

RESOLUÇÃO Nº 163/2020 – CONSUN

APROVA A MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS – BACHARELADO DA ESCOLA POLITÉCNICA – CÂMPUS CURITIBA, NA MODALIDADE PRESENCIAL, A PARTIR DE 2021. (*)

O Presidente do Conselho Universitário no uso de suas atribuições estatutárias e tendo em vista o Parecer nº 60/2020 – CAMGRAD aprovado pela Câmara de Graduação na sessão de 01 de setembro de 2020,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar a matriz curricular do Curso de Jogos Digitais - Bacharelado da Escola Politécnica – Câmpus Curitiba, na modalidade presencial, a partir de 2021.

Art. 2º Determinar a estrutura curricular do curso como segue:

CURSOS DE JOGOS DIGITAIS – BACHARELADO ESCOLA POLITÉCNICA – CÂMPUS CURITIBA

1º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|--------------|---|-----------|----------|-----------|-----------|------------|------------|----------|--------------|----|----|
| 1 | Raciocínio Algorítmico | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 2 | Experiência Criativa: Prototipação de Jogos | | | 6 | 6 | 120 | 90 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 3 | Processos de Desenvolvimento de Jogos | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 4 | Sonorização de Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 5 | Arte 2D para Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 6 | Filosofia | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 22 | 22 | 440 | 330 | 0 | 0 | | |

2º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|--------------|---|-----------|----------|-----------|-----------|------------|------------|----------|--------------|----|----|
| 7 | Programação Orientada a Objetos | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 8 | Game Design | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 9 | Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos com Texto | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 10 | Recursos Matemáticos Aplicados em Jogos: Vetores e Matrizes | 1PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 11 | Produção de Som para Jogos | 4PR | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 12 | Arte 3D para Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 13 | Crítica & Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 22 | 22 | 440 | 330 | 0 | 0 | | |



3º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|-------|---|-----------|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| 14 | Programação de Estruturas de Dados para Jogos | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 15 | Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos 2D | | | 6 | 6 | 120 | 90 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 16 | Ética | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 17 | Mecânicas e <i>Level Design</i> | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 18 | <i>TechArt</i> | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 19 | Criação de Mundos e Personagens | 5PR, 12PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 24 | 24 | 480 | 360 | 0 | 0 | | |

4º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|-------|---|-----------|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| 20 | Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos 3D | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 21 | Leitura e Escrita Acadêmica | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 60 | 0 | 60 | 60 |
| 22 | Balanceamento de Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 23 | Experimental <i>Gameplay</i> | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 24 | Computação Gráfica para jogos | 7PR | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 25 | Arte Avançada para Jogos 2D | 5PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 20 | 20 | 400 | 300 | 60 | 0 | | |

5º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|-------|---|-----------|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| 26 | Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos Sérios | | | 6 | 6 | 120 | 90 | 0 | 30 | 60 | 60 |
| 27 | Jogos & Aprendizagem | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 28 | Teologia e Sociedade | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 29 | Psicologia & Jogos | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 30 | Movimentos, Explosões e Partículas em Jogos | 1PR,7PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 31 | Arte Avançada para Jogos 3D | 12PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 20 | 20 | 400 | 300 | 0 | 30 | | |

6º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|-------|--|-----------|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| 32 | Engenharia de <i>Software</i> | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 33 | Investigação Científica em Jogos | RP25% | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 34 | Inteligência Artificial e Ilusão de Jogos | 10PR | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 35 | Narrativas Embutidas e Emergentes em Jogos | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 14 | 14 | 280 | 210 | 0 | 0 | | |

7º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|-------|---------------------------------|-----------|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| 36 | Marketing e Publicação de Jogos | RP25% | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 10 | 60 | 60 |
| 37 | <i>Game Interface</i> | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 38 | Tendências em Jogos | | | 4 | 4 | 80 | 60 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 39 | Projeto Final I | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 14 | 14 | 280 | 210 | 0 | 10 | | |



8º PERÍODO

| Ordem | Disciplinas | Requisito | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|--------------|---|-----------|----------|-----------|-----------|------------|------------|----------|--------------|----|----|
| 40 | Projeto Final II | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 10 | 60 | 60 |
| 41 | Clínica de Tecnologia da Informação e Comunicação | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 30 | 60 | 60 |
| 42 | Projeto Comunitário | | | 2 | 2 | 40 | 30 | 0 | 0 | 60 | 60 |
| 43 | Laboratório de Jogos | | | 6 | 6 | 120 | 90 | 0 | 90 | 60 | 60 |
| TOTAL | | | 0 | 12 | 12 | 240 | 180 | 0 | 130 | | |

| Disciplinas (*) | AT | AP | CRED | HA | HR | HR EAD | CH EXTEN-SÃO | MT | MP |
|--|----|----|------|-----|-----|--------|--------------|----|----|
| Eletivas (**) | 0 | 16 | 16 | 320 | 240 | 0 | 80 | 0 | 60 |
| Atividades Complementares (***) | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total Disciplinas Ofertadas na Modalidade EAD (****) | - | - | - | - | - | 60 | - | - | - |
| Total de Carga Horária Extensionista | - | - | - | - | - | - | 250 | - | - |

| | | | | | | | | | |
|--------------------|----------|------------|------------|-------------|-------------|--|--|--|--|
| TOTAL GERAL | 0 | 164 | 164 | 3330 | 2510 | | | | |
|--------------------|----------|------------|------------|-------------|-------------|--|--|--|--|

Ordem: Ordem das disciplinas na matriz

AT: Aulas Teóricas

AP: Aulas Práticas

Cred: Créditos

HA: Total de Horas/Aula

HR: Total de Horas Relógio

MT: Modulação Teórica

MP: Modulação Prática

Requisito: PR = Pré-requisito, CR = Co-requisito, CD = Co-requisito Direcional, RP = Requisito Posição (ct = Créditos, % = percentual de HR, h = total de horas relógio), RE = Requisito Especial.

* Componentes Curriculares a serem cumpridos ao longo do curso.

** Para cursar uma disciplina eletiva, devem ser atendidos os seus requisitos.

*** Atividades Complementares devem ser cumpridas conforme regulamento próprio do curso.

**** Disciplinas ofertadas na modalidade EAD

Dentre as disciplinas optativas, é ofertada a disciplina de LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Sala de Sessões do Conselho Universitário, em Curitiba, ao primeiro dia do mês de setembro de dois mil e vinte.


Waldemiro Gremski
PRESIDENTE