

Matriz Curricular CST Jogos Digitais

Semestre	Disciplinas	CH Teórica	CH Prática	APS	CH TCC	Créditos	Total
1o	Contexto e Profissões dos Jogos Digitais	54		18		4	72
	Game Design I	36	18	18		4	72
	Matemática	54		18		4	72
	Linguagem e Expressão Visual	54		18		4	72
	Práticas Sociais e Éticas (Semipresencial)	72				4	72
	TOTAL	270	18	72	0	20	380
2o	Processo Criativo	36	18	18		4	72
	Game Design II	36	18	18		4	72
	Lógica de Programação	18	36	18		4	72
	Narrativas, Cenários e Personagens para Jogos Digitais	36	18	18		4	72
	Desenvolvimento Pessoal e Profissional (Semipresencial)	72				4	72
	TOTAL	198	90	72	0	20	380
3o	Desenvolvimento de Jogos com Engines I (2D)	36	18	18		4	72
	Programação de Computadores I	18	36	18		4	72
	Game Design III	36	18	18		4	72
	Oficina de Desenvolvimento de Jogos Digitais I	36	18	18		4	72
	Técnicas de Modelagem e Animação Computadorizada	36	18	18		4	72
	TOTAL	162	108	90	0	20	380
4o	Desenvolvimento de Jogos com Engines II (3D)	36	18	18		4	72
	Programação de Computadores II	18	36	18		4	72
	Oficina de Desenvolvimento de Jogos Digitais II	18	36	18		4	72
	Optativa I	72				4	72
	Responsabilidade Social (Semipresencial)	72				4	72
	TOTAL	216	90	54	0	20	380
5o	Áudio para Jogos Digitais	36	18	18		4	72
	Programação de Computadores III	18	36	18		4	72
	Edição de Vídeo	18	36	18		4	72
	Indústria Criativa: Estudos Contemporâneos em Jogos e Entretenimento Digital	54		18		4	72
	Optativa II	72				4	72
	Projeto Interdisciplinar em Jogos Digitais	54	54			6	108
	TOTAL	252	144	72		26	494
Atividades Complementares							72
ENADE							
TOTAL GERAL		1.098	450	360	0	106	2.086

OPTATIVAS

DISCIPLINAS	C.H Teórica	C.H Prática	APS	C.H Estágio	C.H TCC	Atividade Complementar	Créd	Total
Semiótica Audiovisual	36	18	18				4	72
Mercado Audiovisual e Legislação	36	18	18				4	72
Marketing	54		18				4	72
Estética e História da Arte	54		18				4	72