

CONSELHO UNIVERSITÁRIO

RESOLUÇÃO n. 04/2014/CONSU

Cria o curso superior de graduação: Tecnologia em Jogos Digitais.

O Presidente do Conselho Universitário, CONSU, no uso de suas atribuições, tendo em vista manifestação favorável da Câmara de Ensino de Graduação e considerando a decisão do Colegiado Pleno no dia 27 de março de 2014,

RESOLVE:

Art. 1º - Criar o curso superior de graduação: Tecnologia em Jogos Digitais.

Parágrafo único - O curso será ofertado no *campus* sede da UNESC, na cidade de Criciúma, SC.

Art. 2º - O curso terá a seguinte estruturação básica:

- a) Carga horária total de 2.000 (duas mil) horas, 120 (cento e vinte) créditos.
- b) Duração mínima de 02 ½ (dois anos e meio) ou 05 (cinco) semestres.
- c) Período de Funcionamento: O Curso será oferecido no período matutino. A critério da coordenação do curso, poderão ser ofertadas disciplinas em horário distinto do estabelecido para o curso.
- c) Vagas: 40 (quarenta) vagas semestrais.
- d) Modalidade: presencial.
- f) Estágio curricular não obrigatório, vinculado ao currículo e as especificidades do curso está previsto no Projeto Pedagógico, ficando a critério do aluno a opção de realizá-lo ou não.

Art. 3º - O sistema de frequência e aproveitamento obedecerá ao estabelecido no Regimento Geral da UNESC.

Art. 4º - O ingresso no curso será semestral e far-se-á por processo seletivo.

Parágrafo único - As exigências e condições de participação no processo seletivo ficarão expressas em edital específico da UNESC.

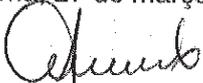
Art. 5º - Previsão de início do curso: 2º semestre/2014.

Art. 6º - Caberá à Direção da Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharia e Tecnologias a supervisão da execução do curso.

Art. 7º - A matriz curricular n. 01 constituirá anexo da presente Resolução.

Art. 8º - Esta Resolução entra em vigor, revogadas as disposições em contrário.

Criciúma, 27 de março de 2014.


PROF. Dr. GILDO VOLPATO
PRESIDENTE DO CONSU

ANEXO DA RESOLUÇÃO n. 04/2014/CONSU
MATRIZ CURRICULAR n. 01 - CURSO SUPERIOR DE GRADUAÇÃO: TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Duração Mínima: 02 ½ (dois anos e meio) ou 05 (cinco) semestres

Carga Horária Total: 2.000 horas

Total de Créditos: 120

DISCIPLINAS	FASES					CRÉD.	HORA AULA	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª		50 MIN.	60 MIN.
Algoritmos e Programação	06					06	108	90
Roteiros	04					04	72	60
Matemática para Jogos	04					04	72	60
Introdução à Computação	02					02	36	30
Sociologia	02					02	36	30
Fundamentos de Jogos	02					02	36	30
Laboratório de Jogos I: Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	04					04	72	60
Algoritmos e Estruturas de Dados		06				06	108	90
Projeto de Jogos Digitais		04				04	72	60
Animação Computadorizada		04				04	72	60
Interação Humano-Computador		02				02	36	30
Processamento Gráfico		04				04	72	60
Laboratório de Jogos II: Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D		04				04	72	60
Motores de Jogos			04			04	72	60
Ferramentas de Design			04			04	72	60
Física para Jogos			02			02	36	30
Banco de Dados			04			04	72	60
Metodologia Científica e da Pesquisa			02			02	36	30
Computação Gráfica			04			04	72	60
Laboratório de Jogos III : Motores de Jogos			04			04	72	60
Programação Multijogador				04		04	72	60
Técnicas de Balanceamento de Jogos				02		02	36	30
Programação Multiplataforma				04		04	72	60
Sistemas Operacionais				02		02	36	30
Redes e Internet				04		04	72	60
Realidade Virtual				04		04	72	60
Laboratório de Jogos IV : Plataformas				04		04	72	60
Tópicos Especiais em Jogos Digitais					04	04	72	60
Áudio e Vídeo para Jogos					04	04	72	60
Inteligência Artificial para Jogos					04	04	72	60
Optativa *					04	04	72	60
Empreendedorismo					04	04	72	60
Laboratório de Jogos V: Projeto Integrado					04	04	72	60
SUBTOTAL	24	24	24	24	24	120	2.160	1.800
Atividades de Formação Complementar - AFC**								200
ENADE - Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Componente curricular obrigatório para conclusão do curso)								
TOTAL GERAL	24	24	24	24	24	120		2.000

CARGA HORÁRIA TOTAL: 2.160 horas/aula = 1.800 horas + 200 horas AFC = 2.000 horas

* **Optativa:** Caberá à Coordenação do Curso definir que disciplina optativa será ofertada a cada semestre.

** **Atividades de Formação Complementar - AFC:** cursadas ao longo do Curso e normatizadas por legislação específica.

FUCRI - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (MANTENEDORA)

ROL DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS*	CRÉDITOS
Língua Brasileira de Sinais: Libras	4
Programação para Dispositivos Móveis	4
Programação para Consoles	4
Programação para Web	4
Técnicas de Otimização	4

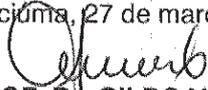
HABILIDADES E COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS

1. Desenvolver programas de computador e sistemas para Jogos em diferentes plataformas;
2. Atuar no mercado de trabalho desenvolvendo Jogos para diversas plataformas computacionais;
3. Projetar e planejar todas as etapas de criação de um Jogo Digital, do roteiro, da concepção dos personagens às estratégias e seu desenvolvimento;
4. Modelar, especificar, implementar, implantar e validar projetos de Jogos Digitais;
5. Utilizar as mais modernas tecnologias e técnicas de desenvolvimento de Jogos visando produtos de *software* de qualidade;
6. Compreender as áreas do processamento gráfico como computação gráfica, processamento de imagens, realidade virtual, interfaces e visão computacional;
7. Participar de equipes multidisciplinares para desenvolvimento de projetos de Jogos Digitais;
8. Ter visão empreendedora de negócio, compreendendo a diversidade encontrada no mercado de Jogos Digitais;
9. Possuir responsabilidade social, justiça e ética profissional;
10. Ter uma visão crítica e consciente do impacto de sua atuação profissional na sociedade;

CERTIFICAÇÃO - De acordo com a Resolução n. 03/2002/CNE-CP poderá ser concedida Certificação de Qualificação Profissional após a conclusão de conteúdos específicos, sendo:

- a) **Programador: 360 horas** (Algoritmos e Programação, Introdução à Computação, Laboratório de Jogos I, Algoritmos e Estruturas de Dados, Interação Humano-Computador e Laboratório de Jogos II).
- b) **Projetista de Jogos: 480 horas** (Roteiros, Fundamentos de Jogos, Laboratório de Jogos I, Projeto de Jogos Digitais, Interação Humano-Computador, Laboratório de Jogos II, Motores de Jogos, Ferramentas de Design e Laboratório de Jogos III).

Criciúma, 27 de março de 2014.


PROF. DR. GILDO VOLPATO
PRESIDENTE DO CONSU