

Organização Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Fatesg

Módulos	Unidade Curricular	Carga Horária (Horas)	Carga Horária Total (Horas)
Módulo: Fundamentos Computacionais	Cyber Security na Rede Mundial	40	400
	Lógica de Programação	80	
	Matemática Aplicada Computacional	80	
	Power Skills e Liderança	80	
	Redes de Computadores	80	
	Projeto de Extensão Integrador - Fundamentos	40	
Módulo: Artes	Programação para Jogos	80	400
	Animação 2D e 3D	80	
	Design de Personagens e Cenários	80	
	Física para Jogos Digitais	80	
	Narrativa e Roteiro para Jogos - EAD	40	
	Projeto de Extensão Integrador - Artes	40	
Módulo: Mecânicas	User Experience (UX) e Acessibilidade em Jogos	80	400
	Inteligência Artificial para Jogos	120	
	Design de Mecânicas e Gameplay - EAD	80	
	Áudio e Trilha Sonora para Jogos	80	
	Projeto de Extensão Integrador - Mecânicas	40	
Módulo: Produção	Gestão de Projetos e Metodologias Ágeis	80	400
	Monetização e Modelos de Negócios para Jogos - EAD	80	
	Marketing e Publicação de Jogos - EAD	80	
	Jogos para Dispositivos Móveis	80	
	Empreendedorismo e Propriedade Intelectual em Jogos - EAD	40	
	Projeto de Extensão Integrador - Produção	40	
Módulo: Tecnologias Emergentes	Tópicos Avançados em Desenvolvimento de Jogos	80	400
	Jogos Multijogador e Redes	80	
	Realidade Virtual e Tecnologias Imersivas	80	
	Gamificação e Aplicações de Jogos Fora do Entretenimento - EAD	40	
	Testes e Qualidade de Software para Jogos - EAD	40	
	Optativas	40	
	Projeto de Extensão Integrador - Tecnologias Emergentes	40	
Total (horas aula)			2.000
	Atividades Complementares	100	100
Total (horas)			2.100
	Extensão	10%	200
	Optativas:		
	Modelagem de Processos	40	
	Libras	40	
	Tecnologia da Informação Verde e Educação Ambiental	40	



Curso Superior em Jogos Digitais

Domine as áreas de:

- Programação e Motores Gráficos (Game Engines).
- Design de Mecânicas e Experiência do Jogador (UX).
- Arte, Modelagem 3D e Animação.
- Narrativa Interativa e Roteirização.
- Áudio, Trilha Sonora e Efeitos Sonoros.
- Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR).

Esteja pronto para:

Conceber, projetar, desenvolver e publicar jogos para PCs, dispositivos móveis e plataformas imersivas, unindo competências técnicas, artísticas e de gestão de negócios.