

## Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

### MÓDULO BÁSICO – 1º E 2º PERÍODOS – 800 HORAS

#### 1º Período:

Narrativas e Comunicação em Jogos	40 h.	2 créditos
Lógica Matemática e Computacional	80 h.	4 créditos
Laboratório de Projeto	80 h.	4 créditos
Algoritmos e Estrutura de Dados.	80 h.	4 créditos
Produção e Edição em Áudio digital	80 h.	4 créditos
Técnicas de Ilustração 2D	40 h.	2 créditos

#### 2º Período:

Fundamentos de Orientação a Objetos	40 h.	2 créditos
Construção de Áudio para Jogos	40 h	2 créditos
Fundamentos de Matemática e Física aplicados aos jogos	80 h	4 créditos
Técnicas de Ilustração 3D	80 h	4 créditos
Técnicas de Animação 2D	40 h	2 créditos
Introdução a Programação de Jogos	80 h	4 créditos
Laboratório de Desenvolvimento	40 h	2 créditos

### MÓDULO PROJETO E MODELAGEM – 3º E 4º PERÍODOS – 800 HORAS

#### 3º Período:

Programação Orientada a Objetos	40 h	2 créditos
Projetos de sonorização para jogos	40 h	2 créditos
Computação Gráfica	80 h	4 créditos
Gestão de Projetos de Informática (aplicada aos jogos)	80 h	4 créditos
Produção e Edição em Vídeo Digital	80 h	4 créditos
Técnicas de Animação 3D	80 h	4 créditos

#### 4º Período:

Inteligência Artificial em Jogos	80 h	4 créditos
Projeto e Usabilidade de Jogos	40 h	2 créditos
Desenho de Jogos	80 h	4 créditos
Programação para Redes e Internet	80 h	4 créditos

Análise e Modelagem de Sistemas Orientados a Objetos	40 h	2 créditos
Ferramentas de Autoria	40 h	2 créditos
Técnicas de produção em Cinema e Vídeo	40 h	2 créditos

MÓDULO GESTÃO E PRODUÇÃO – 5º PERÍODO – 400 HORAS

5º Período:

Desenvolvimento de Jogos	120 h	6 créditos
Programação para Dispositivos Móveis	80 h	4 créditos
Arquitetura de Máquinas para Jogos	40 h	2 créditos
Noções de direito aplicado a Informática	40 h	2 créditos
Gestão de Pessoas	40 h	2 créditos
Gestão empreendedora	40 h	2 créditos
Gestão financeira	40 h	2 créditos