

**GR16034 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - (Habilitação 001 - Matriz Curricular 002)**

Reconhecimento: Portaria SETEC/MEC 171/2007 - DOU 22/02/2007; Renovação de Reconhecimento: Portaria SERES/MEC 280/2016 - DOU 04/07/2016

**Coordenador Executivo:** Rossana Baptista Queiroz e João Ricardo Bittencourt- Telefone: 3590-8455 Ramal 1709- E-mail: rossanaqueiroz@unisinos.br e joaorb@unisinos.br  
 Duração na UNISINOS: 156 créditos - 2.340 horas-aula + 60 horas de atividades complementares (tempo mínimo: 3 anos)

SEQ.	N.	ATIVIDADES	PROGRAMAS DE APRENDIZAGEM	OBS.	CRED.	HORAS-AULA	PRÉ-REQUISITOS	CORREQUISITOS	CERTIFICAÇÃO (Obs. 3 e 9)
1	60333	Algoritmos e Programação em C++	Fundamentos da Computação		8	120			1 e 3
1	60305	Introdução à Computação e suas Aplicações	Fundamentos da Computação		4	60			1 e 3
1	30300	Roteiros	Design e Roteiros		4	60			2
1	60372	Matemática para Computação Gráfica: Vetores, Matrizes e Funções	Matemática para Computação		4	60			2
1	60373	Oficina de Jogos: Fundamentos	Jogos e Entretenimento Digital		4	60			2
2	60374	Algoritmos e Estruturas de Dados em C++	Fundamentos da Computação		8	120	60333		1 e 3
2	60375	Processamento Gráfico	Computação Gráfica		4	60	60333	60374 e 60377	3
2	60377	Matemática para Computação Gráfica: Geometria	Matemática para Computação		4	60	60372		2
2	60378	Oficina de Jogos: Design e Computação Gráfica	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60373		2
2	60379	Projeto de Jogos: Ferramenta de Des. Rápido de Jogos	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60333 e 60373		1, 2 e 3
	----	Atividades Complementares		11					
3	60380	Modelagem e Simulação para Jogos	Modelagem e Simulação		4	60	60372 e 60333		
3	60381	Computação Gráfica	Computação Gráfica		4	60	60375 e 60377		3
3	95221	Física para Jogos Digitais	Física		4	60	60374 e 60377		
3	30301	Ferramentas de Design	Design e Roteiros		4	60		60378	2
3	93925	Sistemas Operacionais	Sistemas Operacionais		4	60	60333		
3	60384	Jogos e Interação Humano-Computador	Interação Humano-Computador	4	2	30	60374	60385	2 e 3
3	60385	Oficina de Jogos: Motores de Jogos	Jogos e Entretenimento Digital	4	2	30	60374	60384	2
3	60386	Projeto de Jogos: Motores de Jogos	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60379 e 60374	60384 e 60385	2
4	60387	Programação Multiplataforma	Fundamentos da Computação		8	120	60374	60393	3
4	60390	Arquiteturas Gráficas de Computadores	Arquitetura de Computadores		4	60		60374	
4	60609	Narrativas Interativas	Design e Roteiros		2	30	30300		
4	60382	Realidade Virtual	Computação Gráfica		4	60	60333		3
4	60391	Redes de Computadores	Redes de Computadores		4	60	60374		
4	95222	Oficina de Jogos: Técnicas de Balanceamento de Jogos	Jogos e Entretenimento Digital		2	30		60374	
4	60393	Projeto de Jogos: Plataformas Alternativas	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60379 e 60374	60387	
	----	Atividades Complementares		11					
5	----	Duas Atividades Optativas		7	8	120			
5	60394	Técnicas Avançadas de Computação Gráfica	Computação Gráfica		4	60	60381 e 60374		
5	30316	Técnicas Audiovisuais	Design e Roteiros		4	60	30300		
5	60397	Inteligência Artificial para Jogos	Inteligência Artificial		4	60	60374		
5	60399	Projeto de Jogos: Multi Jogador	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60386 e 60391		
5	60388	Animação Computadorizada	Computação Gráfica		4	60	60381 e 60377		3
5	60607	Projeto Final I	Jogos e Entretenimento Digital	8	4	60	Aprovação em 1600 h-aula		

Para matricular-se em atividades do 6º semestre, você deve ter concluído o total de horas de atividades complementares

6	60400	Tópicos Especiais em Jogos e Entretenimento Digital	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60374		
6	10321	Antropologia e Ética na Computação	Humanidades		4	60			
6	10322	Atualidade Latino-Americana e Sociedade da Informação	Humanidades		2	30			
6	60401	Técnicas de Otimização	Computação Gráfica		4	60	60374		
6	50215	Empreendedorismo	Empreendedorismo		2	30			
6	60608	Projeto Final II		8	4	60	60607		

**Atividades Optativas: (Obs.: 7)**

	10288	Cognição em Jogos Digitais	Aprendizagem em Jogos Digitais		4	60			
	10240	Contextos em Jogos Digitais	Aprendizagem em Jogos Digitais		4	60			
	30317	Oficina de Criação	Design e Roteiros		4	60			
	30318	Inglês Técnico para Computação	Leitura em Inglês Técnico		4	60			
	98145	Negócios na Indústria de Entretenimento Digital	Empreendedorismo		4	60	92 créditos		
	98146	Programação de Jogos Digitais para Web	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60387 e 60391		
	98147	Programação de Jogos Digitais para Consoles	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60390		
	50453	Entrepreneurship and Innovation: Concepts and Practice		10	4	60			
	30973	Cidadania Social e Soluções Criativas			4	60			
	10530	Inclusão e Acessibilidade em Contextos Profissionais			4	60			
	96653	Cultura Surda e LIBRAS			4	60			

**Atividades Complementares: 60 horas (Obs.: 6)**

O estágio não obrigatório é uma atividade facultativa, acrescida às atividades curriculares obrigatórias e regulares previstas para o curso. Não implica alteração da carga horária estabelecida para a obtenção do diploma. Regulamentado pela Lei 11788/2008, o estágio deverá ser conduzido com autorização prévia do Unisinos Carreiras. Informações podem ser obtidas no Atendimento Unisinos Carreiras.

**OBSERVAÇÕES:**

1. Sugere-se que você, em caso de dúvida, procure a Coordenação de Curso antes de efetuar a matrícula.

2. Representação Estudantil - Informações: movestudantil@unisinos.br ou ramal 4101.

3. Este Curso oferece Certificações em (1) Programador; (2) Projetista de Jogos; e (3) Programador de Aplicações de Computação Gráfica. Para obtê-las, você deve completar as atividades indicadas para cada uma delas e receber aprovação final.

4. A atividade 60385 é oferecida em conjunto com a atividade 60384. Sugere-se que você se matricule nas duas atividades no mesmo ciclo letivo. Busque mais informações no Guia do Aluno – Graduação, disponível no portal Minha Unisinos.

5. Esta disciplina pode ser aproveitada como Atividade Complementar e não contabiliza carga horária para fins de integralização curricular.

6. Para integralizar o currículo, você deve realizar 60 horas de atividades complementares. Veja o Quadro que segue às Observações.

7. Qualquer atividade dos cursos da área de informática da UNISINOS pode ser cursada como atividade optativa. Consulte a Coordenação de Curso.

8. Busque mais informações no Guia do Aluno – Graduação, disponível no portal Minha Unisinos.

9. Este curso possui Certificação Progressiva. À medida que as atividades do curso são realizadas e as competências profissionais são adquiridas, você pode solicitar certificações específicas dos assuntos estudados no Atendimento Unisinos. Informe-se com a Coordenação de seu Curso.

10. Esta atividade acadêmica caracteriza-se por ter as aulas ministradas em língua inglesa. Se você se interessa por cursá-la, faça contato com a Coordenação de Curso para mais informações.

11. As atividades complementares fazem parte da carga horária mínima de formação do curso e estão indicadas na grade curricular. Sugere-se que você cumpra 12 horas por semestre até atingir o total de 60 horas. Busque mais informações sobre o aproveitamento de Atividades Complementares no Guia do Aluno.

<b>GR16034 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - (Habilitação 001 - Matriz Curricular 002 - continuação)</b>			
<b>QUADRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES</b>			
As atividades complementares têm como objetivo estimular a sua participação em experiências diversificadas que contribuam para a sua formação profissional e pessoal. Para a conclusão do Curso, você deve realizar <b>60 horas</b> dessas atividades, que serão contabilizadas de acordo com o estabelecido.			
<b>Grupos</b>	<b>Descrição</b>	<b>Paridade</b>	<b>Limite máximo de aproveitamento</b>
44	Participação em <b>curso</b> (oficina, minicurso, extensão, capacitação, treinamento) e similar, de natureza acadêmica, profissional ou cultural	1h = 1h	40h
21	<b>Ministrante</b> de curso de extensão, de palestra; <b>debatedor</b> em mesa-redonda e similar	1h = 1h	20h
3	Atividade de <b>monitoria</b> em Atividade(s) Acadêmicas ou Disciplinas de Graduação de, no mínimo, 30 horas-semester	1h = 1h	30h
85	<b>Atividade acadêmica ou disciplina</b> não aproveitada como créditos no Curso (inclusive disciplinas cursadas em outras universidades)	60h-a = 50h	30h
5	Atividade de <b>iniciação científica</b> ou equivalente de, no mínimo, 150 horas	1h = 1h	40h
46	Publicação de <b>artigo científico completo</b> (artigo efetivamente publicado ou com aceite final de publicação) em periódico especializado, com comissão editorial, como autor ou coautor	50h por publicação	50h
39	Publicação de <b>artigo científico ou resumo em anais</b> de evento científico como autor ou coautor	30h por publicação	30h
41	Publicação de <b>produção autoral</b> (foto, artigo, reportagem ou similar), em periódico ou site	20h por publicação	20h
9	<b>Estágio não obrigatório</b> de, no mínimo, 60 horas. Regulamentado pela Lei 11788/2008, o estágio realizado com aprovação poderá ser aproveitado como atividade complementar se conduzido com autorização prévia da Universidade e do Atendimento Unisinos Carreiras	1h = 1h	40h
38	Autor ou coautor de <b>capítulo de livro</b>	50h por publicação	50h
25	Participação em <b>concurso acadêmico</b>	10h por inscrição 30h por prêmio recebido	30h
12	Participação em <b>evento de âmbito acadêmico</b> (congresso, seminário, simpósio, workshop, palestra, conferência, feira) e similar, de natureza acadêmica, profissional	1h = 1h	20h
28	<b>Serviço voluntário</b> de caráter sociocomunitário, devidamente comprovado, realizado conforme a lei 9.608 de 18/02/1998 junto a entidades públicas de qualquer natureza, a instituições privadas sem fins lucrativos, a organizações não governamentais ou à Unisinos	1h = 1h	30h
14	<b>Apresentação de trabalho científico</b> (inclusive pôster) em evento de âmbito regional, nacional ou internacional, como autor ou coautor	10 h por apresentação	40h
20	<b>Viagem de estudo e visita técnica</b>	1 dia = 6h	30h
16	Realização de curso de <b>idioma</b>	1h = 1h	30h
100	Participação como <b>ouvinte, em banca</b> de trabalho de conclusão de curso de graduação, dissertação de mestrado e tese de doutorado de qualquer curso da Unisinos	1h por banca	10h
22	Participação em <b>comissão organizadora</b> de evento e similar	10h por evento	20h
34	Exercício de <b>cargo eletivo</b> na diretoria do DCE ou do DA do Curso	20h por exercício	20h
109	Participação em <b>equipe esportiva</b> da Unisinos	20h por semestre	20h
130	Prestação de <b>serviços à Justiça Eleitoral</b> em eleições (para o trabalho realizado, em cada turno eleitoral, nas funções de Presidente, Primeiro Mesário, Segundo Mesário e Secretário)	6h por turno eleitoral	36h
131	Participação, na condição de representante discente, em reuniões de Colegiado de Curso, órgãos do CONSUN, Comissão Própria de Avaliação (CPA) e outros Comitês formalmente constituídos na Universidade.	2h por reunião	40h
182	Participação em Projetos Governamentais de âmbito municipal, estadual ou federal	1h = 1h	50h
183	Monitor de Projetos	1h = 1h	50h
198	Participação em Grupos de Estudos promovidos na Unisinos	1h = 1h	30h
199	Avaliador em trabalho acadêmico	10h por evento	30h
<b>Atividade Específica do Curso</b>			
4	Participação voluntária em <b>grupo de estudo</b> assistido por professor vinculado ao curso de Graduação em Jogos	5h = 1h	20h
83	<b>Registro</b> de software e <b>patente</b> no INPI	50h por registro	50h
125	<b>Publicação de jogo digital</b> por publicador nacional ou internacional	50h por publicação	50h
<b>Observações:</b> 1. O aproveitamento de atividades complementares se dará de acordo com os critérios, limites e prescrições estabelecidas e publicadas na grade curricular do respectivo curso, devendo ser requerido pelo aluno no Atendimento Unisinos, mediante a apresentação da documentação comprobatória original. No caso de atividades de extensão e monitoria realizadas na Unisinos a partir de 6 de novembro de 2008, haverá aproveitamento automático das horas de atividades complementares, conforme o quadro de cada curso, sem necessidade de solicitação por parte do aluno. 2. A critério da Comissão de Coordenação, as atividades não previstas poderão ser, mediante solicitação junto ao Atendimento Unisinos, aproveitadas como Atividades Complementares. 3. O aproveitamento de atividades realizadas antes do ingresso do aluno no curso só será concedido nas seguintes condições: • as atividades devem ter sido realizadas durante o período de vínculo regular do aluno com outro curso de graduação; • se o aluno estiver sem matrícula em curso de graduação por um período maior do que um ano, ele não poderá aproveitar as atividades realizadas antes ou durante o período de afastamento do curso anterior; • o aproveitamento de cada atividade deverá obedecer aos limites estabelecidos para cada grupo, e o total de aproveitamento das atividades antes da entrada do aluno no curso atual não poderá ultrapassar 50% do total de horas previstas para as Atividades Complementares nesse curso.			