

ANEXO 2
MATRIZ CURRICULAR
 Matriz Curricular Jogos Digitais - FPM

1º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Fundamentos de Jogos Digitais	00	80	80
Criação e Edição de Imagens	80	00	80
Modelagem de Objetos 3D	80	00	80
Fundamentos de Matemática e Lógica	00	80	80
Inglês Técnico para Computação	00	40	40
Antropologia e Ética em Jogos Digitais	00	40	40
Total	160	240	400

2º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Gestão de Projetos	00	80	80
Algoritmos e Técnicas de Programação	00	40	40
Laboratório de Algoritmos e Técnicas de Programação	40	00	40
Modelagem 3D Orgânica	80	00	80
Motores de Jogos 1	40	00	40
Matemática Aplicada a Jogos Digitais	00	80	80
Educação Ambiental	00	40	40
Total	160	240	400

3º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Design de Interface e Interação	40	40	80
Animação de Personagens	40	40	80
Simulação e Efeitos Visuais	80	00	80
Algoritmos e Estrutura de Dados	00	40	40
Laboratório de Algoritmos e Estrutura de Dados	40	00	40
Motores de Jogos 2	40	00	40
Criação e Montagem de Cenários	80	00	80
Total	320	120	440

4º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Programação Orientada a Objetos	40	40	80
Escultura e Anatomia de Personagens	80	00	80
Ilustração	80	00	80
Roteiro	00	80	80
Física para Jogos	40	40	80
Análise de Projetos	00	40	40
Total	240	200	440

5º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Direitos Humanos	00	40	40
Rede de Computadores	40	40	80
Inteligência Artificial 1	40	40	80
Banco de Dados	40	40	80
Computação Gráfica	00	40	40
Projeto Integrador 1	40	00	40
Optativa I	20	20	40
Total	180	220	400

6º PERÍODO

Disciplina	Prática	Teórica	CH
Inteligência Artificial 2	40	40	80
Empreendedorismo e Marketing	00	80	80
Cinematografia	00	40	40
Criação e Edição de Vídeos	80	00	80
Design de Som para Jogos	40	00	40
Optativa II	20	20	40
Projeto Integrador 2	80	00	80
Total	260	180	440

Atividades Complementares	100 horas
---------------------------	-----------

