

Ementário

1º Semestre

- Game Design I
- Introdução a Programação
- Roteiro e Storyboard I
- Semiótica
- Game e Cultura
- Inglês Instrumental
- Cinema, Games e Aplicativos

2º Semestre

- Programação de Jogos
- Game Design II
- Roteiro e Storyboard II
- Prática Integrada I
- Arte Conceitual
- Prototipagem para Jogos
- Economia Criativa
- Roteiro Multilinear Interativo

3º Semestre

- Modelagem 3D
- Animação 2D
- Interface de Games I
- Prática Integrada II
- Criação de Personagem 2D
- Game Design III
- Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios

4º Semestre

- Inteligência Artificial
- Seminários Temáticos I
- Modelagem 2D
- Computação Gráfica 3D Avançada
- Práticas Integradas

- Game Design IV
- Game Áudio

5º Semestre

- Seminários Temáticos II
- Game Design V
- Criação de Personagem 3D
- Metodologia Científica
- Game Production
- Estagio Supervisionado I
- Game, Educação e Saúde

6º Semestre

- Acessibilidade e Games
- Gestão de projetos e captação de recursos
- EVTECA
- Estágio Supervisionado II
- Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

As Atividades Interdisciplinares da Graduação visam complementar a formação realizada em sala de aula, devendo se pautar, na sua oferta pela interdisciplinaridade e contribuição para a formação humanística do aluno. A abordagem do curso possibilita a aplicação prática de todos os conceitos teóricos, através do desenvolvimento de vários jogos, ao longo do curso, pela utilização de softwares disponíveis e conhecidos no mercado em diversas plataformas. Para essa formação aplicada e abrangente, o curso conta com disciplinas teóricas que fornecem conceitos sobre roteiros, criação de cenários, elaboração de personagens, projetos de interface, regras e jogabilidade. Outros aspectos, como técnicas de animação, e sistemas voltados para a construção de jogos 2D, 3D e multiplayer serão temas de estudo.