

**FACULDADE DE CIÊNCIAS EMPRESARIAIS
MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE BACHARELADO EM
DESIGN DE GAMES**

APROVAÇÃO: Resolução CONSUN nº 025/2023, de 18 de dezembro de 2023, publicada em 19 de dezembro de 2023.

ATO AUTORIZATIVO: Resolução CONSUNI nº 102/2020, de 11 de dezembro de 2020, publicada em 14 de dezembro de 2020.

PERÍODO / MÓDULO	UNIDADES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA
1º	Processamento Digital de Imagens	80
	Introdução à Computação Gráfica em 3D	80
	Desenho	80
	Lógica para o Desenvolvimento de Jogos Digitais	80
	História e Design de Jogos (Extensão)	40
2º	Modelagem de Cenários	80
	Linguagens e Ferramentas para Jogos Digitais	80
	Teoria e Técnicas da Animação	80
	Desenvolvimentos de Jogos	40
	Jogos de Tabuleiro	40
	Roteiros para Jogos (Extensão)	40
3º	Criação e Modelagem de Personagens	80
	Engines na Computação Gráfica e nos Jogos	80
	Pintura Tradicional	40
	Gestão de Projetos	40
	Introdução à Administração EaD	80
	Projeto Integrador A - Design de Games 2D (Extensão)	40
4º	Rigging e Animação de Personagens	80
	Imagem Vetorial	40
	Áudio, Audiovisual e Games	40
	Edição de Vídeo e Áudio	40
	Escultura	40
	Pintura Digital	40
	Projeto Integrador B - Design e Dist. de Games 2D (Extensão)	40
5º	Desenho de Áudio	80
	Empreendedorismo EaD	80
	Tópicos de Motores de Jogos	40
	Escultura Digital	40
	Captura de Movimento	40
	Interface e Interação	40
	Projeto Integrador C - Design de Games 3D (Extensão)	40

PERÍODO / MÓDULO	UNIDADES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA
6º	Tópicos de Animação	80
	Construção de Mundos e Levels	40
	Motion Graphics	40
	Iluminação e Render	40
	Introdução aos Algoritmos Generativos e Técnicas Procedurais	40
	Disciplina Optativa (EaD)	80
	Projeto Integrador D - Design e Dist. de Games 3D (Extensão)	40
7º	Game Design	80
	Narrativa Interativa	40
	Semiótica	40
	Laboratório de Produção de Jogos	80
	Gamificação (Extensão)	80
	Realidade Virtual e Realidade Aumentada	40
8º	TCC – Metodologia, Elaboração e Apresentação do Trabalho Final	40
	Design de Interface	80
	Algoritmos Generativos e Técnicas Procedurais	80
	Modelos de Negócios	40
	Testes e Métricas em Marketing	40

RESUMO	CARGA HORÁRIA
Disciplinas (Presenciais e EaD)	2400
EXTENSÃO (Resolução CNE/CES de 18 de dezembro de 2018)	320
ESTÁGIO SUPERVISIONADO CURRICULAR Lei 11.788, de 25 de setembro de 2006; DCN do curso Resolução CNE/CES 5, de 16 de novembro de 2016	200
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	40
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	40
Carga Horária Total	3000

UNIDADES CURRICULARES OPTATIVAS	CARGA HORÁRIA
Libras (Língua Brasileira de Sinais) EaD	80
Sustentabilidade EaD	80
Psicologia EaD	80
Sociologia EaD	80
Metodologia Científica EaD	80
Estatística EaD	80
Economia EaD	80
Direito EaD	80
Psicologia EaD	80

*A disciplina de LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais é ofertada como disciplina optativa, todos os semestres, para todos os alunos que desejarem se matricular, em dias e horários compatíveis com o horário das aulas do Curso, dentro do número de vagas disponíveis.



ATIVIDADES EXTENSIONISTAS	CARGA HORÁRIA
Projeto Integrador A - Design de Games 2D	40
Projeto Integrador B - Design e Dist. de Games 2D	40
Projeto Integrador C - Design de Games 3D	40
Projeto Integrador D - Design e Dist. de Games 3D	40
Roteiros para Jogos	40
História e Design de Jogos	40
Gamificação	80
Total	320