dispositivos Móveis e Novas Tecnologias | 80 |
| Produção de Jogos II | 80 |
| Sonorização | 80 |
| Total carga horária | 400 |

Total

| | <i>Carga Horária</i> |
|----------------------------------|----------------------|
| Disciplinas Regulares | 2.080 |
| Atividades Complementares | 220 |
| Total carga horária curso | 2.300 |