

**Tecnologia em Jogos Digitais**  
**Estrutura Curricular em vigor a partir de 2019**

	DISCIPLINAS	Total de créditos	Carga horária
<b>1º SEMESTRE</b>	Animação para Jogos Digitais	4	80
	Estruturas de Jogos 2D	4	80
	Fábrica de Projetos 1	4	80
	Ilustração	4	80
	Introdução à Programação	4	80
	Metodologia Científica e da Pesquisa - EaD	2	40
	Total do semestre	22	440
<b>2º SEMESTRE</b>	Criação em Jogos 2D	4	80
	Fábrica de Projetos 2	4	80
	Hardware para Jogos	2	40
	Leitura e Produção de Textos - EaD	4	80
	Programação Orientada a Objetos	4	80
	Sound Design em Jogos	2	40
	Técnicas de Desenho Digital	2	40
Total do semestre	22	440	
<b>3º SEMESTRE</b>	Data Science em Jogos Digitais	4	80
	Estruturas de Jogos 3D	4	80
	Fábrica de Projetos 3	4	80
	Marketing Digital	2	40
	Modelagem de Cenários e Personagens	4	80
	Sustentabilidade e Meio Ambiente - EAD	4	80
	Total do semestre	22	440
<b>4º SEMESTRE</b>	Animação de Personagens	4	80
	Criação em Jogos 3D	4	80
	Desenvolvimento Humano e Social - EaD	4	80
	Fábrica de Projetos IV	4	80
	Técnicas Avançadas em Modelagem de Cenários e Personagens	4	80
	Texturização e Iluminação	2	40
	Total do semestre	22	440
<b>5º SEMESTRE</b>	APPs & Game Mobile Developer	4	80
	Empreendedorismo - EaD	4	80
	Fábrica de Projetos V	4	80
	Inteligência Artificial	4	80
	Programação Multijogadores	4	80
	Realidade Virtual	2	40
	Total do semestre	22	440