



# PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

Conselho Universitário

## RESOLUÇÃO Nº 180/2023 – CONSUN

APROVA A ALTERAÇÃO DA RESOLUÇÃO Nº 274/2021 - CONSUN QUE TRATA DA MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS - BACHARELADO DA ESCOLA POLITÉCNICA – CÂMPUS CURITIBA, MODALIDADE PRESENCIAL, A VIGORAR A PARTIR DO 1º SEMESTRE DE 2022.

O Presidente do Conselho Universitário no uso de suas atribuições estatutárias e tendo em vista o Parecer nº 19/2023 – CAMGRAD aprovado pela Câmara de Graduação na sessão de 16 de fevereiro de 2023,

### RESOLVE:

Art. 1º Aprovar a alteração da Resolução nº 274/2021 – CONSUN que trata da matriz curricular do Curso de Jogos Digitais - Bacharelado da Escola Politécnica – Câmpus Curitiba, modalidade presencial, a vigorar a partir do 1º semestre de 2022.

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

### CURSO DE JOGOS DIGITAIS - BAHARELADO ESCOLA POLITÉCNICA – CÂMPUS CURITIBA INGRESSANTES A PARTIR DO 1º SEMESTRE DE 2022

#### 1º PERIODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
1	<i>Game Programming Bootcamp</i>		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
2	Experiência Criativa: Prototipação de Jogos		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	30
3	Processos de Desenvolvimento de Jogos		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
4	Sonorização de Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
5	Arte 2D para Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
6	Filosofia		4	0	0	4	80	60	0	0	60	0	0
<b>TOTAL</b>			<b>4</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>400</b>	<b>300</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

#### 2º PERIODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
7	Raciocínio Algorítmico		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	60
8	<i>Game Design</i>		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
9	Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos com Texto		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	30
10	Produção de Som para Jogos	4PR	0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
11	Arte 3D para Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
12	Crítica & Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>400</b>	<b>300</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

#### 3º PERIODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
13	<i>Mecânicas e Level Design</i>		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
14	Experiência Criativa: Integração de Mecânicas e Assets		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	30
15	Recursos Matemáticos Aplicados em Jogos: Vetores e Matrizes	1PR	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
16	Programação Orientada a Objetos		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	60
17	Criação de Mundos e Personagens		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>520</b>	<b>390</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			



# PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

Conselho Universitário

## 4º PERÍODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
18	Programação de Estruturas de Dados para Jogos		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
19	Experiência Criativa: Produção e Acabamento de Jogos		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	30
20	Ética		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
21	Balanceamento de Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
22	Experimental Gameplay		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
23	Tech Art		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
24	Computação Gráfica para Jogos	17PR	0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
25	Arte Avançada para Jogos 2D	5PR	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>520</b>	<b>390</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

## 5º PERÍODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
26	Experiência Criativa: Desenvolvimento de Jogos Sérios		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	30
27	Jogos & Aprendizagem		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
28	Teologia e Sociedade		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
29	Psicologia & Jogos		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
30	Arte Avançada para Jogos 3D	11PR	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>320</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

## 6º PERÍODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
31	Engenharia de Software		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
32	Movimentos, Explosões e Partículas em Jogos	17PR	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
33	Investigação Científica em Jogos	RP25%	0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
34	Inteligência Artificial e Ilusão de Inteligência em Jogos	15PR	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
35	Narrativas Embutidas e Emergentes em Jogos		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>360</b>	<b>270</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

## 7º PERÍODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
36	Marketing e Publicação de Jogos	RP25%	0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
37	Game Interface		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
38	Tendências em Jogos		0	0	4	4	80	60	0	0	0	0	60
39	Projeto Final I		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>280</b>	<b>210</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

## 8º PERÍODO

ORDEM	DISCIPLINAS	REQUISITO	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
40	Projeto Final II		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
41	Clínica de Tecnologia da Informação e Comunicação		0	0	2	2	40	30	0	0	0	0	60
42	Laboratório de Jogos		0	0	6	6	120	90	0	0	0	0	60
<b>TOTAL</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>200</b>	<b>150</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

DISCIPLINAS (*)	AT	ATT	AP	CRED	HA	HR	HR EAD	CH EXT	MT	MTT	MP
Eletivas	-	-	12	12	240	180	-	-	-	-	-
Atividades Complementares (**)	-	-	-	-	50	50	-	-	-	-	-
Projeto Comunitário	-	-	2	2	40	30	-	-	-	-	-
Total Disciplinas Ofertadas na Modalidade EAD (***)	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-
Total de Carga Horária Extensionista	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-

<b>TOTAL GERAL</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>160</b>	<b>164</b>	<b>3330</b>	<b>2510</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			
--------------------	----------	----------	------------	------------	-------------	-------------	----------	----------	--	--	--



## PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

Conselho Universitário

### LEGENDAS

Ordem: Ordem das disciplinas na matriz

AT: Aulas Teóricas

ATT: Aula Tutoria

AP: Aulas Práticas

Cred: Créditos

HA: Total de Horas/Aula

HR: Total de Horas Relógio

MT: Modulação Teórica

MTT: Modulação Tutoria

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.

\*\* 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).

Projeto comunitário e disciplinas Institucionais devem ser cumpridas conforme regulamento institucional.

As alterações realizadas durante o percurso formativo da matriz curricular deverão ser atualizadas permanente e detalhadamente no projeto pedagógico do curso (PPC).

A matriz curricular do curso poderá conter disciplinas e componentes curriculares com possibilidade de parte ou totalidade da sua carga horária na modalidade de educação a distância, observando o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme previsto na Portaria nº 2117, de 6 de dezembro de 2019 do Ministério da Educação.

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Sala de Sessões das Câmaras do Conselho Universitário, em Curitiba, aos dezesseis dias do mês de fevereiro de dois mil e vinte e três.

DocuSigned by:

*Rogério Renato Mateucci*  
Rogério Renato Mateucci  
PRESIDENTE