

**GR16034 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - (Habitação 002 - Matriz Curricular 002) - PORTO ALEGRE**

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

**Coordenador Executivo:** João Ricardo Bittencourt- Telefone: 3590-8455 Ramal 1709- E-mail: joarb@unisin.br  
 Duração na UNISINOS: 120 créditos - 1.850 horas (2.220 horas-aula) + 150 horas de atividades complementares (tempo mínimo: 3 anos)

CÓD	ATIVIDADE ACADÊMICA	OBS.	CRÉD.	CH TEÓRICA (H-A)		CH PRÁTICA (H-A)	CH TOTAL (H-A)	Correquisito	PRÉ-REQUISITOS
				presencial no campus	a distância	presencial em campo	presencial + a distância		
<b>1º SEMESTRE</b>									
61394	Fundamentos de Programação		4	48	12	15	75		
61427	Audiovisualidades em Produtos e Serviços		4	48	12	15	75		
61428	Roteiros Audiovisuais		4	48	12	15	75		
61429	Fundamentos de Jogos Digitais		4	31	29	15	75		
61422	TI TEC Experience 1		1		15		15		
61369	Tecnocultura e Apropriações Tecnológicas		1		15		15		
80256	LAB Tools 1		1		15		15		
80257	LAB Tools 2		1		15		15		
---	Atividades Complementares*								
<b>2º SEMESTRE</b>									
61396	Programação Orientada a Objetos		4	48	12	15	75		61394
61430	Design de Interação		4	48	12	15	75	61396	
61431	Game Design		4	31	29	15	75		61429
61432	Modelagem 3D		4	48	12	15	75		
61423	TI TEC Experience 2		1		15		15		
61542	Pensamento Projetual		1		15		15		
80258	LAB Tools 3		1		15		15		
80259	LAB Tools 4		1		15		15		
80260	LAB Tools 5		1		15		15		
---	Atividades Complementares*								
<b>3º SEMESTRE</b>									
61434	Estruturas de Dados Lineares		4	48	12	15	75		61396
61435	Fundamentos de Redes		4	48	12	15	75		
61436	Fundamentos de Computação Gráfica		4	31	29	15	75		61396
61437	Projeto de Jogos: Prototipagem de Jogos 3D		4	31	29	15	75		61431
61424	TI TEC Experience 3		1		15		15		
51120	Atitude Empreendedora		1		15		15		
80261	LAB Tools 6		1		15		15		
80262	LAB Tools 7		1		15		15		
80263	LAB Tools 8		1		15		15		
---	Atividades Complementares*								
<b>4º SEMESTRE</b>									
61438	Estruturas de Dados Avançadas		4	48	12	15	75		61434
61439	Desenvolvimento Web e Aplicativos		4	48	12	15	75		61396
61440	Computação Gráfica para Aplicações em Tempo Real		4	31	29	15	75		61436
61441	Projeto de Jogos: Motores de Jogos		4	19	41	15	75		61437
61425	TI TEC Experience 4		1		15		15		
10573	Responsabilidade Social		1		15		15		
80264	LAB Tools 9		1		15		15		
80265	LAB Tools 10		1		15		15		
80272	LAB Tools 11		1		15		15		
---	Atividades Complementares*								
<b>5º SEMESTRE</b>									
62381	Inteligência Artificial para Jogos		4	48	12	15	75		61438
61913	Projeto Final I		4	48	12	15	75		60 créditos
61444	Tópicos Especiais em Jogos Digitais		4	31	29	15	75		
61445	Animação Computadorizada		4	19	41	15	75		61440
61426	TI TEC Experience 5		1		15		15		
31296	Técnicas Comunicacionais		1		15		15		
80273	LAB Tools 12		1		15		15		
80274	LAB Tools 13		1		15		15		
80275	LAB Tools 14		1		15		15		
---	Atividades Complementares*								
<b>6º SEMESTRE</b>									
61446	Realidade Virtual		4	48	12	15	75		61394
	Atividade optativa**		4	19	41	15	75		
92702	Atividade de livre escolha – Jogos Digitais** e ***		4	19	41	15	75		
61447	Projeto Final II		4	19	41		60		61443
61448	Computação Gráfica Avançada		4	19	41	15	75		61440
---	Atividades Complementares*								

\* Sugere-se que você cumpra 25h de Atividades Complementares por semestre até atingir um total de 150h.

\*\* A atividade optativa pode ser realizada com carga horária em EaD diferente da indicada ou mesmo totalmente presencial, mas nunca excedendo o limite de 41 h-a a distância no total.

\*\*\* Atividade de livre escolha do aluno dentre as Atividades Acadêmicas ofertadas pelos novos Tec.

<b>OPTATIVAS</b>									
61373	Cidadania e Soluções Criativas		4	19	41	15	75		
61413	Machine Learning		4	19	41	15	75		61442
61417	Fundamentos de Banco de Dados		4	48	12	15	75		61434
61449	Sistemas para Internet		4	19	41	15	75		
61450	Desenho como Linguagem Gráfica		4	48	12	15	75		
61451	Desenho Técnico		4	48	12	15	75		
31297	Cultura Surda e LIBRAS em Contextos Profissionais		4	19	41	15	75		
70333	Cidades Audiovisuais, Inteligentes e Sustentáveis		4	60			60		
61803	Trending information technologies		4	60			60		
10575	Práticas Inclusivas em Contextos Profissionais		4	19	41	15	75		

**Atividades Complementares: 150 horas (Obs.: 3)**

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@unisin.br ou ramal 4101.

3. As atividades complementares fazem parte da carga horária mínima de formação do curso e estão indicadas na grade curricular. Sugere-se que você cumpra 25 horas por semestre até atingir o total de 150 horas. Busque mais informações sobre o aproveitamento de Atividades Complementares no Guia do Aluno.

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

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

**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 **150 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	50h
21	Ministrante de curso de extensão, de palestra; <b>debatedor</b> em mesa-redonda e similar	1h = 1h	50h
3	Atividade de <b>monitoria</b> em Atividade(s) Acadêmicas ou Disciplinas de Graduação de, no mínimo, 30 horas-semestre	1h = 1h	75h
85	<b>Atividade acadêmica ou disciplina</b> não aproveitada como créditos no Curso (inclusive disciplinas cursadas em outras universidades)	15h-a = 12h	75h
5	Atividade de <b>iniciação científica</b> ou equivalente de, no mínimo, 150 horas	1h = 1h	75h
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	40h por publicação	80h
39	Publicação de <b>artigo científico ou resumo em anais</b> de eventos científicos como autor ou coautor	30h por publicação	60h
41	Publicação de <b>produção autoral</b> (foto, artigo, reportagem ou similar), em periódicos ou sites	20h por publicação	40h
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	75h
38	Autor ou coautor de <b>capítulo de livro</b>	40h por publicação	40h
25	Participação em <b>concurso acadêmico</b>	10h por participação; 30h por prêmio recebido	60h
12	<b>Participação em evento</b> (congresso, seminário, simpósio, workshop, palestra, conferência, feira) e similar, de natureza acadêmica, profissional)	1h = 1h	75h
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	60h
14	<b>Apresentação de trabalho científico</b> (inclusive pôster) em evento de âmbito regional, nacional ou internacional, como autor ou coautor	10h por apresentação	60h
20	<b>Viagem de estudo e visita técnica</b>	1dia = 6h	60h
16	Realização de curso de <b>idioma</b>	1h = 1h	50h
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	25h
22	Participação em <b>comissão organizadora</b> de evento, na diretoria de ligas e similar	10h por evento	40h
34	Exercício de <b>cargo eletivo</b> na diretoria do DCE, DA, Liga ou Atlética do curso	20h por exercício	40h
109	Participação em <b>equipe esportiva</b> ou em Atlética da Unisinos	20h por semestre	40h
113	Participação em projeto vinculado ao curso.	1h=1h	50h
114	Participação como jurado em Júri popular	4h por sessão	36h
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	50h
199	Avaliador em trabalho acadêmico	10h por evento	50h
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 75h
<b>Atividades Específicas do Curso</b>			
125	Publicação de jogo digital (incluindo assets) por intermédio de publicador nacional ou internacional ou auto publicação, desenvolvido fora das atividades acadêmicas, em plataformas digitais (Steam, itch.io, Google Play...)	75h com publicador 20h auto publicado	75h
118	Certificação profissional na área do Curso	30h por certificação	60h
261	Atividade Profissional na área do Curso	6h/mês	75h

**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 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.

GR16034 - CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS - (Habitação 002 - Matriz Curricular 002) - PORTO ALEGRE  
 Reconhecimento: Portaria SERES/MEC 314/2024 - DOU 08/07/2024

OPTATIVAS LAB TOOLS							
N.	ATIVIDADES ACADÊMICAS OPTATIVAS	CRED.	HORAS-AULA	HORAS PRÁTICAS	HORAS DE ESTÁGIO	CORREQUISITOS	PRÉ-REQUISITOS
80266	Lab Tools Inglês: E-mails	1	15				
80267	Lab Tools Inglês: Curriculum Vitae e Carta de Apresentação	1	15				
80268	Lab Tools Inglês: Participação em Conferência	1	15				
80269	Lab Tools Inglês: Reuniões	1	15				
80270	Lab Tools Inglês: Apresentações Oraís	1	15				
80271	Lab Tools Inglês: Artigo Científico	1	15				
80279	Lab Tools Métodos Ágeis: Scrum	1	15				
80280	Lab Tools Métodos Ágeis: Kanban	1	15				
80281	Lab Tools Métodos Ágeis: OKR (objective & Key Results)	1	15				
80282	Lab Tools Métodos Ágeis: Lean	1	15				
80283	Lab Tools Métodos Ágeis: Midset Ágil	1	15				
80284	Lab Tools Desenvolvimento Pessoal: Autoconhecimento	1	15				
80285	Lab Tools Desenvolvimento Pessoal: Inteligência Emocional e Liderança	1	15				
80286	Lab Tools Desenvolvimento Pessoal: Carreira Sustentável	1	15				
80288	Lab Tools Desenvolvimento Pessoal: (Auto) Gestão do tempo	1	15				
80289	Lab Tools Vendas: Gestão de Vendas - da Estratégia à Ação	1	15				
80290	Lab Tools Vendas: Vendas de Alta Performance	1	15				
80291	Lab Tools Vendas: Estratégias de Customer Success - Foco no Cliente	1	15				
80292	Lab Tools Vendas: Prospecção de Clientes mais assertiva	1	15				
80293	Lab Tools Vendas: Negociação	1	15				
80294	Lab Tools Marketing Digital e E-Commerce: Introdução a E-Commerce	1	15				
80295	Lab Tools Marketing Digital e E-Commerce: Relacionamento com o cliente	1	15				
80296	Lab Tools Marketing Digital e E-Commerce: Estratégias da Omnichannel	1	15				
80297	Lab Tools Marketing Digital e E-Commerce: Mídias Sociais	1	15				
80298	Lab Tools Marketing Digital e E-Commerce: UX - User Experience e Plataformas Digitais	1	15				
80299	Lab Tools Cultura do Design: Gestão do Design	1	15				
80300	Lab Tools Cultura do Design: 1ª, 2ª e 3ª Revoluções Industriais	1	15				
80301	Lab Tools Segurança Ofensiva: Anatomia de ataques Cibernéticos Gestão do Design	1	15				
80341	Lab Tools Cultura do Design: 4ª Revolução Industrial	1	15				
80342	Lab Tools Contratando e Desligando Pessoas sendo Empático e Humano	1	15				
80343	Lab Tools liderando Equipes do Jeito Certo	1	15				
80344	Lab Tools Liderança pela Transformação, cultura e motivação dos Liderados	1	15				
80345	Lab Tools Liderança na Prática, Descomplicada e Positiva	1	15				
80346	Lab Tools Erros, Falhas e Armadilhas na Liderança	1	15				
80347	Lab Tools Matemática Financeira para Negócios	1	15				
80348	Lab tools Formação do Preço de Venda	1	15				
80349	Lab Tools Finanças Pessoais	1	15				
80350	Lab Tools Ferramentas de Gestão Financeira	1	15				
80351	Lab Tools Aprendendo a Investir em Ações	1	15				
80352	Lab Tools Design Digital: UX Design	1	15				
80353	Lab Tools Design Digital: Semiótica e Linguagem Visual	1	15				
80354	Lab Tools Design Digital: Portfólio e Criação Audiovisual	1	15				
80355	Lab Tools Design Digital: Marketing Aplicado ao Design de Produto	1	15				
80356	Lab Tools Design Digital: Ferramentas Gráficas: Edição de Imagens e Vetorização	1	15				
80357	Lab Tools Cultura do Design: Propriedade Intelectual e Startups	1	15				
80358	Lab Tools Cultura do Design: Pesquisa de Tendências e Comportamento do Consumidor	1	15				
80379	Lab Tools Segurança Ofensiva: Introdução ao Kali Linux	1	15				
80380	Lab Tools Security Intelligence: Threat Intelligence: Fundamentos	1	15				
80381	Lab Tools Security Intelligence: Open Souce	1	15				
80382	Lab Tools Microserviços: Introdução ao Docker	1	15				
80383	Lab Tools Microserviços: Introdução à Kubernetes	1	15				
80393	Lab Tools: Comunicação Não Violenta	1	15				
80396	LAB Tools Segurança Ofensiva: Metasploit: Coleta de Informações, Exploração e PósExploração Ética de Sistemas Computacionais	1	15				
80455	Lab Tools - Fundamentos: Introdução à Programação	1	15				
80456	Lab Tools - Fundamentos: Projeto Aplicado de Ciências de Dados	1	15				
80457	Lab Tools - Fundamentos: Redes Neurais	1	15				
80458	Lab Tools - Fundamentos: Análise de Regressão Logística	1	15				
80459	Lab Tools - Fundamentos: Estatística de Análise de Regressão	1	15				
80460	Lab Tools - Ciência de dados Fundamentos: Estatística - Análise de Regressão Descritiva	1	15				
80461	Lab Tools - Autoconhecimento Empreendedor e Redes	1	15				
80462	Lab Tools - Problemas, Ideias e Oportunidades	1	15				
80463	Lab Tools - Modelagem e Negócio	1	15				
80464	Lab Tools - Testes e Validações de Mercado	1	15				
80465	Lab Tools - Estudos de viabilidade econômico-financeiro	1	15				
80466	Lab Tools - Pitch para Comunicação e Negócio	1	15				