

## CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

SEM.	CÓDIGO	DISCIPLINA	LAB	TEO	NCB	NCP	NCE	AC
1		Programação orientada I	80			80		
1		Design de Interfaces	80			80		
1		Língua Inglesa	20	20	40			
1		Introdução a jogos digitais	40	40		80		
1		Matemática Aplicada (40 em EAD)	20	60	80			
1		Formação ética e social (40 em EAD)		40	40			
1		Projeto Integrado I (60 em EAD)	40	100			140	
	<b>Total</b>		<b>280</b>	<b>260</b>	<b>160</b>	<b>240</b>	<b>140</b>	
2		Programação orientada II	80			80		
2		Modelagem de dados	40	40		80		
2		Empreendedorismo (40 em EAD)		40			40	
2		Mercado de Jogos (40 em EAD)		80			80	
2		Produção de Jogos digitais	40	40		80		
2		Storyboard aplicado	40			40		
2		Projeto Integrado II (60 em EAD)	40	100			140	
	<b>Total</b>		<b>240</b>	<b>300</b>		<b>280</b>	<b>260</b>	
3		Programação orientada III	80			80		
3		Animação, áudio e vídeo	80			80		
3		Criatividade e Inovação (40 em EAD)		80		80		
3		Inteligência Artificial (40 em EAD)	40	40		80		
3		Jogos digitais para <i>mobile</i>	80			80		
3		Projeto Integrado III (60 em EAD)	40	100			140	
	<b>Total</b>		<b>320</b>	<b>220</b>		<b>400</b>	<b>140</b>	
4		Programação orientada IV	80			80		
4		Marketing digital (40 em EAD)	40	40		80		
4		Game engines	80	40		120		
4		Projeto de jogos (40 em EAD)		80			80	
4		Metodologia científica		40	40			
4		Projeto Integrado IV (60 em EAD)	40	100			140	
	<b>Total</b>		<b>240</b>	<b>300</b>	<b>40</b>	<b>280</b>	<b>220</b>	

				NCB	NCP	NCE	AC	
<b>Total - horas/aula</b>			<b>1080</b>	<b>1080</b>	<b>200</b>	<b>1200</b>	<b>760</b>	<b>200</b>
			<b>2160</b>		<b>2160</b>			

<b>Total de horas/relógio + AC</b> <b>1800 + 200 = 2000</b>
<b>Total do Curso em horas/aula</b> <b>2160</b>

LAB – LABORATÓRIO  
 TEO - TEORIA  
 NCB – NÚCLEO DE CONTEÚDOS BÁSICOS  
 NCP – NÚCLEO DE CONTEÚDOS PROFISSIONALIZANTES  
 NCE – NÚCLEO DE CONTEÚDOS ESPECÍFICOS  
 AC – ATIVIDADES COMPLEMENTARES