

1º ciclo

MÓDULO 1A

Game Design 1

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Ilustração e Anatomia

Teórica 30H Prática 60H CH total 90

Inglês Instrumental

Teórica 60H Prática 0H CH total 60

Lógica de Programação

Teórica 60H Prática 60H CH total 120

Matemática e Física

Teórica 60H Prática 0H CH total 60

Projeto Integrador:
Jogo de Tabuleiro

CH 60

MÓDULO 1B

Áudio Digital:
Efeitos Sonoros e Mixagem

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Introdução à Modelagem 3D

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Introdução à
Plataforma de Jogos

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Narrativa, Roteiro
e Cenas de Corte

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Projeto Integrador:
Jogo 2D de uma Tela

CH 60

2º ciclo

MÓDULO 2A

Eletiva

Teórica 35H Prática 0H CH total 30

Orientação a Objetos e
Estrutura de Dados

Teórica 45H Prática 45H CH total 90

Plataforma para Jogos 2D

Teórica 60H Prática 60H CH total 120

Técnicas de Animação 2D

Teórica 30H Prática 60H CH total 90

Texturização e Pintura Digital

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Projeto Integrador:
Desenvolvimento de Jogo 2D

CH 60

Disciplina Livre

MÓDULO 2B

Eletiva - 2B

Teórica 30H Prática 0H CH total 30

Escultura 3D:
Personagens

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Game Design 2

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Modelagem de Cenários

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Plataforma para Jogos 3D

Teórica 60H Prática 30H CH total 90

Projeto Integrador:
Desenvolvimento de Jogo 3D

CH 60

Disciplina Livre

3º ciclo

MÓDULO 3A

Animação de Personagens

Teórica 60H Prática 0H CH total 60

Áudio:
Composição de Trilha Sonora

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Inteligência Artificial

Teórica 60H Prática 0H CH total 60

Jogos Multijogador:
Local e Online

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

UX para Jogos

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Projeto Integrador
Vigilância Sanitária

CH 60

Disciplina Livre

MÓDULO 3B

Edição de Vídeo

Teórica 60H Prática 0H CH total 60

Efeitos Especiais para Jogos

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Jogos e Novas Tecnologias

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Produção em Jogos

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Programação Avançada:
Shader

Teórica 30H Prática 30H CH total 60

Metodologia da Pesquisa
(DIGITAL - 3h a cada 45 dias)

CH 60

Disciplina Livre

1º ciclo

módulo 1A

Teórica 240H Prática 210H CH total 450

módulo 1B

Teórica 180H Prática 120H CH total 300

2º ciclo

módulo 2A

Teórica 195H Prática 255H CH total 450

módulo 2B

Teórica 180H Prática 210H CH total 390

3º ciclo

módulo 3A

Teórica 210H Prática 150H CH total 360

módulo 3B

Teórica 180H Prática 180H CH total 360

LEGENDA

	Eixo de Fundamentos da Área
	Eixo Profissionalizante
	Eixo de Prática e Carreira

DISCIPLINA LIVRE

O aluno poderá cursar até quatro disciplinas livres, de forma gratuita, a partir do 2º ciclo.

RESUMO

	CH
Carga Horária Teórica	1.185
Carga Horária Prática	1.125
Atividades Complementares	-
Estágio Supervisionado	360
Eletiva	60
Total	2.310

DISCIPLINAS ELETIVAS

	CH
Antropologia e Educação	60
Bem-Estar e Qualidade de Vida no Trabalho	60
Cultura, Sociedade e Política	60
Desenvolvimento Interpessoal	60
Direitos Humanos e Ambientais	60
Educação Não Formal	60
Empreendedorismo e Gestão de Carreira	60
Ética	60
Ludicidade, Corporeidade e Movimento	60
Processos Gerenciais e Tomada de Decisão	60
Psicologia da Aprendizagem	60
Leitura e Produção de Texto	60
Arquitetura de Computadores	60
História da Arte e da Indumentária	60
Metodologia de Criação	60
Ilustração da Moda	60
Design Tipográfico	60
Gerência de Projetos e Equipes	60
Fotografia e Design	60
Portfólio	60
Direitos Humanos e Ambientais	60
Design de Personagem	60
Stop Motion	60
Dublagem	60