

CONSELHO UNIVERSITÁRIO

RESOLUÇÃO n. 02/2019CONSU

Aprova matriz curricular do curso superior de graduação Tecnologia em Jogos Digitais.

A Presidente do Conselho Universitário, CONSU, no uso de suas atribuições e *ad referendum* do Colegiado Pleno,

RESOLVE:

Art. 1º - Aprovar matriz curricular do curso superior de graduação Tecnologia em Jogos Digitais, noturno.

Art. 2º - A matriz curricular n. 01, noturna, terá 2.000 (duas mil) horas, 126 (cento e vinte e seis) créditos.

Art. 3º - A matriz curricular n. 01 constitui anexo da presente Resolução, entrando em vigor para os ingressantes a partir do 1º semestre/2019.

Art. 4º - Esta Resolução entra em vigor, revogadas as disposições em contrário.

Criciúma, 18 de fevereiro de 2019.



PROF.ª Dra. LUCIANE BISOGNIN CERETTA
PRESIDENTE DO CONSU

A presente Resolução foi homologada pelo Colegiado em reunião do dia 23/04/2019.



PROF.ª Dra. LUCIANE BISOGNIN CERETTA
PRESIDENTE DO CONSU

FUCRI - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (MANTENEDORA)

**ANEXO DA RESOLUÇÃO n. 02/2019/CONSU
MATRIZ CURRICULAR n. 01 - NOTURNO - CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

Carga Horária Total: 2.000 horas

Total de Créditos: 126

DISCIPLINAS	FASES						CRÉD.	HORA AULA	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª		50 MIN.	60 MIN.
Game Design	4						4	72	60
Algoritmos e Programação	6						6	108	90
Criação e Edição de Elementos 2D	4						4	72	60
Fundamentos de Jogos Digitais	2						2	36	30
Laboratório de Jogos I: Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos 2D	4						4	72	60
Roteiros e Narrativas		4					4	72	60
Programação Orientada a Objetos		4					4	72	60
Matemática para Jogos		2					2	36	30
Laboratório de Programação Orientada a Objetos		2					2	36	30
Design e Animação de Elementos 2D para Jogos		4					4	72	60
Laboratório de Jogos II: Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos 2D		4					4	72	60
Criação de Cenários e Objetos 3D			4				4	72	60
Técnicas de Balanceamento de Jogos			2				2	36	30
Level Design			2				2	36	30
Design e Animação de Elementos 3D para Jogos			4				4	72	60
Ferramentas de Design para Jogos			4				4	72	60
Laboratório de Jogos III: Desenvolvimento de Jogos 3D			4				4	72	60
Produção e Edição de Áudio para Jogos				4			4	72	60
Animação de Personagens				4			4	72	60
Criação de Personagens 3D				4			4	72	60
Motores de Jogos				4			4	72	60
Laboratório de Jogos IV: Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos 3D em Terceira Pessoa				4			4	72	60
Sociologia				2			2	36	30
Empreendedorismo					2		2	36	30
Marketing Digital					2		2	36	30
Design de Desenvolvimento UI/UX					2		2	36	30
Jogos Educativos					2		2	36	30
Produção e Edição de Vídeo para Jogos					4		4	72	60
Tópicos Especiais em Jogos Digitais					4		4	72	60
Laboratório de Jogos V: Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos 3D com Multiplayer					4		4	72	60
Realidade Virtual						4	4	72	60
Optativa						4	4	72	60
Gerência de Projeto em Jogos Digitais						4	4	72	60
Metodologia Científica e da Pesquisa						4	4	72	60
Inteligência Artificial para Jogos						4	4	72	60

FUCRI - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (MANTENEDORA)



DISCIPLINAS	FASES						CRÉD.	HORA AULA	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª		50 MIN.	60 MIN.
Laboratório de Jogos VI: Projeto Integrado						4	4	72	60
SUBTOTAL	20	20	20	22	20	24	126	2268	1890
Atividades Complementares – AC ¹									110
ENADE - Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Componente curricular obrigatório para conclusão do curso)									
TOTAL GERAL	20	20	20	22	20	24	126	2268	2000

CARGA HORÁRIA TOTAL: 1890h + 110h AC = 2000 horas

¹Atividades Complementares - AC realizadas ao longo do curso e normatizadas por legislação específica.

ROL DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS ¹	CRÉDITOS	HORA/AULA 50 MIN.
Programação para Web	4	72
Programação para Consoles	4	72
Língua Brasileira de Sinais: Libras	4	72
Redes de Computadores (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Sistemas Operacionais (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Computação Gráfica (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Análise de Algoritmos (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Arquitetura de Computadores (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Banco de Dados I (Curso de Ciência da Computação)	4	72
Laboratório de Design I – (Curso de Design)	4	72
Ciência e Tecnologia (Curso de Design)	4	72
Comunicação Visual (Curso de Design)	4	72
Semiótica (Curso de Design)	4	72
Teoria da Estética (Curso de Design)	4	72
Ateliê de Percepção e Desenho (Curso Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Percepção e Desenho (Curso de Artes Visuais – Licenciatura)	4	72
Computação e Arte (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Ateliê de Ilustração (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Imagens Digitais (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Processos Fotográficos (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Ateliê de Desenho Contemporâneo (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Ensaio Fotográficos (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Linguagem do Cinema e Vídeo (Curso de Artes Visuais – Bacharelado)	4	72
Desenho Contemporâneo (Curso de Artes Visuais – Licenciatura)	4	72
Linguagem do Cinema e Educação (Curso de Artes Visuais – Licenciatura)	4	72
IoT – Internet Of Things (Curso de Ciência da Computação) – Sistemas Embarcados	4	72

¹ Optativa - Caberá à Coordenação do Curso definir que disciplina optativa será ofertada.

Criciúma, 18 de fevereiro de 2019.


PROF.ª Dra. LUCIANE BISOGNIN CERETTA
PRESIDENTE DO CONSU

FUCRI - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (MANTENEDORA)