

SÍNTESE PROJETO PEDAGÓGICO

Curso: CST em JOGOS DIGITAIS

Missão

Formar profissionais cujas habilidades e competências sejam capazes de atender à crescente adesão da Sociedade aos novos meios digitais de entretenimento, aptos à definir estratégias em projetos de entretenimento, seus personagens e ambientes de interação, percorrendo desde o desenvolvimento de roteiros e modelagem até a programação final em ambiente computacional para consoles de jogos digitais, dispositivos móveis e ambiente de internet.

Objetivo Geral

Proporcionar aos alunos formação teórico-prática em Projeto e desenvolvimento de software para entretenimento em meios digitais e sua gestão, norteada por valores éticos, pessoais e sociais, visando à prática profissional competente, reflexiva e responsável.

Objetivos Específicos

- Dominar as técnicas de levantamento de necessidades, projeto e desenvolvimento de jogos digitais e produtos de apoio para os diversos segmentos da economia;
- Conhecer as diversas Metodologias de Desenvolvimento para jogos utilizadas no mercado;
- Dominar os processos complexos de análise e seleção de ferramentas utilizadas em projetos de jogos;
- Dissertar sobre as formas de uso das linguagens de desenvolvimento de jogos mais utilizadas no setor de informática;
- Conhecer os conceitos e termos inerentes à área de informática e novas mídias;
- Conhecer os princípios básicos de Administração de Empresas e Empreendedorismo relacionados à área de jogos digitais;
- Conhecer a realidade social na qual está inserido, procurando detectar e adaptar-se às mudanças e aos novos desafios da profissão;
- Adequar os Sistemas de Jogos desenvolvidos para plataformas distintas como Internet, dispositivos móveis, PCs e videogames/consoles;
- Trabalhar em Projetos de Desenvolvimento e Manutenção de Jogos, gerenciando projetos ou fazendo parte deles;
- Criar documento de planejamento de jogo digital, atendendo às necessidades dos clientes;

- Programar utilizando linguagens para jogos utilizadas no mercado de trabalho;
- Criar artefatos diversos para jogos (roteiros, regras, imagens, conceitos, efeitos).
- Fazer uso de bibliotecas e motores (engines) disponíveis no mercado para construção de jogos complexos;
- Atuar nas organizações seja como gerente, desenvolvedor ou membro de equipe criativa de projetos de mídias digitais;
- Agir diante de situações de mudança, contribuindo para engrandecer a área de TI observando uma visão de futuro, flexibilidade, ética e capacidade de abertura às novas oportunidades;
- Utilizar de forma adequada software gerenciador de banco de dados e outros.

Perfil do Egresso

O egresso estará apto a definir as estratégias para elaboração e gerenciamento de projetos de entretenimento e desenvolvimento de jogos digitais, seus personagens e ambientes de interação, numa trajetória que percorrerá desde o desenvolvimento de roteiros e modelagem até a programação final em ambiente computacional para consoles de jogos, dispositivos móveis e ambiente de internet.

Com isso estará apto a trabalhar em agências e produtoras de mídia digital, televisão, produtoras de vídeo, cinema, animação, áudio, multimídia e web, empresas de desenvolvimento de games e softwares, bem como birôs de computação gráfica.

As editoras e indústrias gráficas, departamento de comunicação e/ou de criação das agências de comunicação e publicidade, departamentos de arte, criação, design ou desenvolvimento de projetos nas empresas dos setores privados, públicos, de serviços, de assessoria ou consultoria e de pesquisa, como profissionais liberais ou contratados também são opções para atuação dos egressos devido os jogos digitais estarem cada vez mais sendo utilizados como objetos de aprendizagem e forma de comunicação

Seus conhecimentos permitem ainda atuar no mercado nas áreas de computação gráfica, multimídia e Internet - unindo interatividade e interdisciplinaridade, embasamento cultural e histórico, desenvolvimento de pesquisas, expressão, criação e experimentação aliadas ao desenvolvimento de projetos e aos conceitos do universo de hipermídia e de receptividade, por intermédio da manipulação de novas tecnologias digitais.

TEMPO DE INTEGRALIZAÇÃO**MÍNIMO:** 2,5 anos ou 5 semestre**MÁXIMO:** 5 anos ou 10 semestres**MATRIZ CURRICULAR**

1º PERÍODO				
DISCIPLINAS	Tipo	Carga Horária		
		T	P	C
ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES	MÍNIMA	36	0	44
ROTEIROS E PERSONAGENS	MÍNIMA	36	36	44
FUNDAMENTOS DE JOGOS DIGITAIS	MÍNIMA	36	0	0
ESTUDOS DA PERCEPÇÃO	MÍNIMA	36	0	0
ALGORITMOS	MÍNIMA	36	36	0
TECNOLOGIAS WEB	MÍNIMA	0	36	0
ANÁLISE TEXTUAL	MÍNIMA	36	0	0
		216	108	88
TOTAL: 07 disciplinas				
2º PERÍODO				
DISCIPLINAS	Tipo	Carga Horária		
		T	P	C
MULTIMÍDIA PARA INTERNET	MÍNIMA	36	0	0
TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO PARA INTERNET	MÍNIMA	0	36	0
PROGRAMAÇÃO EM ANIMAÇÃO	MÍNIMA	0	72	44
PROGRAMAÇÃO CLIENTE EM SISTEMAS WEB	MÍNIMA	0	72	0
PROGRAMAÇÃO SERVIDOR EM SISTEMAS WEB	MÍNIMA	0	72	44
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS DIGITAIS	MÍNIMA	0	36	0
		36	288	88
TOTAL: 06 disciplinas				
3º PERÍODO				
DISCIPLINAS	Tipo	Carga Horária		
		T	P	C
MODELAGEM 3D PARA JOGOS	MÍNIMA	36	36	0
MODELAGEM 2D PARA JOGOS	MÍNIMA	0	36	0
COMPUTAÇÃO GRÁFICA	MÍNIMA	36	0	0
AMBIENTES DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 3D	MÍNIMA	0	72	44
DESIGN DE JOGOS	MÍNIMA	36	36	0
TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	MÍNIMA	36	0	0
		144	180	44
TOTAL: 06 disciplinas				
4º PERÍODO				
DISCIPLINAS	Tipo	Carga Horária		
		T	P	C
LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO	MÍNIMA	0	72	44
AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	MÍNIMA	0	72	22
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA JOGOS	MÍNIMA	36	0	0
MODELAGEM DE SISTEMAS	MÍNIMA	36	36	44
PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	MÍNIMA	0	72	0
SEMINÁRIOS INTEGRADOS EM JOGOS DIGITAIS	MÍNIMA	36	0	0
		108	252	110
TOTAL: 06 disciplinas				

5º PERÍODO		Carga Horária		
DISCIPLINAS	Tipo	T	P	C
PROPRIEDADE INTELECTUAL, DIREITO E ÉTICA	MÍNIMA	36	0	0
PUBLICIDADE MULTIMEIOS	MÍNIMA	0	36	44
COMPORTAMENTO APLICADO ÀS MÍDIAS DIGITAIS	MÍNIMA	72	0	0
GESTÃO DA QUALIDADE EM PROJETOS	MÍNIMA	36	36	44
BANCO DE DADOS PARA JOGOS	MÍNIMA	36	36	0
INOVAÇÃO TECNOLÓGICA	MÍNIMA	36	0	0
TÓPICOS EM LIBRAS: SURDEZ E INCLUSÃO	OPTATIVA	36	0	0
TOTAL: 06 disciplinas		252	108	88
Carga Horária Mínima Resumida				
MÍNIMA	2074			
AAC	60			
ELETIVA 1	0			
ELETIVA 2	0			
TOTAL Geral:	2134			