

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: SERES/MEC 314/2024 - DOU 08/07/2024

Coordenador Executivo: João Ricardo Bittencourt- Telefone: 3590-8455 Ramal 1709- E-mail: joaorb@unisinis.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		5					
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		5					
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	60664	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	100 créditos		
	70333	Cidades Audiovisuais, Inteligentes e Sustentáveis			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@unisinis.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. 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.
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.

GR16034 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - (Habilitação 001 - Matriz Curricular 002 - continuação)
QUADRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

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 **60 horas** dessas atividades, que serão contabilizadas de acordo com o estabelecido.

Grupos	Descrição	Paridade	Limite máximo de aproveitamento
44	Participação em curso (oficina, minicurso, extensão, capacitação, treinamento) e similar, de natureza acadêmica, profissional ou cultural	1h = 1h	40h
21	Ministrante de curso de extensão, de palestra; debatedor em mesa-redonda e similar	1h = 1h	20h
3	Atividade de monitoria em Atividade(s) Acadêmicas ou Disciplinas de Graduação de, no mínimo, 30 horas-semester	1h = 1h	30h
85	Atividade acadêmica ou disciplina não aproveitada como créditos no Curso (inclusive disciplinas cursadas em outras universidades)	15h-a = 12h	30h
5	Atividade de iniciação científica ou equivalente de, no mínimo, 150 horas	1h = 1h	40h
46	Publicação de artigo científico completo (artigo efetivamente publicado ou com aceite final de publicação) em periódico especializado, com comissão editorial, como autor ou coautor	40h por publicação	50h
39	Publicação de artigo científico ou resumo em anais de evento científico como autor ou coautor	30h por publicação	30h
41	Publicação de produção autoral (foto, artigo, reportagem ou similar), em periódico ou site	20h por publicação	20h
9	Estágio não obrigatório 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 capítulo de livro	50h por publicação	50h
25	Participação em concurso acadêmico	10h por inscrição 30h por prêmio recebido	30h
12	Participação em evento de âmbito acadêmico (congresso, seminário, simpósio, workshop, palestra, conferência, feira) e similar, de natureza acadêmica, profissional	1h = 1h	20h
28	Serviço voluntário 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	Apresentação de trabalho científico (inclusive pôster) em evento de âmbito regional, nacional ou internacional, como autor ou coautor	10 h por apresentação	40h
20	Viagem de estudo e visita técnica	1 dia = 6h	30h
16	Realização de curso de idioma	1h = 1h	30h
100	Participação como ouvinte, em banca 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 comissão organizadora de evento, na diretoria de ligas e similar	10h por evento	20h
34	Exercício de cargo eletivo na diretoria do DCE, DA, Liga ou Atlético do curso	20h por exercício	20h
109	Participação em equipe esportiva ou em Atlético da Unisinos	20h por semestre	20h
130	Prestação de serviços à Justiça Eleitoral 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
208	Fundador de Startup	50h por Startup	50h
261	Atividade Profissional (Atividade Profissional mais Estágio não obrigatório, não podem juntos exceder 50% do total de Atividades Complementares do Curso)	1h = 1h	6h por mês/máximo 30h
Atividade Especifica do Curso			
4	Participação voluntária em grupo de estudo assistido por professor vinculado ao curso de Graduação em Jogos	5h = 1h	20h
83	Registro de software e patente no INPI	50h por registro	50h
125	Publicação de jogo digital por publicador nacional ou internacional	50h por publicação	50h
113	Participação em Projeto vinculado ao Curso	1h = 1h	50h

Observações:

- 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.
- A critério da Comissão de Coordenação, as atividades não previstas poderão ser, mediante solicitação junto ao Atendimento Unisinos, aproveitadas como Atividades Complementares.
- 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 três anos, 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.