

Matriz Curricular

Tecnologia em Jogos digitais					
FABECs: Americana, Capinzal, Quilmes e São Carlos do Sul					
1º Semestre	2º Semestre	3º Semestre	4º Semestre	5º Semestre	6º Semestre
Princípios de Jogos digitais (2)	Diagnóstico e Solução de Problemas de Tecnologia da Informação (4)	Ficção interativa (2)	Roteirização para jogos digitais (4)	Animação e som em jogos digitais (4)	Jogos digitais para console (4)
Tecnologia da Informação nas organizações (4)	Sistemas Operacionais (4)	Persistência e bancos de dados em jogos digitais (4)	Engenharia de software para jogos digitais II (4)	Interação humano-computador em JD (2)	Estudos avançados em jogos digitais (2)
Arquitetura e Organização de Computadores (4)	Tecnologias de Redes de computadores (4)	Engenharia de software para jogos digitais I (4)	Laboratório de programação (2)	Comportamento e cognição em JD (2)	Jogos digitais para dispositivos móveis (4)
Método de pesquisa científico-tecnológica (2)		Programação orientada a objetos (4)	Programação avançada (4)	Computação gráfica em jogos digitais (4)	Inteligência artificial para jogos (4)
Programação I (4)	Programação II (4)			Jogos para web (4)	Empreendedorismo (2)
Matemática Discreta (4)	Cálculo diferencial e Integral aplicado à TI (4)	Matemática aplicada a jogos digitais (4)	Ferramentas de Desenvolvimento para Web (4)	Gestão Empresarial em Tecnologia da formação (4)	Direito e Ética Profissional na Sociedade e da Informação (4)
Português I (2)	Português II (2)	Probabilidade e Estatística (4)	Física aplicada a jogos digitais (4)	Projeto de trabalho de graduação I (2)	Projeto de trabalho de graduação II (2)
Inglês I (2)	Inglês II (2)	Inglês III (2)	Inglês IV (2)	Inglês V (2)	Inglês VI (2)
Aulas: Semanas 24 Semestrais 480	Aulas: Semanas 24 Semestrais 480	Aulas: Semanas 24 Semestrais 480	Aulas: Semanas 24 Semestrais 480	Aulas: Semanas 24 Semestrais 480	Aulas: Semanas 24 Semestrais 480
Estágio Curricular (a partir do 3º semestre) - 240 h - Trabalho de Graduação (a partir do quinto semestre) - 160 h					
DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS POR Eixo FORMATIVO					
Disciplinas BÁSICAS	Aulas	%	Disciplinas PROFISSIONAIS	Aulas	%
Comunicação em Língua estrangeira	240	8,3	Ciência da computação - infraestrutura de TI	400	13,8
Comunicação em Língua portuguesa	80	2,8	Ciência da computação - engenharia de software e programação	400	13,8
Matemática e Estatística	240	8,3	Ciência da computação - Jogos digitais	1200	41
			Gestão de Negócios e empreendedorismo	120	4,1
			Transversais - Interdisciplinares	200	7
Totais	560	19,4	Totais	2.320	79,7
RESUMO DE CARGA HORÁRIA: 2880 aulas --> 2400 horas (atende CNCST) + (240 horas de ESTÁGIO CURRICULAR + * 160 horas do Trabalho de Graduação) = 2800 HORAS					