



## Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

### ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

CARGA HORÁRIA – 1.200 horas Turno Diurno

#### MÓDULO I

COMPONENTE CURRICULAR	C. H. Aula	C.H.
Criação de personagens e Animação 2D	2	40h
Design de Interface Gráfica	3	60h
Game Design	4	80h
Lógica de Programação para Jogos	6	120h
Modelagem 3D	5	100h
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400h</b>

#### MÓDULO II

COMPONENTE CURRICULAR	C. H. Aula	C.H.
Animação 3D	4	80h
Banco de Dados para Jogos	2	40h
Desenvolvimento de Portfólio Digital	2	40h
Empreendedorismo Digital	2	40h
Programação em motor de Jogos	6	120h
Projeto e Produção de Jogos Mobile	2	40h
Sonorização de Jogos	2	40h
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400h</b>

#### MÓDULO III

COMPONENTE CURRICULAR	C. H. Aula	C.H.
Ética e Legislação de Jogos	2	40h
Finalização de Arte em motor para Jogos	2	40h
Inglês Técnico para Jogos	2	40h
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	3	60h
Novas Tecnologias	2	40h
Programação Multijogador para Jogos	4	80h
Projeto e Publicação de Jogos	3	60h
Publicidade para Jogos	2	40h
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400h</b>

<b>TOTAL DO CURSO</b>	<b>1.200h</b>
<b>Estágio Supervisionado não obrigatório</b>	



## ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

**CARGA HORÁRIA – 1.200 horas Turno Noturno**

### **MÓDULO I**

<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>C. H. Aula</b>	<b>C.H.</b>
Criação de personagens e Animação 2D	2	40h
Design de Interface Gráfica	3	60h
Game Design	4	80h
Lógica de Programação para Jogos	6	120h
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>300h</b>

### **MÓDULO II**

<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>C. H. Aula</b>	<b>C.H.</b>
Banco de Dados para Jogos	2	40h
Empreendedorismo Digital	2	40h
Ética e Legislação de Jogos	2	40h
Modelagem 3D	5	100h
Projeto e Produção de Jogos Mobile	2	40h
Sonorização de Jogos	2	40h
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>300h</b>

### **MÓDULO III**

<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>C. H. Aula</b>	<b>C.H.</b>
Animação 3D	4	80h
Desenvolvimento de Portfólio Digital	2	40h
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	3	60h
Programação em motor de Jogos	6	120h
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>300h</b>

### **MÓDULO IV**

<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>C. H. Aula</b>	<b>C.H.</b>
Finalização de Arte em motor para Jogos	2	40h
Inglês Técnico para Jogos	2	40h
Novas Tecnologias	2	40h
Programação Multijogador para Jogos	4	80h
Projeto e Publicação de Jogos	3	60h
Publicidade para Jogos	2	40h
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>300h</b>

<b>TOTAL DO CURSO</b>	<b>1.200h</b>
<b>Estágio Supervisionado não Obrigatório</b>	