



GAME DESIGN – TECNÓLOGO EAD

1º Período

DISCIPLINAS	Carga Horária
Introdução ao EAD	30
Lógica de Programação e Algoritmo	60
Computação Gráfica	60
História da Arte I	60
Arquitetura de Computadores	60
Políticas Sociais e Ambientais	30
Atividades Complementares	60
TOTAL	360

2º Período

DISCIPLINAS	Carga Horária
Fundamentos de Jogos	60
Áudio para Games	60
Desenho de Personagens	60
Metodologia Científica	60
Introdução ao Banco de Dados	60
Computação Gráfica	60
Atividades Complementares	60
TOTAL	420

3º Período

DISCIPLINAS	Carga Horária
Arte 3D para Jogos	60
Negócios Eletrônicos	60
Inteligência Artificial para Jogos	60

Técnicas de Programação e Animação	60
Desenvolvimento de Jogos I	60
Programação Orientada a Objeto	60
Direção de Artes para Games e Animação	60
TOTAL	420

4º Período

DISCIPLINAS	Carga Horária
Desenvolvimento de Jogos II	60
Programação para Dispositivos Móveis	60
Branding – Sistemas de Identidade Visual	60
Ilustração Digital	60
Game Design	60
Desenho de Ambientes e Objetos	60
Optativa	60
TOTAL	420

5º Período

DISCIPLINAS	Carga Horária
Computação em Nuvem	60
Segurança de Dados	60
Studio Digital de Projetos	60
Ética e Responsabilidade Social	60
LIBRAS	60
Inovação em Negócios e Oportunidades	60
Trabalho de Conclusão de Curso	60
TOTAL	390

CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	2010
CARGA HORÁRIA DISCIPLINAS	1830
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	120
TCC	60

CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO	201
CARGA HORÁRIA TOTAL	2010

Data e Hora da Impressão: 19/02/2024, 09:37:24