

## Referências

- ANCINE. *Jogos Eletrônicos: Relatório de Consulta Pública sobre a Análise de Impacto Regulatório*. Disponível em: <[https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/Jogos%20e%20Vod%20para%20CSC%2016%2005%202017.pdf&sa=D&ust=1498484455973000&usg=A FQjCNEb\\_TgezY240qBoIHkoF06g62oyHA](https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/Jogos%20e%20Vod%20para%20CSC%2016%2005%202017.pdf&sa=D&ust=1498484455973000&usg=A FQjCNEb_TgezY240qBoIHkoF06g62oyHA)>. Acesso em: 14/06/2017.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press, 2001.
- CATMULL, Ed; WALLACE, Amy. *Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração*. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2014.
- CERUZZI, Paul E. *Computing: A Concise History*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. *A Inserção do Designer de Games na Indústria Brasileira de Jogos*. Rio de Janeiro, 2009. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- COUTO, Rita Maria de Souza. *O design social na PUC-Rio*, p. 29–36. In: *Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo: Blucher, 2017.
- DEWEY, John. *Experience and Nature*. La Salle, Ill.: Open Court Pub. Co., 1929.
- DOMINGUES, Delmar Galisi. *Protótipos para a Criação de Jogos Digitais: Aplicações no ensino de Design de Games*. Rio de Janeiro, 2011. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

- ELLER, Jack David. *Cultural Anthropology: Global Forces, Local Lives*. 3. ed. New York: Routledge (2016).
- FLEURY, Afonso, SAKUDA, Luiz Ojima e CORDEIRO, José Henrique Dell Osso. *1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. São Paulo: Escola Politécnica – USP, 2014a.
- \_\_\_\_\_. *Proposição de Políticas Públicas Direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. São Paulo: Escola Politécnica – USP, 2014b.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. 57. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*. First paperback edition. London: Bloomsbury, 2013.
- GIBSON, James. *The Ecological Approach To Visual Perception: Classic Edition*. New York; Hove, England: Psychology Press, 2015.
- GIL, Antonio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *Puerilism*. In: *Salmagundi*, no. 20, pp. 153–159, 1972.
- \_\_\_\_\_. *Homo Ludens*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- JOHNSON, Mark. *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.
- JOHNSON, Steven. *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books, 2005.
- KING, Alison. *From Sage on the Stage to Guide on the Side*. *College Teaching* v. 41, n. 1, pp. 30–35, 1993.
- LEITE, Leonardo Cardarelli et al. *Ensinando e aprendendo a fazer jogos quando os alunos são os protagonistas*. In: *Proceedings of SBGames*, 2017. Curitiba: PUCPR, 2017. pp. 696–704.
- LINTON, Ralph. *The Study of Man, an Introduction*. D. Appleton and Co, 1936.

- MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.
- MAXWELL, Clifford. *A Deeper Look at the Flex Model | Blended Learning Universe*. Disponível em <<https://www.blendedlearning.org/a-deeper-look-at-the-flex-model/>>. Acesso em: 21/02/2019.
- MOSS, Richard. *Roam Free: A History of Open-World Gaming*. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2017/03/youre-now-free-to-move-about-vice-city-a-history-of-open-world-gaming/>>. Acesso em: 27/03/2017.
- OLIVEIRA, Izabel Maria De. *O Ensino de Projeto na Graduação em Design no Brasil: O Discurso da Prática Pedagógica*. Rio de Janeiro, 2009. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- PENIDO, Anna. *Escolas em (Re)construção*, pp. 24–37. In: Destino: Educação: escolas inovadoras. São Paulo: Fundação Santillana, 2016.
- RABIN, Steve (Org.). *Introduction to Game Development*. 2. ed. Massachusetts: Course Technology Cengage Learning, 2010.
- RODRIGUES, Roberta Portas Gonçalves. *Desafios e Perspectivas no Ensino de Design: Experiência na Disciplina DSG1002: Projeto Planejamento na PUC-Rio*. Rio de Janeiro, 2013. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- ROGERS, Scott. *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley, 2010.
- SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <<http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>>. Acesso em: 11/2/2019.
- SCHECHNER, Richard. *Playing*. In: Play & Culture, vol. 1, pp. 3–19, Fev. 1988.
- SHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.
- SCHILLER, Friedrich. *Aesthetical and Philosophical Essays, vol. 1*. Forgotten Books, 2010.

- SCHÖN, Donald A. *Educando o Profissional Reflexivo: Um Novo Design Para o Ensino e a Aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- SPITZ, Rejane. *O Papel da Computação Gráfica no Ensino de Desenho Industrial*. Rio de Janeiro, 1993. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- \_\_\_\_\_. *Computers in Arts and Design Education: Impregnating the Digital World with Texture, Dust, and Noise*. Computer Graphics, ACM SIGGRAPH, Volume 29 Issue 3, August 1995, pp.16–18. New York, NY, USA.
- SUTHERLAND, Jeff. *Scrum: A Arte de Fazer o Bom Trabalho na Metade do Tempo*. São Paulo: Leya, 2016.
- SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. 2. printing. Massachusetts: Harvard University Press, 2001.
- TURNER, Victor. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press, 1977.
- \_\_\_\_\_. *On The Edge of The Bush: Anthropology as Experience*. Tucson, Ariz: University of Arizona Press, 1985.
- WALTON, Nicholas (2017). *Worldwide Educating for the Future Index: A Benchmark for the Skills of Tomorrow*. Disponível em: <<http://dkf1ato8y5dsg.cloudfront.net/uploads/5/80/eiu-yidan-prize-educating-for-the-future-wp-final.pdf>>. Acesso em: 27/02/2019.

## ANEXO A: University of Southern California

### University of Southern California USC Catalogue 2016-2017

[ARCHIVED CATALOG]

#### Interactive Entertainment (BA)

---

The Bachelor of Arts in Interactive Entertainment is granted through the USC Dornsife College of Letters, Arts and Sciences in conjunction with the School of Cinematic Arts. Students study within a framework, which combines a broad liberal arts background with specialization in a profession. Undergraduate students take their pre-professional courses in the USC Dornsife College of Letters, Arts and Sciences, including the general education requirements. Major courses are selected from the curriculum of the School of Cinematic Arts. The degree requires 128 units, including a minimum of 48 units in the major.

#### General Education Requirements

The university's general education program provides a coherent, integrated introduction to the breadth of knowledge you will need to consider yourself (and to be considered by other people) a generally well-educated person. This program is effective for all students entering USC in fall 2015 or later, or transfer students beginning college elsewhere at that time and subsequently transferring to USC. It requires eight courses in six Core Literacies, plus two courses in Global Perspectives (which may double-count with courses in the Core Literacies) and two courses in writing. See [General Education Program](#) for more information.

#### Required Production Courses

---

Undergraduates admitted to the Interactive Entertainment Program are required to take [CTPR 290](#).

[CTPR 290](#) introduces the interrelationship of visuals, sound and editing in cinematic communication. Students participate in directing and producing workshops as well as individual and group projects. Approximately \$1,000 should be budgeted for miscellaneous expenses, lab and insurance fees.

#### Required Courses

---

- [CNTV 101 Reality Starts Here](#) Units: 2
- [CSCI 101L Fundamentals of Computer Programming](#) Units: 3 or
- [CTIN 101 Fundamentals of Procedural Media](#) Units: 2
- [CTCS 190g Introduction to Cinema](#) Units: 4
- [CTIN 190 Introduction to Interactive Entertainment](#) Units: 4
- [CTIN 483 Introduction to Game Development](#) Units: 4
- [CTIN 484L Intermediate Game Development](#) Units: 2 \*
- [CTIN 488 Game Design Workshop](#) Units: 4
- [CTIN 489 Intermediate Game Design Workshop](#) Units: 2 \*
- [CTPR 290 Cinematic Communication](#) Units: 4, 6

#### Note:

---

\*Enrollment in [CTIN 484](#) and [CTIN 489](#) is concurrent

---

**At least 6 units of the following are required:**

- [CTAN 330 Animation Fundamentals](#) Units: 2
- [CTAN 443L Character Development for 3-D Animation and Games](#) Units: 2
- [CTAN 452 Introduction to 3-D Computer Animation](#) Units: 2
- [CTIN 401L Interface Design for Games](#) Units: 2
- [CTIN 403L Advanced Visual Design for Games](#) Units: 2
- [CTIN 404L Usability Testing for Games](#) Units: 2
- [CTIN 405L Design and Technology for Mobile Experiences](#) Units: 2
- [CTIN 406L Sound Design for Games](#) Units: 2
- [CTIN 458 Business and Management of Games](#) Units: 2
- [CTIN 464 Game Studies Seminar](#) Units: 2
- [CTIN 482 Designing Online Multiplayer Game Environments](#) Units: 2
- [CTIN 485L Advanced Game Development](#) Units: 2
- [CTIN 486 Alternative Control Workshop](#) Units: 2
- [IML 340 Remixing the Archive](#) Units: 4 \* max 8
- [IML 346 Methods in Digital Research](#) Units: 2 \*

---

**At least one of the following is required:**

- [CTCS 478 Culture, Technology and Communications](#) Units: 4
- [CTCS 482 Transmedia Entertainment](#) Units: 4
- [CTIN 110 Statistical Analysis for Games: Storytelling with Numbers](#) Units: 4
- [CTIN 462 Critical Theory and Analysis of Games](#) Units: 4
- [CTIN 463 Anatomy of a Game](#) Units: 4
- [CTWR 410L Character Development and Storytelling for Games](#) Units: 4
- [IML 420m New Media for Social Change](#) Units: 4 \*

**Note:**

---

\*Prerequisite: [IML 104](#) or [IML 140](#) or [IML 201](#).

---

**At least one of the following is required:**

- [CTIN 459L Game Industry Workshop](#) Units: 4
- [CTIN 491L Advanced Game Project I](#) Units: 4
- [CTIN 492L Experimental Game Topics](#) Units: 4

**Note:**

---

Four additional upper-division units of Cinematic Arts electives

---

**Additional Requirements**

**Grade Point Average Requirements**

A minimum grade of C, 2.0 (A = 4.0), must be earned in all required and prerequisite courses. A grade of C- (1.7) or lower will not fulfill a major requirement.

Students who do not earn the minimum grade of C (2.0) in [CTIN 190](#), [CTIN 483](#), [CTIN 484](#), [CTIN 488](#) or [CTIN 489](#) after repeating these requirements will be disqualified from the program.

## ANEXO B: DigiPen Institute of Technology

### Sample Course Sequence

[digipen.edu/academics/art-music-and-design-degrees/ba-in-game-design/sample-course-sequence](https://digipen.edu/academics/art-music-and-design-degrees/ba-in-game-design/sample-course-sequence)

The **Bachelor of Arts in Game Design** requires completion of at least 139 semester credits with a cumulative GPA of 2.0 or better. The program usually spans eight semesters of 15 weeks each, or four academic years. See [Degree Requirements](#) for additional information.

This is a sample sequence of courses for a student in the 2018-2019 academic cohort. This sequence should not be used for advising purposes. Instead, contact your Student Success Advisor for a copy of this program's Curriculum Flowchart.

Semester	Course	Core	Credits
Semester 1	<b>DES 100</b> Introduction to Design Process	X	4
	<b>DES 101</b> Principles of Interactive Design	X	4
	<b>PSY 101</b> Introduction to Psychology	X	3
	<b>MAT 105*</b> Introductory Probability and Statistics		3
	<b>ART 105*</b> Art Processes		3
	<b>COL 101</b> College Life and Academic Skills		1
	<b>Semester Total</b>		<b>18</b>
Semester 2	<b>GAM 120*</b> Introduction to Digital Production	X	3
	<b>DES 120</b> Game Design Process	X	3
	<b>DES 150</b> Introduction to User Experience	X	3
	<b>PSY 201</b> Cognitive Psychology	X	3
	<b>ENG 116*</b> Storytelling		3
	<b>CG 102*</b> 2D Raster Graphics for Designers		3
	<b>Semester Total</b>		<b>18</b>
Semester 3	<b>GAM 200*</b> Project II	X	4
	<b>DES 200</b> Systems Design	X	3

Semester	Course	Core	Credits
	<b>DES 250</b> User Research and Testing	X	3
	<b>CS 116*</b> Introduction to Computer Technology and Programming		4
	<b>MAT 100*</b> Pre-calculus with Linear Algebra and Geometry		4
	<b>Semester Total</b>		<b>18</b>
<b>Semester 4</b>	<b>GAM 250*</b> Project II	X	4
	<b>DES 210</b> Spatial Design	X	3
	<b>DES 301</b> Game Design 1	X	3
	<b>CS 165*</b> Programming Foundations		4
	<b>PHY 115*</b> Introduction to Applied Math and Physics		3
	<b>COL 235</b> College Success for Designers		1
	<b>Semester Total</b>		<b>18</b>
<b>Semester 5</b>	<b>GAM 300*</b> Project III	X	4
	<b>DES 302</b> Game Design II	X	3
	<b>DES 350</b> Real-Time User Experience Design	X	3
	<b>CS 175*</b> Scripting Languages		3
	<b>CG 125*</b> Introduction to 3D Production for Designers		3
	<b>Semester Total</b>		<b>16</b>
<b>Semester 6</b>	<b>GAM 350*</b> Project III	X	4
	<b>DES 303</b> Game Design III	X	3
	<b>DES 360</b> Information Visualization	X	3
	<b>CS 176*</b> Advanced Scripting Languages		3
	<b>MUS 115</b> Fundamentals of Music and Sound Design		3
	<b>Semester Total</b>		<b>16</b>



Semester	Course	Core	Credits
Semester 7	<b>GAM 375 or GAM 400</b> Project III or Project IV	X	4
	<b>DES 400</b> Integrated Digital Design	X	3
	<b>Design Elective</b> Any three-credit DES course numbered 300 or higher.	X	3
	<b>Psychology Elective</b> Any three-credit course with the PSY designation.	X	3
	<b>COM 250</b> Professional Communication		3
	<b>Semester Total</b>		<b>16</b>
Semester 8	<b>GAM 400 or GAM 450*</b> Project IV	X	4
	<b>Design or Psychology Elective</b> Any three-credit DES course numbered 300 or higher, or PSY course numbered 200 or higher.	X	3
	<b>MGT Elective</b> Any three-credit course with the MGT designation.		3
	<b>English Elective</b> Any three-credit course with the ENG designation.		3
	<b>HSS Elective</b> Any three-credit course from the Department of Humanities and Social Sciences, except those with the COL designation.		3
	<b>Semester Total</b>		<b>16</b>
<b>Degree Total (minimum credits required)</b>			<b>136</b>

\*Other courses may fulfill this requirement. Reference the [Degree Requirements](#) for this program for more information.

© 2019 DigiPen, All Rights Reserved.

## ANEXO C: University of Utah

### General Catalog

---

[catalog.utah.edu](http://catalog.utah.edu)

#### Department/Programs

---

Film & Media Arts

#### Minimum Degree Hours

---

122

#### Minimum Major Hours

---

56

#### Graduation Requirements

---

Students must earn a grade of "C" or better in all required major courses (including Allied Hours).

#### Are students required to select an emphasis?

---

No

#### Degree Requirements

---

Required Courses

56 Total Credits

Complete all of the following

Group

- Complete all of the following
  - Earned at least 1 credits from the following:
    - [FILM1010](#) - Introduction to Undergraduate Studies in Film & Media Arts (0.5)
  - This course is taken as CR/NC
- Complete at least 1 of the following:
  - [FILM2100](#) - Introduction to Film (4)
  - [FILM2120](#) - Introduction to Media Arts (4)
- Complete the following:
  - [FILM3110](#) - History of Film until 1952 (4)
  - [FILM3120](#) - History of Film from 1952 (4)
  - [FILM3500](#) - Introduction to Film Production (4)

Electives

- o Earned at least 24 credits from: Courses from FILM 1000-5999
  - Except:
    - FILM1010 - Introduction to Undergraduate Studies in Film & Media Arts (0.5)
    - FILM2100 - Introduction to Film (4)
    - FILM3110 - History of Film until 1952 (4)
    - FILM3120 - History of Film from 1952 (4)
    - FILM3500 - Introduction to Film Production (4)
  - Allied Hours
- o Complete at least 15 credits from the following types of courses:
 

Allied Hours relate to Film & Media Arts but are taken in another academic discipline. Completing a minor to fulfill Allied Hours is recommended. A College of Fine Arts academic advisor must approve a student's Allied Hours.

Grand Total Credits: **56**

## Emphases

---

Entertainment Arts & Engineering

## Degree Requirements

---

Required Courses

11 - 13 Total Credits

Complete all of the following

Critical Studies Core Courses

- o Complete all of the following
  - Earned at least 1 credits from the following:
    - FILM1010 - Introduction to Undergraduate Studies in Film & Media Arts (0.5)
  - This course is taken as CR/NC
- o Complete at least 1 of the following:
  - FILM2100 - Introduction to Film (4)
  - FILM2120 - Introduction to Media Arts (4)
  - FILM2700 - Intro to Videogames and Virtual Worlds (3)
  - EAE2700 - Intro to Videogames and Virtual Worlds (3)
- o Complete at least 1 of the following:
  - FILM3110 - History of Film until 1952 (4)
  - FILM3120 - History of Film from 1952 (4)
  - FILM3135 - History of Media Arts (4)
- o Complete at least 1 of the following:
  - FILM2220 - Women Directors (4)
  - FILM2235 - Celebrity (3)
  - FILM2240 - Diversity in Film and Media (4)
  - FILM2250 - Popular Film and Television: Gender and Sexuality (4)
  - FILM3110 - History of Film until 1952 (4)

- [FILM3120](#) - History of Film from 1952 (4)
- [FILM3135](#) - History of Media Arts (4)
- [FILM3140](#) - Documentary Film History (4)
- [FILM3150](#) - Experimental Film History (4)
- [FILM3160](#) - Animation Film History (4)
- [FILM3170](#) - Japanese Anime (4)
- [FILM3210](#) - American Film and Culture (4)
- [FILM3250](#) - Cinema of the Developing World (4)
- [FILM3260](#) - International Film and Culture (4)
- [FILM3270](#) - The Foreign Eye: Exilic, Diasporic, and Border Cinema (4)
- [FILM3315](#) - Convergence Culture (4)
- [FILM3325](#) - Indie Media (4)
- [FILM3330](#) - TV: Streaming & Otherwise (3)
- [FILM3920](#) - Special Topics in Critical Studies (4)
- [FILM4165](#) - Contemporary Animation: The Simpsons to South Park (4)
- [FILM4210](#) - Film Genres (4)
- [FILM4220](#) - Director(s) (4)
- [FILM4230](#) - Education Theory and Practice for Film Studies (4)
- [FILM4320](#) - Film, Dream and Memory in Cinema (4)
- [FILM4350](#) - Film and Media Theory and Criticism (4)
- [FILM4920](#) - Gender and Sexuality in Film and Media: Advanced Topics (4)

Grand Total Credits: **11 - 13**

### Emphasis Requirements

---

Complete all of the following

Production

- Complete all of the following
  - Complete the following:
    - [FILM3610](#) - Computer Animation I (4)
    - [EAE3600](#) - 3D Modeling for Video Games and Machinima (3)
  - Complete at least 1 of the following:
    - [FILM3710](#) - Traditional Game Development (4)
    - [EAE3710](#) - Traditional Game Development (4)
  - Complete at least 1 of the following:
    - [FILM3720](#) - Alternative Game Development (4)
    - [EAE3720](#) - Alternative Game Development (4)
  - Complete at least 1 of the following:
    - [FILM3420](#) - Sound for Film and Digital Media (4)
    - [FILM3411](#) - Editing I (2)
    - [FILM3500](#) - Introduction to Film Production (4)
    - [FILM3510](#) - Introduction to Media Arts Production (4)
    - [FILM3600](#) - Storyboarding/Visual Storytelling (4)

Computer Programming

- Complete at least 2 of the following:

- [COMP1010](#) - Programming for All 1: Beginning Programming (3)
- [COMP1020](#) - Programming for All 2: Extended Applications (3)

Electives

- Complete at least 3 of the following:
  - [EAE3020](#) - Ethics in Videogames (3)
  - [EAE3035](#) - Storycrafting for Games (3)
  - [EAE3605](#) - 3D Character Production (3)
  - [EAE3610](#) - 3D Character Production II (3)
  - [EAE3620](#) - Environmental Art for Games (3)
  - [EAE3625](#) - Environmental Art for Games II (3)
  - [EAE3630](#) - Hard Surface Modeling (3)
  - [EAE3635](#) - Hard Surface Modeling II (3)
  - [EAE3640](#) - Digital Figure Sculpting (3)
  - [EAE3645](#) - Digital Figure Sculpting II (3)
  - [EAE3650](#) - Motion Capture (3)
  - [EAE3660](#) - Interactive Machinima (3)
  - [EAE3670](#) - Texturing for 3D (3)
  - [EAE3675](#) - Texturing for 3D II (3)
  - [EAE3680](#) - Digital Painting (3)
  - [EAE3690](#) - Concept Art for Games (3)
  - [EAE3695](#) - Concept Art for Games II (3)
  - [ART1020](#) - Non-major Basic Drawing (3)
  - [ART3700](#) - Digital Imaging for Visual Artists (3)
  - [FA3700](#) - Digital Imaging for Visual Artists (3)
  - [ART4740](#) - Digital Darkroom (3)
  - [DRAW3040](#) - Drawing the Human Head and Hands (3)
  - [FILM2600](#) - Introduction to Animation Techniques (4)
  - [FILM2630](#) - Traditional Animation I (4)
  - [FILM3620](#) - Computer Animation II (4)
  - [FA2000](#) - Computers and the Arts (3)
  - [FA3300](#) - Introduction to Computer Music Technology (4)
  - [FA3400](#) - Digital Visual Effects (3)
  - [FA3000](#) - Introduction to Web Design (3)
  - [FA3600](#) - Writing for New Media (3)
  - [FA4100](#) - Advanced Web Design (3)
  - [FILM4565](#) - Digital Effects and Compositing for the Screen (4)
- Capstone
  - Complete the following:
    - [EAE4500](#) - Senior Project I (3)
    - [EAE4510](#) - Senior Project II (3)

Grand Total Credits: **38 - 43**

Sample Program of Study

<b>Sample 4 Year Plan</b>
---------------------------

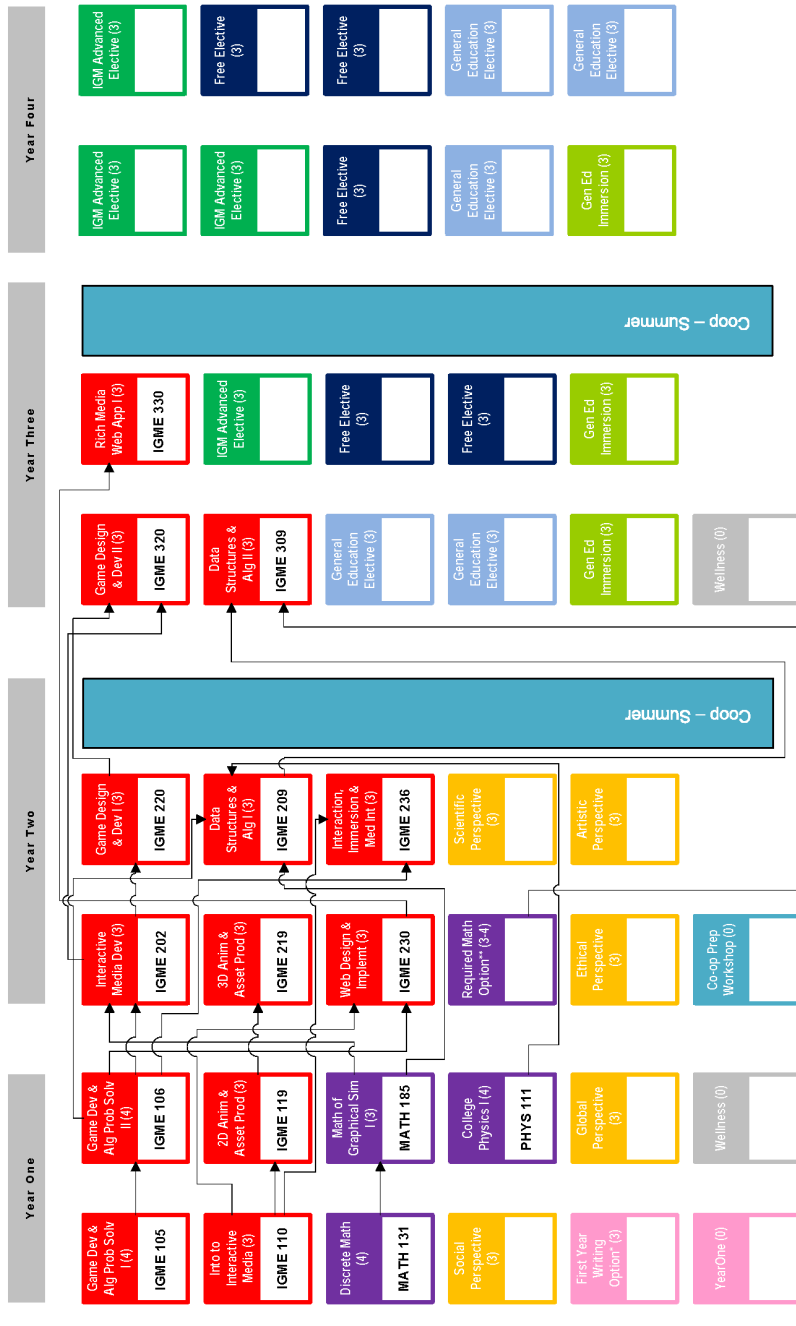
Note: This is just a sample. Log into My Degree Dashboard (in CIS) and meet with your academic advisor to fit a program of study with your academic record.

<b>First Year</b>			
<b>Fall Semester</b>	<b>CR</b>	<b>Spring Semester</b>	<b>CR</b>
FILM 1010	0.5	COMP 1020	3
FILM 2100, 2120, 2700 or EAE 2700	3-4	General Education - QA	3
WRTG 2010	3	General Education - AI	3
COMP 1010	3	Bachelors Degree - Language	4
Bachelor Degree - Language	4	General Elective	3-4
<b>Total Hours:</b>	<b>13.5-14.5</b>	<b>Total Hours:</b>	<b>17-18</b>
<b>Second Year</b>			
<b>Fall Semester</b>	<b>CR</b>	<b>Spring Semester</b>	<b>CR</b>
FILM 1010	0.5	FILM 3110, 3120 or 3135	4
FILM 3420, 3411, 3500, 3510, or 3600	2-4	EAE 3600	3
General Education - BF	3	General Education - BF	3
Bachelor Degree - Language	4	Bachelors Degree - Language	4
General Education - SF	3	General Elective	1-2
<b>Total Hours:</b>	<b>12.5-13.5</b>	<b>Total Hours:</b>	<b>15-16</b>
<b>Third Year</b>			
<b>Fall Semester</b>	<b>CR</b>	<b>Spring Semester</b>	<b>CR</b>
FILM 3710 or EAE 3710	4	Film & Media Arts - Electives	6
Film 3610	4	General Education - HF	3
Film & Media Arts - EAE Electives	3	Bachelor Degree - CW	3
General Education - SF/AS	3	FILM 3720 or EAE 3720	4
<b>Total Hours:</b>	<b>14</b>	<b>Total Hours:</b>	<b>16</b>
<b>Fourth Year</b>			
<b>Fall Semester</b>	<b>CR</b>	<b>Spring Semester</b>	<b>CR</b>
EAE 4500	3	EAE 4510	3
Upper-Division Critical Studies	4	General Electives	13
Bachelor Degree - DV	3		
Bachelor Degree - IR	3		
General Elective	3		
<b>Total Hours:</b>	<b>16</b>	<b>Total Hours:</b>	<b>16</b>

# ANEXO D: Rochester Institute of Technology

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512196/CA

## 2018-2019 Undergraduate Curriculum Game Design & Development (GAMEDES-BS)



Writing Intensive Course (GE-WI or PR-WI):

This is a recommended course sequence. Individual schedules may vary. GAMEDES-BS students must complete a specific number and type of credits to earn their degree. Current students can review their Academic Advising Report to view their degree requirements in real time. You are encouraged to make contact with your advisor at least once per term. Your advisor can guide your course planning, and help solve scheduling problems.

**Course Name (Credits)**

**Course Number**

**Prerequisite**

- IGM Core Courses
- IGM Elective Courses
- Math and Science Courses
- Gen Ed Perspectives
- Gen Ed Immersion
- Gen Ed Electives
- Free Electives
- First Year Foundation
- Co-op
- Wellness

## ANEXO E: Vancouver Film School

### Game Design Curriculum

[vfs.edu/programs/game-design/curriculum](https://vfs.edu/programs/game-design/curriculum)

19 de fevereiro de 2015

### Specializations

Students combine the programs focus on production with two of three specializations below, to develop a professional-quality online portfolio that demonstrates a thorough understanding of game design.

- Coding
- Game Art
- Level Design

### Term 1 Course Descriptions

#### Game Theory - Analog

Students are exposed to the fundamentals of game theory; unpacking the principles that make games, such as chess, dice, and cards, popular across centuries and cultures.

Building on this base, students analyze contemporary non-digital games and discuss the risk/reward, captured through von Neumann's minimax theory. The result of this class is the development of an analog game prototype.

#### Pre Production Techniques

Students are taken through the requirements of the preproduction cycle, including team building, scheduling, documentation, fast prototyping and concept creation.

#### Game Production

This course provides an introductory overview of the Game Industry and the development process, including the principles of Project Management. It gives students a better understanding of the different roles inside a development team, and the different phases of development of game projects.

#### Storytelling

Contemporary entertainment franchises are not limited by the storytelling constraints of one medium. This course examines how different media can be used as part of a unified story strategy that leverages the strengths of each, while capitalizing on the potential of the whole.

#### Level Design 1

This course introduces the process of designing a level on paper and quickly iterating on designs. A major element of this course is to explore the connections between game design



and level design, especially how players interact in different gametypes. Students learn about planning for technical limitations, as well as unexpected player interactions. The final level designs are brought into a commercial engine to further understand how the level will be seen from the player's perspective.

### Programming 1

---

This course begins with the fundamentals of basic programming using C#, including data types, logic flow control, conditions, loops, file I/O, functions, classes and objects. It explores game-related concerns such as the game loop, rules, and game object design and implementation.

### Game Art 1

---

Students explore the fundamentals of 2D and 3D asset creation in Maya and Photoshop, the dominant industry standard software. They learn and apply fundamental principles behind all 2D image and 3D polygon graphics, regardless of platform, game engine, or creative software. Students make several game-ready assets using the core Photoshop and Maya toolsets used in game art creation and develop a strong overview of the game art creative process.

### Cinematics

---

This hands-on course introduces game designers to the tools and techniques of film production. In addition to pre-production basics, the course provides a comprehensive overview of camera operation, sound and lighting techniques, as well as the storyboarding process. Each student writes a cinematic treatment and create a storyboard for a film trailer.

## Term 2 Course Descriptions

---

### Game Theory - Digital

---

Building on the work of Game Theory (Analog), this course seeks to apply the essentials of game theory to the success of various popular video games. Students undertake rigorous analysis of historic videogames, from the arcades to modern day game systems.

### Game Mechanics

---

Game Mechanics are the building blocks that make up game-play. Students look at the various aspects of game mechanics; what they are, how they can be formed, how they interact with each other, and various topics relating to the application of game mechanics.

### Team Management

---

This course provides game designers with an understanding of how teams come together, and what keeps them performing at the level necessary to build A-quality titles. It also covers the key leadership skills fundamental to facilitating a high performing team.

## Critical Analysis

---

Critical Analysis is a core part of the design process. Evaluating a game, and all its components, allows designers to determine areas of strength, weakness, and opportunities for improvement or new game elements. This creates a game designer that has better analysis skills, and potentially a new career track in the Video Game Review field.

## Level Design 2

---

As a level designer in the game industry you can determine exactly what the player sees, hears and feels in the game. In this three-term course students learn the common procedures for building a level for their games. Students cover creating paper designs of levels, and how to translate those ideas into objects and architecture, placing units and scripting their behaviour.

## 2D Gaming Project

---

Students create an original 2D game in a team-based environment. They explore a myriad of 2D game engines and techniques that empower them to realize their vision. They gain valuable game development experience through overcoming team conflicts, meeting milestones and submitting major deliverables. The course concludes with a final presentation of the game to the entire Game Design student body and staff.

## Unity 1

---

Mastery of object-oriented programming allows designers to tune their own game scenarios/levels without the need of engineering support. Over the course of two terms, these courses ground students in the rigors of an object-oriented language (C++) used in common game engines.

## Game Art 2

---

In Game Art 2, students take a deeper look into the tools and techniques used to create sprites, such as Angry Birds, how to animate them and how to incorporate them into the growing field of 2.5D games. We continue our work into creating game ready 3D models, creating efficient UV mapping co-ordinates, while using Photoshop to create detailed colour, specular, ambient and normal texture maps that we can apply to these models. We conclude this course with an introduction to simple skeletal rigs and use them to animate models.

## Term 3 Course Descriptions

---

### Detailed Design Docs

---

The Detailed Design Docs course takes the student's design document skills started in Game Theory (Digital), and expands on them with a course focused on document creation and editing. This takes student ideas from concept to a document that provides the details needed for a development team to create a game.

### Mobile/Social Design

---

Mobile gaming is a fast-rising sector of the game design industry. Porting a game from rich platforms to mobile devices has proven risky, yet the adaptation of simple “time wasters” strikes a chord with mass audiences. This course explores the unique niche occupied by wireless and handheld game devices such as iPad games and tries to define the requirements for a successful title. Working under the mentorship of the course instructor, students design a wireless game concept.

### Game Interface Design

---

Students begin to adapt their design sensibility to the requirements of game information systems. In addition to constraints imposed by platform selection, students consider optimal ways to engage players through an adaptation of real estate to the dictates of title/genre. Essential treatments of way-finding, intuition and color palette are applied to concepts ranging from HUDs to game initiation screens.

### Creative Writing

---

Building on the fundamental theories of story structure, students are given a structured series of exercises that allows them to develop the essential building blocks of their story. Classes focus on dramatic arc, conflict, character vs. characterization, backstory and dialogue.

### Level Design 3

---

Students study more advanced topics in level design, building on the content covered in Level Design 1-2. By the end of the term, students have demonstrated advanced topics on how to create an interactive environment for their video games and, more importantly, how to make their levels fun.

### Mission Design

---

To create goals that are oriented to support the gameplay theme—while achieving a high standard of what makes a mission fun, purposeful and exciting—students learn the fundamentals of what a mission is, why they are relevant, and how missions are delivered. Throughout the course students analyze, interpret, reorganize, and create missions for various levels.

### Programming 2

---

Advanced system programming and techniques are explored using the C++ Programming Language, as well as advanced topics pertinent to game development, including linear algebra math. Students learn the software technologies and techniques underlying both 2D and 3D games.

### 3D Modelling 1

---

This introductory course focuses on the modelling and texturing skills required to build simple environments. Using Maya students begin by modelling simple objects. After practicing these techniques they move on to design and build an environment.

### Environment + Lighting

---

With game levels using ever larger environments, good quality set dressing and detailed immersive lighting is needed to enhance the game experience. In this course students learn how to quickly prototype an environmental model, create vertex lighting and ambient occlusion texture maps for game levels.

## Term 4 Course Descriptions

---

### Online/Multiplayer Design

---

Playing games in an online world, and competing against players in Multiplayer or Massively Multiplayer Online (MMO) gaming environments, changes the rules for how games should be designed to provide the best play experience for all parties involved and requires additional design constraints and considerations. This course focuses on those design choices.

### Project Management

---

This course explores a number of management models and discusses their application to various situations likely to be encountered in the game industry.

### Project Design

---

In Terms 5 and 6, students design and build an industry-style project using tools and techniques that they have learned in Terms 1-4. Students plan out their projects, what tools they will use to build them, put together a project plan, and build and monitor their progress based on milestone deliverables.

### Technical Preproduction

---

This course explores the technical workflow required to establish the framework upon which games are structured. Students evaluate engines and game technology, determine a technical implementation plan, and create a technical Design Document for their final project. Students learn how to use industry standard version control software and use it throughout their final project development. Students also develop and present working prototypes for three key features of their games.

### Interactive Narrative

---

Non-linear storytelling techniques have become an essential skill for the game designer, the DVD developer, and the digital designer intending to seduce an online audience. This course delves into the vagaries of interactive narrative, highlighting the problems encountered by storytellers wrestling with this form. The course builds to each student developing – and executing – a non-linear story concept based on a linear story strategy.

## Level Design 4

---

Students learn the value of modular and procedural level design techniques to enhance gameplay and reduce production costs. Students also learn about the different considerations for specific subsets of level design, such as cover combat layouts, race track designs, and puzzle game levels. During this time students utilize industry best practices to build these levels, and discover their own approach to building game levels. By the end of the term, students have practical experience following best practices and processes for designing and constructing levels for different genres of games. This knowledge will be directly applicable to their industry projects and portfolios.

## Advanced Programming

---

This course builds on the other programming oriented courses in the coding stream, and is provided to round out additional technical skills and knowledge that can help students in their final projects and beyond. Using course content created in the Programming for Games, Web & Mobile program, it includes key modules in 4 different areas: artificial intelligence, math for programmers, object-oriented design patterns, and developing for mobile devices.

## Unity 2

---

Continuing with the principles established in Term 2, students use their scripting skills and see them applied to more advanced mechanics and game elements using game engines, such as Unreal, Half Life and Tourque. Over the course of two terms, these courses grounds students in the rigors of an object-oriented language (C++) used in common game engines.

## 3D Modelling 2

---

Strong 3D characters and character animations are keys parts of modern games. Games like God of War or Call of Duty have well defined characters that are central for users to see and control. In 3D Modelling 2 we investigate what makes for a great game character's design.

## Term 5 Course Descriptions

---

### Project Development

---

Working in small teams, students leverage skills, assets, and software applications to create either a sophisticated level modification or an experimental gameplay prototype. Producers and designers from local game studios are carefully selected to work as student mentors for the life of the project. The Game Design supervisor and other Game Design staff are deployed to ensure each project cycle corresponds to the academic requirements of the school. Continues to Term 6.

### Quality Assurance for Games

---

Springing from the work undertaken in Game Mechanics, this course exposes students to the fundamental methodologies employed by game developers to identify and correct

game mechanic failures. In addition to game tuning considerations, students are also given hands-on practice with an asset management system.

### Business of Games

---

The development of games is not only about creativity, technical, and artistic elements; it also has diverse business aspects. This course provides students with a grounding in the three key areas of business associated with game development. The course consists of three separate sessions: Legal Wrangling; Dollars and Sense; and Marketing Savvy.

## Term 6 Course Descriptions

---

### Post-Mortem Analysis

---

With production cycles in the industry now creaking past the 24-month mark, it is crucial that future producers (and their staff) understand and identify where things went wrong. Examining a number of theories and approaches, this course draws on the students' own experiences at VFS to explore the best way to ensure that one never makes the same mistake twice.

### Portfolio Development

---

A crucial facet of a student's preparation for the reality of a post-VFS existence is the design and development of an online portfolio. Not only does this serve as a useful repository of the student's work to date, it also allows them to showcase their artistic and technical process. Using webtools such as Dreamweaver, students create a portfolio that showcases their best work and creativity over the course of the one-year program.

### Employment Preparation

---

As crucial as a portfolio is the student's preparation for securing their first position. This mentored workshop guides students through the process of corporate research, networking, résumé preparation and interview techniques. At the conclusion of this course, students should have several first interviews arranged with local game development studios.

# ANEXO F: AI Vancouver (Ciência em Programação para Jogos)



## Bachelor of Science in Game Programming DEGREE PROGRAM

QUARTER 1	QUARTER 2	QUARTER 3	QUARTER 4	QUARTER 5	QUARTER 6	QUARTER 7	QUARTER 8	QUARTER 9	QUARTER 10	QUARTER 11	QUARTER 12
GAD110 Game Design I	GAD100 History of Games	CCM121 Digital Imaging	GAD130 Level Design I	CGM131 Basic 3D Concepts	VGP240 3D Graphics and Applications	VGP242 3D Graphics Programming	VGP330 Real-time GPU Programming	VGP334 Animation for Games	VGP320 Database Programming	VGP440 Concurrency & Parallel Programming	VGP452 Senior Portfolio
VGP101 Intro to Computer Programming	VGP102 Object-Oriented Programming in C++	VGP130 Advanced Object Oriented C++	VGP114 Software Development & Testing	VGP230 2D Games Programming	VGP233 Programming for Game Engines	VGP234 Artificial Intelligence	VGP201 Portfolio I	Studio Elective	VGP331 Network Programming	VGP336 Gameplay Programming	
MTH100 or MTH101 Applied Math	MTH201 Geometry & Linear Algebra	VGP220 Algorithms & Data Patterns I	VGP248 Physics of Motion Light & Sound	VGP244 Algorithms & Data Patterns II	VGP246 Calculus for Physics	VGP256 Math & Physics for Games	CC450 Production Team I	CC451 Production Team II	Studio Elective	VGP430 Senior Project	VGP301 Professional Development
ENGL01 Rhetoric & Composition	ENGL03 Academic Writing	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	Liberal Studies Electives	CC462 Post Production	Studio Elective	Studio Elective
5 Game Design Courses 15 credits	12 Technical Building Courses 36 credits	13 Advanced Research Courses 42 credits	7 Math/Algebra Courses 21 credits	4 Data Management Courses 12 credits	11 Liberal Studies Courses 35 credits	5 Studio Elective Courses 15 credits	TOTAL CREDITS 180 CREDITS		CC499 Capstone	Studio Elective	CAP499 Capstone





# Game Art & Design

DIPLOMA PROGRAM

	QUARTER 1	QUARTER 2	QUARTER 3	QUARTER 4	QUARTER 5	QUARTER 6	QUARTER 7
	GAD120 Introduction to Scripting	GAD140 Scripting	GAD160 Advanced Scripting	CC310 Pre-production and Project Management	CC449 Production Team I	CC451 Production Team II	CC452 Post-Production
	COM121 Digital Imaging I	GAD113 Free to Play Game Design	COM131 Basic 3D Concepts	GAD271 Game Design for Platforms			GAD323 Final Capstone Project
	GAD100 History of Games	GAD205 UI UX-Design	GAD253 Portfolio I	GAD222 Game Research and Critical Analysis	GAD320 Senior Project	GAD322 Capstone Project	
	GAD110 Introduction to Game Design	GAD121 Mini Games and Prototyping	GAD230 Level Design	Elective	Elective	Elective	GAD362 Portfolio II
	GAD130 Introduction to Level Design	GAD122 Game Design	GAD250 Game Design for Business	GAD262 Advanced Game Design	GAD330 Critical Game Design	Elective	Elective

4	Technical Arts Courses	12 credits	+	4	Team Courses	18 credits	+	9	Design Courses	27 credits	+	4	Advanced Design Course	12 credits	+	6	Capstone Courses	21 credits	+	5	Elective Courses	15 credits	=	TOTAL	105 CREDITS
---	------------------------	------------	---	---	--------------	------------	---	---	----------------	------------	---	---	------------------------	------------	---	---	------------------	------------	---	---	------------------	------------	---	-------	-------------





## ANEXO H: Abertay University

### Key Modules (2017/18)

Year 1 Year 2 Year 3 Year 4

#### Developing Game Concepts (DES101) →

An introduction to the games industry that develops skills in design and production practices, pitching and communicating game concepts, and the planning of game projects.

#### Pre-Visualisation (DES102) →

Provides students with a working knowledge of computer arts production techniques and practices required to design and communicate concepts for games visually.

#### Game Engines and the Principles of Programming (DES105) →

An introduction to the core concepts of computer programming through practical examples within games engines. This module provides an introduction to computational thinking for students who want to work in the games industry. It is for students who require knowledge of programming for their game design practice, but who are not primarily programmers and who have limited or no experience in programming.

#### Quality Assurance & User Experience (DES103) →

Provides students with a working knowledge of the theory and practice of quality assurance to deliver projects through to completion and the user experience as it relates to the design and development of creative projects

#### Game Studies and Criticism (DES104) →

An introduction to game studies as a meta-discipline. This module provides students with an understanding of the concepts, issues, and texts for the study of games and related cultural forms, so that they can form and disseminate cogent analyses and critiques.

Year 1 Year 2 Year 3 Year 4

#### Gameplay and Narrative Design (DES201) →

An introduction to the knowledge, processes and techniques necessary to formulate and explore effective, innovative game ideas with consideration for the structure of both gameplay and narrative design. Module content includes: game genre mechanics; constructs of gameplay; design documents and artefacts, game design process; narrative theory for game design; experimental approaches; visualisation and digital techniques; audience and cultural engagement.

#### 3D Design for Games (DES204) →

An introduction to the 3D game art pipeline that provides students with the knowledge and skills required to design and build their own 3D assets for games. Module content includes: software skills; polygon modelling; curves and NURBS modelling; UV mapping; texture production; 3D painting; sculpting; lighting; modular production.

#### Level Design and Scripting (DES205) →

Provides students with the theoretical, practical and technical knowledge required to utilise game engines and operate as an effective level designer. Module content includes: terminology and concepts; editing systems; scripting game logic; AI and pathing; physics; interface; content; cameras; spatial and lighting design; user experience.

#### Design Contexts (DES202) →

An overview of the contexts of design across a range of creative fields. This module challenges students to investigate design history, the role of the designer, along with emergent design practices. Module content includes: design history and principles; the design process; design beyond games; diversity; accessibility; design practice; design futures; ethics.

#### Interactive Media Production (DES203) →

A complete introduction to the processes and purposes of designing and developing a piece of interactive entertainment. Module content includes: historical overview; concept and communication; design process; core design; the development team; rules and mechanics; look and feel; cultural and commercial awareness.

Year 1 Year 2 Year 3 Year 4

### Professional Project: Planning and Prototyping (DES301) →

Students work together as individual subject specialists on an interactive media project as part of a multi-disciplinary team. Students will communicate with clients and relevant stakeholders, take part in pitching concepts and deliver presentations, contribute to the iterative design and development of the concept, research and test technical pipelines and create project documentation and planning materials.

### Professional Project: Development and Delivery (DES302) →

Working within a multidisciplinary team, students will develop an interactive media prototype based on the planning and initial prototyping of concepts conducted within the module DES301 Professional Project: Planning and Prototyping. The emphasis is on the development and delivery of a final digital prototype in response to an initial creative brief, taking into account both stakeholder and user feedback.

### Production & Leadership (DES303) →

Provides students with an in-depth understanding of the issues around the production process and managing a creative team. Module content includes: leadership; controlling software and asset production; production control; human factors; handling criticism; team dynamics; case studies; professional practice and ethics; managing risk and uncertainty.

### Gameplay Prototyping (DES304) →

Provides students with the technical and creative skills necessary to create prototypes that demonstrate the functionality of game mechanic design and promote rapid prototyping as a useful evaluation tool and an essential part of the development process.

### Spatial Constructs (DES306) →

Students will engage with the creative and technical processes involved in the design and construction of virtual environments. Provides specialist skills in the critique, design and construction of virtual environments. This is particularly helpful to those who have an interest in level design or environment art for games.

### Critical and Contextual Studies (DES305) →

Provides students with skills and knowledge to enhance their understanding of their field through theoretical and critical underpinning of their academic writing. Module content includes: surveys of literature; critical frameworks; disaggregation as an analysis technique; identifying the research question; dissemination of the research findings.

Year 1 Year 2 Year 3 Year 4

### Honours Project Proposal and Development (ART405) →

This module allows students to formulate a contextual, theoretical, and practical foundation in a self-selected area of professional practice and research. Students will evaluate existing research, texts and projects with a view to developing a project proposal and will develop a portfolio of practical work pertinent to their own professional practice and the selected honours project topic.

### Honours Project Dissertation (ART404) →

Approaches research as an active process of inquiry that leads to the production of a dissertation which appropriately communicates research process and findings.

### Professional Contexts & Entrepreneurship (DES401) →

Provides students with a detailed and critical understanding of the creative industries which prepares them for professional practice and entrepreneurship.

### Honours Project (3) (ART403) →

Students undertake an extensive creative research project where they fuse theory and practice to create a large scale portfolio of work sensitive to critical theories, concepts and practices within a specialist area of enquiry.

## ANEXO I: Staffordshire University

### Foundation year compulsory modules

Game Theory & Mechanics

Photoshop for Games & Animation

Introductory Modelling and Rendering

2D Games Engines

### Year 1 compulsory modules

Introduction to 3D Games Engines

Introduction to Games Design

Introduction to 3D Modelling for Games

### Year 1 optional modules

Introduction to Animation & Motion Capture

Narratology for Games

Introduction to Texturing for Games

### Year 2 compulsory modules

Junior Collaborative Game Development & Testing

3D Character Modelling for Games OR 3D Games Design & Development OR 3D Hard Surface Modelling For Games

3D Environment Modelling for Games OR Advanced 3D Games Engines & Scripting

**Year 2 optional modules**

Game Interface Design &amp; Implementation

Character Animation &amp; Motion Capture

2D Game Art

**Year 3 compulsory modules**

Senior Collaborative Games Development &amp; Testing

Individual Games Technology Portfolio

Individual Games Technology Project

**Year 3 optional modules**

MMOG Design, Communities &amp; Narratology

Advanced 3D Modelling

Cinematic Animation &amp; Motion Capture

Military Games Design, Development &amp; Philosophy

A.I Scripting for Games

Advanced Games Design &amp; Production

## ANEXO J: LISAA School of Animation & Video Games

<u>First year</u>	Second year	Third year
<b>SUBJECT</b>	<b>WEEKLY SCHEDULE</b>	<b>ECTS CREDITS</b>
Representation techniques		
01. Observational Drawing	3 hrs	6
02. Life Drawing	3 hrs	6
03. Outdoor Drawing	3 hrs	5
04. Colour	3 hrs	6
05. Methodology Creativity	2 hrs	6
06. Computer Graphics	3 hrs	4
Specialised workshops		
07. Storyboard Workshop	3 hrs	6
08. Animation Workshop	3 hrs	6
09. Decor - Background	3 hrs	6
Artistic Culture		
10. History of Art	2 hrs	5
11. English	1 hr	4
12. Computer Graphics	_h	-

First year	<u>Second year</u>	Third year
<b>SUBJECT</b>	<b>WEEKLY SCHEDULE</b>	<b>ECTS CREDITS</b>
Fundamentals		
01. Morphology	3 hrs	6
Development		
02. Visual Design	3 hrs	8
03. Game Design	3 hrs	8
Production		
04. 3-D Production	6 hrs	12
05. 3-D Animation	3 hrs	8
06. Applied Techniques	3 hrs	8
07. Script	3 hrs	6
Post-production		
08. Sound	3 hrs	4

First year	Second year	<u>Third year</u>
<b>SUBJECT</b>	<b>WEEKLY SCHEDULE</b>	<b>ECTS CREDITS</b>
Fundamentals		
01. Morphology	3 hrs	10
Development		
02. Visual Design	3 hrs	10
03. Game Design	3 hrs	10
Production		
04. 3-D Production	6 hrs	14
05. 3-D Animation	3 hrs	8
06. Script	3 hrs	8
Post-production		
07. Sound (optional)	3 hrs	-

# ANEXO K: University of Applied Sciences Europe

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512196/CA



University of Applied Sciences Europe  
Hertiebrunn · Berlin · Hamburg



CURRICULUM GAME DESIGN (B.A.)  
WS 17/18  
Draft

	2. YEAR OF STUDY   1./2. SEMESTER	3./4. SEMESTER	5. SEMESTER	6. SEMESTER	7. SEMESTER
FOUNDATIONS	<b>GD.F1 Game Art</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.F11 Game Art 3 SWS GD.F12 Digital Content Creation 2 3 SWS	<b>GD.F3 Game Art &amp; Project Management</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.F31 Project Management 3 SWS GD.F32 Digital Content Creation 2 3 SWS	<b>GD.F5 Game Development 2</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.F51 Game Design 2 3 SWS GD.F52 Game Art 2 3 SWS GD.F53 Game Programming 2 3 SWS	<b>GD.P7 Game Development 3</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P71 Game Design 3 3 SWS GD.P72 Game Art 3 3 SWS GD.P73 Game Programming 3 3 SWS	<b>BA Bachelor Thesis and Project</b> <b>R 30 CP</b> BA1 BA-Project 3 SWS BA2 BA-Thesis 3 SWS BA3 BA-Colloquium 1 SWS
	<b>GD.P1 Project 1 / Mechanics</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P11 Game Design Patterns 3 SWS GD.P12 Game Development 3 SWS	<b>GD.P2 Project 2 / Narratives</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P21 Narrative Design 3 SWS GD.P22 Game Development 3 SWS	<b>GD.P3 Game Development 1</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P31 Game Design 1 3 SWS GD.P32 Game Art 1 3 SWS GD.P33 Game Programming 1 3 SWS	<b>PR Internship</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS PR1 Internship 3 SWS PR2 Report and Colloquium 3 SWS	<b>GD.P8 Project 5*</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P81 Research and Theory 3 SWS GD.P82 Project and Documentation 3 SWS
PROJECTS	<b>GD.P4 Project 3*</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P41 Research and Theory 3 SWS GD.P42 Project and Documentation 3 SWS	<b>GD.P6 Project 4*</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P61 Research and Theory 3 SWS GD.P62 Project and Documentation 3 SWS	<b>AS Semester Abroad</b> <b>E 30 CP</b> AS1 Semester Abroad 3 SWS AS2 Report and Colloquium 3 SWS	<b>GD.P9 Project 5*</b> <b>R 8 CP</b> 3 SWS GD.P91 Research and Theory 3 SWS GD.P92 Project and Documentation 3 SWS	
	<b>E1 Elective 1</b> <b>R 8 CP</b> Angebot aller Studiengänge 6 SWS	<b>E2 Elective 2</b> <b>R 8 CP</b> Angebot aller Studiengänge 6 SWS			
THEORY	<b>PW Projectweeks (insgesamt 3 in der Studienzeit)</b> Workshop TBA	Workshop TBA	Workshop TBA	Workshop TBA	Workshop TBA
	<b>T1 Visuality*</b> T11 Academic Research and Writing 2 SWS T12 Visuality 1 2 SWS	<b>T2 Mediaity</b> <b>R 6 CP</b> 2 SWS T21 Creativity 2 SWS T22 Colloquium 2 SWS	<b>RPV Extended Game Development</b> <b>R 6 CP</b> 2 SWS GD.RPV1 Creative Prod./ Calculation 2 SWS GD.RPV2 Start-/ Up 3 SWS	<b>T3 Philosophy</b> <b>R 9 CP</b> T31 Philosophy 2 SWS T32 Research Proposal 2 SWS	<b>20 SWS</b>
	<b>zu leistende SWS:</b>	<b>22 SWS</b>	<b>24 SWS</b>	<b>25 SWS</b>	<b>1 SWS</b>

Aufzucht sind Modultitel, Modultyp, CP (Anzahl der Credits), Transfer-System bei einem Workload von 30 Arbeitsstunden pro Punkt) für das Modul, sowie Titel der im Modul enthaltenen Veranstaltungen (und deren SWS (Semesterwochenstunden)).

Das Modul wird unterschieden in:

- R** (Required): Das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist.
- E** (Elective): Das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen, wobei alle enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist.

\* Das Seminar Grundlagen wissenschaftlicher Arbeit ist verpflichtend zu belegen. Alternativ zu den anderen Lehrveranstaltungen können geschichtswissenschaftliche Seminare der anderen Studiengänge anerkannt werden.

1 Workshops finden in der Projektwoche oder in der wochenspezifischen Zeit statt. Mindestgruppengröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen.

2 Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Folgeberechtigter zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Auftritte außerhalb des Angebots müssen im Vorfeld abgeklärt werden.

3 Die Inhalte der Projekte variieren zwischen den Semestern. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Ab dem letzten Semester kann ein freies Projekt in Einzel- oder Gruppenarbeit bei einem an der Hochschule beschäftigten Professor realisiert werden. Alternativ kann eine außerhalb der Hochschule erbrachte Leistung mit Beratung zum Studiengang anerkannt werden.

Im Sinne einer adäquaten Projektarbeit können projektabhängig Zugangsvoraussetzungen formuliert werden (eventuell Zusammensetzung der Studierenden in Abhängigkeit von den besuchten Lehrveranstaltungen in den Modulkurs Game Development 1 - 3).

## ANEXO L: Universidade Anhembi Morumbi

### Design de Games

[web.archive.org/web/20171111004326/https://portal.anhembi.br/graduacao/cursos/design-de-games](https://portal.anhembi.br/graduacao/cursos/design-de-games)

#### Grade curricular

Disciplinas	Série do curso
<ul style="list-style-type: none"> <li>• COMUNICAÇÃO</li> <li>• DESENHO</li> <li>• DESIGN DE JOGO ANALÓGICO</li> <li>• FUNDAMENTOS DO DESIGN PARA GAMES</li> <li>• IMAGEM GRÁFICA E DIGITAL</li> <li>• PRINCÍPIOS DO JOGO</li> </ul>	<b>1º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• DESIGN DE GAMES: CRIAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO</li> <li>• DESIGN DE PERSONAGENS</li> <li>• DESIGN DE PUZZLES</li> <li>• DESIGN DE SOM PARA GAMES</li> <li>• INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO PARA GAMES</li> <li>• METODOLOGIA CIENTÍFICA</li> <li>• PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO</li> </ul>	<b>2º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL</li> <li>• DESIGN DE GAMES: JOGOS 2D</li> <li>• ILUSTRAÇÃO EM DESIGN DE GAMES</li> <li>• LEVEL DESIGN</li> <li>• PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 2D</li> <li>• PROJETO INTEGRADO I: DESIGN DE GAMES</li> <li>• REPRESENTAÇÃO GRÁFICA</li> </ul>	<b>3º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA</li> <li>• BALANCEAMENTO E PROGRESSÃO PARA GAMES</li> <li>• DESIGN DE GAMES: SERIOUS GAMES</li> <li>• DESIGN DE INTERAÇÃO</li> <li>• HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN</li> <li>• MODELAGEM 3D PARA GAMES</li> <li>• PROGRAMAÇÃO APLICADA</li> <li>• PROJETO INTEGRADO II: DESIGN DE GAMES</li> </ul>	<b>4º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS</li> <li>• DESIGN DE GAMES: AMBIENTES 3D</li> <li>• DIREÇÃO DE ARTE PARA GAMES</li> <li>• METODOLOGIA PROJETUAL</li> <li>• MODELAGEM E RIGGING</li> <li>• PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 3D</li> <li>• PROJETO INTEGRADO III: DESIGN DE GAMES</li> </ul>	<b>5º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS 3D</li> <li>• DESENVOLVIMENTO PARA GAMES 3D</li> <li>• DESIGN DE GAMES: TRANSMÍDIA</li> <li>• DESIGN DE INTERFACE</li> <li>• ERGONOMIA</li> <li>• PROJETO DE DESIGN DE ÁUDIO</li> <li>• PROJETO INTEGRADO IV: DESIGN DE GAMES</li> </ul>	<b>6º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CULTURA DOS GAMES</li> <li>• GESTÃO DE DESIGN DE GAMES</li> <li>• OPTATIVA I</li> <li>• TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN</li> <li>• TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I: DESIGN DE GAMES</li> </ul>	<b>7º Semestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESTÁGIO SUPERVISIONADO: DESIGN DE GAMES</li> <li>• LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO</li> <li>• MARKETING DE GAMES</li> <li>• OPTATIVA II</li> <li>• TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II: DESIGN DE GAMES</li> <li>• ATIVIDADES COMPLEMENTARES AO LONGO DO CURSO</li> </ul>	<b>8º Semestre</b>

## ANEXO M: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

### CURRÍCULO - 2011

Sem.	Disciplinas	CH
1	CULTURA E MITOLOGIA	40
	DESENHO CONCEITUAL E STORYBOARD	40
	DESIGN DE GAMES I: PROJETO VISUAL E INTERFACES	40
	EVOLUÇÃO DOS GAMES	40
	LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES I	80
	LINGUAGEM AUDIOVISUAL E GAMES	40
	NARRATIVIDADE EM GAMES	40
	PSICOLOGIA: SUBJETIVIDADE E ORGANIZAÇÕES	40
	TEOLOGIA E ÉTICA I	40
	2	ANIMAÇÃO PARA GAMES I: PROJETO 2D
DESENHO E PROJETO DE AMBIENTES		40
DESIGN DE GAMES II: MODELAGEM 3D BÁSICA		80
LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES II		80
ROTEIRO PARA GAMES I		40
TEOLOGIA E ÉTICA II		40
TEORIA DOS GAMES I		40
WORLDBUILDING - CONSTRUÇÃO DE MUNDOS		40
3	ANIMAÇÃO PARA GAMES II: PROJETO 3D	40
	DESIGN DE GAMES III: MODELAGEM 3D INTERMEDIÁRIA	80
	HIPERMÍDIA E NARRATIVIDADE EM GAMES	40
	LABORATÓRIO DE DESIGN DE ÁUDIO PARA GAMES I	40
	LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES III	80
	ROTEIRO PARA GAMES II	40
	TEORIA DA IMAGEM EXPANDIDA	40
	TEORIA DOS GAMES II	40



## CURRÍCULO - 2011

Sem.	Disciplinas	CH	
4	ANIMAÇÃO PARA GAMES III: PROJETO 3D	40	
	CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA GAMES	80	
	DESIGN DE GAMES IV: MODELAGEM 3D AVANÇADA	80	
	LABORATÓRIO DE DESIGN DE ÁUDIO PARA GAMES II	40	
	LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES IV	80	
	MODs - MODIFICADORES DE INTERFACE	40	
	OPTATIVA I	40	
	TECNOLOGIA E SOCIEDADE I	40	
	5	ANIMAÇÃO PARA GAMES IV: PROJETO FX	40
		DESIGN DE GAMES V: MODE. DE AMB. TRIDIMENSIONAIS INTERATIVOS	80
EDIÇÃO DE VÍDEO PARA GAMES		40	
LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES V		80	
MARKETING DE GAMES		40	
OPTATIVA II		40	
PROJETO DE DESIGN DE GAMES I		40	
SEMINÁRIO DE DESIGN DE GAMES E MERCADO		40	
TECNOLOGIA E SOCIEDADE II		40	
6	COMUNIDADES OPEN-SOURCE EM ESTRUTURAÇÃO DE PROJETO DE GAMES	40	
	DESIGN DE GAMES VI: TÓPICOS ESPECIAIS	80	
	LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES VI	80	
	OFICINA DE AUTORIA DE GAMES	40	
	OFICINA DE MODELAGEM 3D PARA ENGINES	40	
	ORIENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	40	
	PROJETO DE DESIGN DE GAMES II	80	

## ANEXO N: Universidade do Vale do Itajaí

 univali.br/graduacao/design-de-jogos-e-entretenimento-digital-balneario-camboriu/disciplinas/Paginas/default.aspx

Design de Jogos e Entretenimento Digital

---

Campus Balneário Camboriú

---

2018

### Disciplinas

---

#### 1º Período

---

Plástica e Métodos Visuais – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Criatividade e Inovação – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Introdução ao Design de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Fundamentos de Programação para Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Estética e História da Arte – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Representação Gráfica – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 2º Período

---

Processo de Design de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Computação Gráfica – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Roteiro e Storyboard – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Lógica de Programação – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Game Design – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Criação de Personagem – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 3º Período

---

Projeto de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Teoria da Jogabilidade – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Modelagem Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Estrutura de Dados – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Ilustração – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Estudos Contemporâneos em Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 4º Período

---

Projeto de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Motores de Jogos – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Modelagem Digital Avançada – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Animação 2D – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Ergonomia – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Comunicação, Comportamento e Interculturalidade – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 5º Período

---

Projeto de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Estágio Obrigatório – Créditos: 08 – Carga Horária: 120h

Motores de Jogos Avançado – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Animação 3D – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Sonorização – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Realidade Virtual – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 6º Período

---

Portfólio em Design de Jogos e Entretenimento Digital – Créditos: 02 – Carga Horária: 30h

Seminários de Projeto – Créditos: 02 – Carga Horária: 30h

Inteligência Artificial – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Programação Aplicada – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Disciplina Eletiva – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Disciplina Eletiva – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Mercado de Jogos – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

#### 7º Período

---

Trabalho de Iniciação Científica – Créditos: 08 – Carga Horária: 120h

Programação Aplicada Avançada – Créditos: 04 – Carga Horária: 60h

Empreendedorismo – Créditos: **04** – Carga Horária: 60h

Disciplina Eletiva – Créditos: **04** – Carga Horária: 60h

Disciplina Eletiva – Créditos: **04** – Carga Horária: 60h

### 8º Período

---

Trabalho de Iniciação Científica – Créditos: **08** – Carga Horária: 120h

Atividades Integradas ao Trabalho de Iniciação Científica – Créditos: **04** – Carga Horária: 60h

Projeto Comunitário de Extensão Universitária – Créditos: **04** – Carga Horária: 60h

## ANEXO O: Universidade do Vale do Rio dos Sinos



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

GR 16034 - 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@unisinios.br e joaorb@unisinios.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	60383	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			
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	60378	Oficina de Jogos: Design e Computação Gráfica	Jogos e Entretenimento Digital		4	60	60373		2
2	60379	Projeto de Jogos: Ferramentas 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	2	30	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 Opativas		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: Multijogador	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		
<b>Para matricular-se em atividades do 6º semestre, você deve ter concluído o total de horas de atividades complementares</b>									
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		
<b>Atividades Opativas: (Obs.: 7)</b>									
	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	Letura 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		
	10530	Inclusão e Acessibilidade em Contextos Profissionais			4	60			
	96653	Cultura Surda e LIBRAS			4	60			
<b>Atividades Complementares: 60 horas (Obs.: 8)</b>									
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 Unisinios Carreiras. Informações podem ser obtidas no Atendimento Unisinios Carreiras.									
<b>OBSERVAÇÕES:</b>									
1. Sugere-se que você, em caso de dúvida, procure a Coordenação de Curso antes de efetuar a matrícula.									
2. Representação Estudantil - Informações: movestudant@unisinios.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 Unisinios.									
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 as 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 Unisinios.									
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 Unisinios. 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>GR 16034 - 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 curso (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-semestre	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, na diretoria de ligas e similar	10h por evento	20h
34	Exercício de <b>cargo eletivo</b> na diretoria do DCE, DA, Liga ou Atléica do curso	20h por exercício	20h
109	Participação em <b>equipe esportiva</b> ou em Atléica 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
126	<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.			

## ANEXO P: Universidade Feevale

[feevale.br/graduacao/jogos-digitais/estrutura-curricular](http://feevale.br/graduacao/jogos-digitais/estrutura-curricular)

### MÓDULO I – COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Sem.	Código	Componentes Curriculares	Carga Horária (h)	Requisitos
01°	229834	FERRAMENTAS DE EDIÇÃO DIGITAL	50	
01°	229894	ANIMAÇÃO VETORIAL E SCRIPT	50	
01°	229914	FIGURA HUMANA	50	
01°	255534	INTRODUÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS	50	
01°	255544	PROJETO I	90	229834 (CC) - 229894 (CC)
02°	229964	GAME DESIGN	50	255534
02°	230004	DESENHO DE QUADRINHOS	50	229914
02°	230014	COMPUTAÇÃO GRÁFICA E ANIMAÇÃO	50	229834 - 229914
02°	230054	PROGRAMAÇÃO PARA PLATAFORMAS MÓVEIS	50	229894
02°	255554	PROJETO II	90	230054 (CC) - 255544
03°	230094	GAME ARTE	50	230004
03°	230124	3D FUNDAMENTAL	50	230004
03°	230154	QUALIDADE E CRIATIVIDADE	50	
03°	230184	ENGINE PARA GAMES 2D	50	230054
03°	255564	PROJETO III	90	230184 (CC) - 255554

### MÓDULO II – ANIMAÇÃO DIGITAL

Sem.	Código	Componentes Curriculares	Carga Horária (h)	Requisitos
04°	230224	METODOLOGIA DE ANÁLISE DE GAMES	50	229964
04°	230254	MODELAGEM E ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS	50	230124
04°	230274	DESENHO DE AMBIENTES E OBJETOS	50	230004
04°	230294	ENGINE PARA GAMES 3D	50	230184 - 255554
04°	255574	PROJETO IV	90	230254 (CC) - 230294 (CC) - 255564
05°	230384	3D AVANÇADO	50	230254
05°	230424	EDIÇÃO DE IMAGEM PARA GAMES	50	229834
05°	230454	MULTIPLAYER	50	230184

**MÓDULO I – COMPUTAÇÃO GRÁFICA**

Sem.	Código	Componentes Curriculares	Carga Horária (h)	Requisitos
05°	255584	PROJETO V	90	230454 (CC) - 255574
05°	255594	MODELOS DE NEGÓCIOS EM ECONOMIA CRIATIVA	50	255534
06°	229994	FUNDAMENTOS DA REALIDADE BRASILEIRA E CIDADANIA	50	
06°	230494	TÓPICOS AVANÇADOS EM GAMES	50	230384
06°	230504	ÁUDIO PARA GAMES	50	
06°	230514	PROJETO VI	90	255584
06°	230564	SOCIOLOGIA GERAL	50	

**MÓDULO III - PROJETO**

Sem.	Código	Componentes Curriculares	Carga Horária (h)	Requisitos
07°	230528	PROJETO VII	140	230514

**Observações**

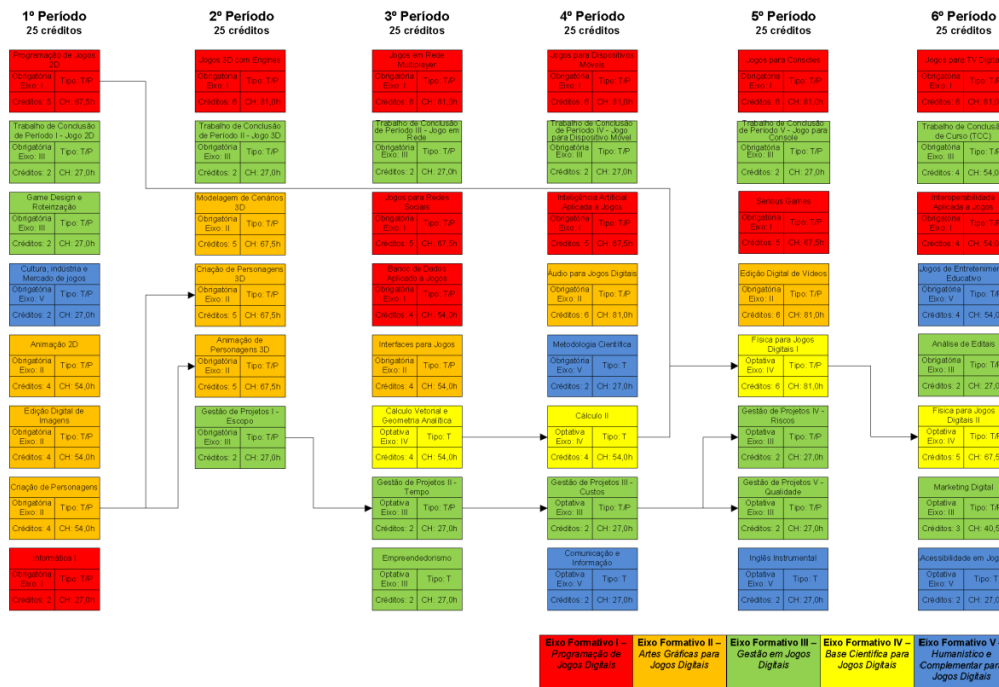
- 1 Optativa Eletiva: componente curricular de livre escolha do acadêmico, de caráter não obrigatório. - Antropologia - Educação Ambiental e Sustentabilidade - Ecologia Geral - História da África - Libras
- 2 O curso poderá ofertar 20% de sua carga horária em disciplinas na modalidade a distância, de acordo com a Portaria 4.059, de 10 de dezembro de 2004.



# ANEXO Q: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

## CST Jogos Digitais

IFRJ – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro



## ANEXO R: Universidade Católica de Pernambuco

### Módulos

[unicap.br/tecnologicos/jogos](http://unicap.br/tecnologicos/jogos)

Currículo 71-A-2N (2014.1)

RECONHECIDO PELA PORTARIA Nº 19, DE 19/12/2013

Duração: 2010 horas

Integralização curricular: mínimo 5 (cinco) semestres e máximo 7 (sete) semestres

Código	Primeiro Período (Nível Básico)	Carga Horária	Créditos
JDI1006	Comunicação e Cultura	60	04
JDI1007	Fotografia para Games	60	04
JDI1007	Lógica de Programação para Jogos	60	04
JDI1207	Desenho Instrumental e Vetorial	60	04
JDI1010	Expressões Visuais	60	04
JDI1004	Processos de Design	60	04
JDI1201	Estudo dos Jogos (semipresencial)	60	04
		<b>420</b>	<b>28</b>
Código	Segundo Período (Jogos para Web)	Carga Horária	Créditos
JDI1206	Cognição Tecnológica	60	04
JDI1109	Arquitetura do Desenho 3D	60	04
JDI1105	Arquitetura Web para Jogos	60	04
JDI1311	Programação de Jogos para Web	60	04
JDI1106	Animação I	60	04
JDI1108	Roteiro e Narrativas para Jogos	60	04
JDI1204	Game Design (semipresencial)	60	04
		<b>420</b>	<b>28</b>
Código	Terceiro Período (Jogos para celular)	Carga Horária	Créditos

JDI1302	Marketing para Jogos Digitais	60	04
JDI1107	Animação II	60	04
JDI1301	Manipulação e Pintura Digital	60	04
JDI1303	Metodologia Projetual	60	04
JDI1312	Programação de Jogos para dispositivos móveis	60	04
JDI1214	Som Digital	60	04
JDI1304	Gerenciamento de Projetos (semipresencial)	60	04
		<b>420</b>	<b>28</b>
<b>Código</b>	<b>Quarto Período (Jogos de convergência)</b>	<b>Carga Horária</b>	<b>Créditos</b>
JDI1404	Comunicação Digital para Jogos	60	04
JDI1403	Modelagem e Animação de Personagens 3D	60	04
JDI1315	Edição Digital	60	04
JDI1313	Programação de Jogos 3D	60	04
ADM1104	Empreendedorismo	60	04
JDI1405	Design de Interação	60	04
JDI1407	Level Design (semipresencial)	60	04
		<b>420</b>	<b>28</b>
<b>Código</b>	<b>Quinto Período (Tecnológico em Jogos Digitais)</b>	<b>Carga Horária</b>	<b>Créditos</b>
JDI1501	Ética e Legislação para Games	60	04
ELC1040	Eletiva do Curso de 04 créditos	60	04
JDI1321	Midiatização dos Games	60	04
JDI1502	Oficina de Jogos Digitais	150	10
		<b>330</b>	<b>22</b>
<b>Código</b>	<b>Atividade optativa (Elenco das Eletivas)</b>	<b>Carga Horária</b>	<b>Créditos</b>
JDI1602	– Tópicos Avançados em Jogos Digitais (semipresencial)	60	
JDI1603	– Planejamento de Iluminação para Jogos	60	04
EDU1713	– Libras	60	04
LET1622			
LET1163	– Inglês aplicado à Informática	60	04
BIO1711	– Ecologia e Educação Ambiental	60	04
HIS1702	– Cultura Afro Brasileira	60	04
HIS1757	– História e Cultura Afro Brasileira e Indígena	60	04
	<b>Mínimo</b>	<b>2010</b>	
	<b>Total</b>	<b>2070*</b>	

**Veja antigas versões dos módulos:**Versão 1 (2010.1 a 2013.2)

Total de horas já incluindo as 60 horas de Atividades Complementares

## ANEXO S: Pontifícia Universidade Católica do Paraná

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512196/CA

### 1º PERÍODO

## JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE PROGRAMAÇÃO)

### PRIMEIRO ANO

### 2º PERÍODO



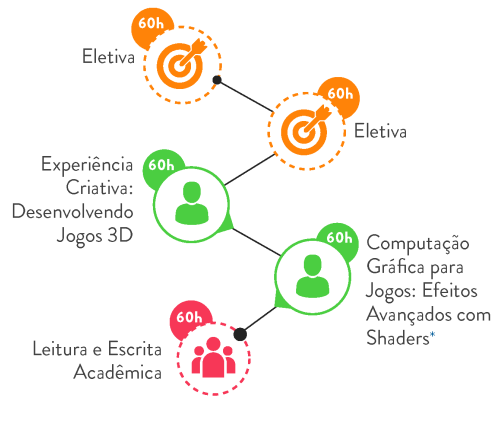
COMUM ESPECÍFICA ELETIVA

### 3º PERÍODO

## JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE PROGRAMAÇÃO)

### SEGUNDO ANO

### 4º PERÍODO



\* Certificação de Trilha

COMUM ESPECÍFICA ELETIVA

**5º PERÍODO** **JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE PROGRAMAÇÃO)** **6º PERÍODO**  
**TERCEIRO ANO**



\* Certificação de Trilha

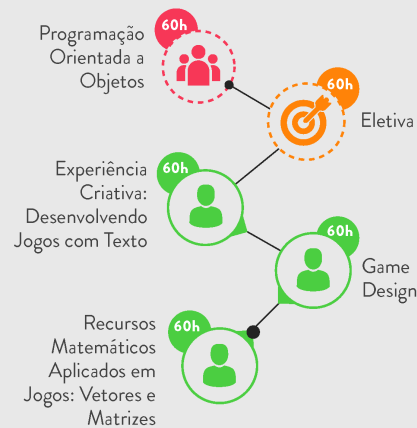
👤 COMUM  
 👤 ESPECÍFICA  
 🎯 ELETIVA

**7º PERÍODO** **JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE PROGRAMAÇÃO)**  
**QUARTO ANO**



🎯 ELETIVA  
 👤 ESPECÍFICA

**1º PERÍODO** **JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE ARTE)** **2º PERÍODO**  
**PRIMEIRO ANO**



COMUM ESPECÍFICA ELETIVA

**3º PERÍODO** **JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE ARTE)** **4º PERÍODO**  
**SEGUNDO ANO**



\* Certificação de Trilha

COMUM ESPECÍFICA ELETIVA

5º PERÍODO

**JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE ARTE)**

6º PERÍODO

**TERCEIRO ANO**



7º PERÍODO

**JOGOS DIGITAIS (TRILHA DE ARTE)**

**QUARTO ANO**



## ANEXO T: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

### **1º período**

#### **Formação: Tecnólogo**

CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE IMAGENS  
 FUNDAMENTOS DE JOGOS DIGITAIS  
 FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA I  
 MODELAGEM DE OBJETOS  
 PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO  
 ROTEIRO E NARRATIVAS  
 SEMINÁRIOS I

### **2º período**

#### **Formação: Tecnólogo**

ALGORITMOS E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO  
 FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA II  
 LABORATÓRIO DE ALGORITMOS E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO  
 MODELAGEM DE PERSONAGENS  
 MOTORES DE JOGOS DIGITAIS I  
 PROJETO DE INTERFACES GRÁFICAS  
 SEMINÁRIOS II

### **3º período**

#### **Formação: Tecnólogo**

ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS  
 ANÁLISE E PROJETO DE JOGOS DIGITAIS  
 ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS  
 COMPUTAÇÃO GRÁFICA  
 LABORATÓRIO DE ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS  
 MOTORES DE JOGOS DIGITAIS II  
 SEMINÁRIOS III

### **4º período**

#### **Formação: Tecnólogo**

ARQUITETURA DE COMPUTADORES  
 CRIAÇÃO AVANÇADA DE PERSONAGENS  
 ENGENHARIA DE SOFTWARE  
 GERÊNCIA DE PROJETO DE JOGOS DIGITAIS  
 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA POR OBJETOS  
 PROJETO E MODELAGEM DE CENÁRIOS  
 SEMINÁRIOS IV



**5º período****Formação: Tecnólogo**

ATUAÇÃO E EXPRESSÃO DE PERSONAGENS

---

FILOSOFIA

---

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

---

JOGOS EM REDES

---

PROJETO APLICADO I

---

SEMINÁRIOS V

---

TONALIZADORES E EFEITOS VISUAIS

---

**6º período****Formação: Tecnólogo**

AGENTES INTELIGENTES

---

CULTURA RELIGIOSA

---

JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

---

PROGRAMAÇÃO DE FÍSICA

---

PROJETO APLICADO II

---

SEMINÁRIOS VI

---

TÓPICOS ESPECIAIS EM JOGOS DIGITAIS

---

## ANEXO U: Instituto Superior de Educação de Brasília

### GRADE CURRICULAR MATUTINO

#### SÉRIE 1

Disciplina / Atividades Complementares	Carga Horária
ARQUITETURA DE COMPUTADORES	60 hr/a
GAME DESIGN E ANÁLISE DE JOGOS	60 hr/a
ILUSTRAÇÃO E STORYBOARD	60 hr/a
INTRODUÇÃO À PLATAFORMA DE JOGOS	60 hr/a
LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	90 hr/a
MATEMÁTICA E FÍSICA CINÉTICA	60 hr/a

#### SÉRIE 2

Disciplina / Atividades Complementares	Carga Horária
ÁUDIO DIGITAL	60 hr/a
ESTRUTURA DE DADOS	60 hr/a
INGLÊS INSTRUMENTAL	60 hr/a
INTRODUÇÃO À MODELAGEM DIGITAL	90 hr/a
PLATAFORMAS PARA JOGOS I	60 hr/a
PROJETO INTEGRADOR - JOGO 2D	60 hr/a

#### SÉRIE 3

Disciplina / Atividades Complementares	Carga Horária
FILOSOFIA	60 hr/a
INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO DIGITAL	60 hr/a
INTRODUÇÃO À PSICOLOGIA	60 hr/a
MODELAGEM DIGITAL AVANÇADA	60 hr/a
PLATAFORMAS PARA JOGOS II	60 hr/a
PROJETO INTEGRADOR - JOGO 3D	60 hr/a
TEXTURIZAÇÃO PARA JOGOS	60 hr/a

#### SÉRIE 4

Disciplina / Atividades Complementares	Carga Horária
ANIMAÇÃO DIGITAL AVANÇADA	60 hr/a
INTRODUÇÃO AO MARKETING	60 hr/a
JOGOS MULTIPLAYER EM REDE	60 hr/a
METODOLOGIA ÁGIL NO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	60 hr/a
PROJETO DE INTERFACE	60 hr/a
PROJETO INTEGRADOR - BIG GAME: INÍCIO	60 hr/a
ROTEIRO, NARRATIVA E CENAS DE CORTE	60 hr/a

#### SÉRIE 5

Disciplina / Atividades Complementares	Carga Horária
DIREITOS HUMANOS E AMBIENTAIS	60 hr/a
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	60 hr/a
OPTATIVA	60 hr/a
PROGRAMAÇÃO AVANÇADA PARA JOGOS	120 hr/a
PROGRAMAÇÃO DE JOGOS PARA WEB	60 hr/a
PROJETO INTEGRADOR - BIG GAME: FINALIZAÇÃO	60 hr/a

## ANEXO V: Habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio

### 1º PERÍODO

ART 1050	Desenho de Observação	3
ART 1052	A Imagem Fotográfica	2
DSG 0200**	Optativas de Questões em Design	3
DSG 1001	Projeto Básico - Contexto e Conceito	10
DSG 1101	História do Design I	2
DSG 1141	Fundamentos da Mídia Digital	2
LET 0191**	Optativas de Letras para CDI	4
PSI 1130	Psicologia e Percepção	2

### 2º PERÍODO

ART 0100**	Optativas de Desenho	2
COM 1721	Semiologia e Comunicação	2
CRE 1100	O Humano e o Fenômeno Religioso	4
DSG 1002	Projeto Básico - Planejamento	10
DSG 1111	Fundamentos da Geometria	2
DSG 1142	Criação e Tratamento de Imagem	3
DSG 1402	Aplicações no Design de Mídia Digital	2

### 3º PERÍODO

DSG 1003	Projeto Básico - Desenvolvimento	10
DSG 1112	Geometria	2
DSG 1144	Modelagem Virtual	3
DSG 1151	Design de Padronagem	3
DSG 1421	Princípios de Animação	3
DSG 1431	Princípios de Jogos Eletrônicos	3
NBH 0121**	Optativas de Sociologia/História - Núcleo Básico CTCH	4

### 4º PERÍODO

ART 1051	Plástica	3
COM 1720	Comunicação, Cultura e Consumo	2
DSG 0020**	Projeto Avançado	10
DSG 1103	Teoria do Design	2
DSG 1403	Ergonomia e Interação Humano-Computador	2
DSG 1411	Design e Expansão dos Sentidos	2
FIL 0102**	Optativas de Filosofia - Núcleo Básico CTCH	2
FIS 1130	Física	4

### 5º PERÍODO

CRE 0700**	Optativas de Cristianismo	4
DSG 0020**	Projeto Avançado	10
DSG 1131	Introdução à Gráfica	2
DSG 1422	Computação para Animação	3

### 6º PERÍODO

CRE 1141	Ética Cristã	2
DSG 0020**	Projeto Avançado	10
DSG 1143	Edição e Pós-Produção Imagem em Movimento	3
DSG 1432	Computação Gráfica e Tecnologia para Jogos	3
DSG 1441	Hipermídia	4
INF 1030	Conceitos de Informática	3

**7º PERÍODO**

<b>DSG 1041</b>	Projeto e Design de Mídia Digital	10
<b>DSG 1161</b>	Estágio Supervisionado	2
<b>DSG 1412</b>	Interfaces Físicas e Lógicas	4
<b>FIL 1815</b>	Estética I	4
<b>JUR 1809</b>	Direito do Autor	2

**8º PERÍODO**

<b>CRE 1175</b>	Ética Socioambiental e Direitos Humanos	2
<b>DSG 1042</b>	Projeto Final em Design de Mídia Digital	10
<b>DSG 1105</b>	Novas Tecnologias	2
<b>DSG 1413</b>	Design de Objetos Inteligentes	3
<b>EMP 1200</b>	Empreendedorismo	2

**PERÍODO LETIVO INDETERMINADO**

<b>ACP 0900</b>	Atividades Complementares	18
<b>DSG 0100**</b>	Optativas de História da Arte e do Design	10
<b>DSG 0400**</b>	Optativas de Design de Mídia Digital	9
<b>ELL 0900</b>	Eletivas Livres - Dentro/Fora do Departamento	8

**Total de créditos: 238**

\*\* Consulte o conjunto de disciplinas que compõem este grupo no **PUC online** ou na secretaria do seu curso.

- 1 As disciplinas optativas são relacionadas em grupo e podem ser cursadas separadamente até se completar o número de créditos que devem ser cumpridos.
- 2 A organização das matrizes curriculares dos cursos da PUC-Rio é por sistema de créditos e todos possuem, em suas matrizes curriculares, disciplinas optativas, a serem cursadas por livre escolha do aluno, chamadas Eletivas Livres ou Eletivas dentro/fora do Departamento, desde que obedecidos o tipo e o número de créditos estabelecidos no currículo para cada tipo de eletiva.
- 3 Semestralmente, as disciplinas de LIBRAS - LET 1801 Língua Brasileira de Sinais II e LET 1802 Língua Brasileira de Sinais II -, são oferecidas como optativas, de acordo com o Decreto nº 5.626, de 22/12/05.

## APÊNDICE A: Perguntas aos entrevistados

### 1.1 Perguntas de teor pessoal, acadêmico e profissional

#### 1. Quem é você?

- a. Do que você gosta?
- b. O que você faz?
- c. O que você gosta de fazer e acha que faz bem?
- d. O que você não gosta de fazer ou tem medo/receio de fazer?
- e. Que tipo de educação escolar você teve?
  - i. Você a considera “tradicional” ou “não-tradicional”?

#### 2. Qual curso/habilitação você faz?

- a. Em qual período está?

#### 3. O que lhe fez procurar este curso (e esta habilitação em específico)?

#### 4. Você se considera:

- a. Um aluno bom?
- b. Um aluno regular?
- c. Um aluno fraco?
- d. Por quê?

#### 5. Você acha que o curso de design está lhe oferecendo o que imaginava? Está atendendo às expectativas?

- a. Por quê?

#### 6. Você já cursou a disciplina DSG1431– Princípios de Jogos Eletrônicos?

- a. Você a cursou antes, durante, ou depois de entrar para a RPG?
- b. Em suas palavras, qual eram os objetivos da disciplina?
  - i. Além dos objetivos da disciplina, você criou algum objetivo particular ou chegou com certas expectativas em relação ao conteúdo?

c. Você considera que as atividades realizadas foram coerentes com a proposta que acabou de me descrever?

i. Por quê?

d. O que você desenvolveu na disciplina, em termos de trabalhos?

e. Como era a sua relação com o professor da disciplina?

f. Você acredita que seu desempenho foi suficiente para alcançar tanto os objetivos da disciplina, quanto os seus objetivos pessoais?

i. Por quê?

g. De acordo com o momento em que ingressou na disciplina, o que você identifica como os maiores aprendizados adquiridos?

h. Na sua opinião, houve algum aspecto da disciplina que careceu de maior aprofundamento ou clareza?

i. Em um breve exercício de inversão de papéis, o que você faria de diferente para atender a estes pontos?

7. Você já cursou a disciplina DSG1432 – Computação Gráfica e Tecnologia para Jogos?

a. (as mesmas perguntas da anterior)

8. Você já cursou a disciplina eletiva DSG1433 – Design de Jogos?

a. (as mesmas perguntas da anterior)

b. Tendo em vista que esta é uma disciplina eletiva e sob a perspectiva de alguém que procura uma formação em jogos, você acredita que ela deveria ser obrigatória?

9. Como você enxerga o currículo de alguém que gostaria de trabalhar com o desenvolvimento de jogos?

a. Esta visão é compatível com o percurso que está seguindo?

10. Você gostaria e pretende trabalhar profissionalmente com jogos? Exercendo qual atividade?

a. No Brasil ou no exterior?

i. Por quê?

11. O que você pensa sobre a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos?
  - a. Como você imagina que será a situação da indústria quando se formar?
    - i. E 10 anos após sua formatura?
  - b. Você acredita ter alguma responsabilidade no desenvolvimento da indústria nacional?

## 1.2 Perguntas sobre a Rio PUC Games

1. Qual seu papel na RPG?
2. Quando entrou para a RPG?
3. De onde veio seu interesse em ingressar no grupo?
4. Você possuía alguma experiência prévia de desenvolvimento de jogos antes do seu ingresso na RPG?
  - a. Participou de alguma *game jam*? Fez algum projeto pessoal, ou com amigos? Trabalhou profissionalmente na área?
5. Você acredita que a RPG esteja contribuindo para a sua formação pessoal e profissional?
  - a. Como?
  - b. Você se sente motivado pelas tarefas que realiza na RPG?
  - c. Você sente prazer ao executá-las (as tarefas)?
  - d. Elas (as tarefas) instigam sua curiosidade? Ou geralmente recebe tarefas que já sabe como executá-las?
  - e. Caso elas instiguem sua curiosidade, quais estratégias usa para satisfazê-la, ou seja, quais processos usa para transformar a curiosidade em aprendizado?
6. Seu envolvimento com a RPG está afetando seu desempenho acadêmico? De qual forma?
  - a. Como você concilia sua rotina acadêmica com as obrigações da RPG?
  - b. Você percebe um conflito de motivação ou interesse entre sua rotina acadêmica e o tipo de trabalho que faz na RPG?
7. Quais foram as suas maiores contribuições para a RPG?

8. Você pretende permanecer na RPG durante quanto tempo?
  - a. Houve alguma situação que lhe fez pensar em sair do grupo?
  - b. Houve alguma situação que lhe deu certeza em querer permanecer no grupo?
9. Quais são as maiores qualidades da RPG?
  - a. E seus maiores desafios?
10. Na sua visão, qual deve ser o papel do professor-mentor na RPG?
  - a. Este papel é similar ou diferente daquele oferecido com os professores durante as disciplinas curriculares?
  - b. Quais aspectos da dinâmica atual entre membros e professores-mentores acredita que possam melhorar?
11. O que a RPG significa e representa para você?
12. O que imagina que a RPG fará quando você se formar?
  - a. E 10 anos após sua formatura?



## APÊNDICE B: Mapa mental das respostas

Devido à extensão do material, o mapa mental com a transcrição parcial das respostas encontra-se no endereço: <https://tinyurl.com/y2chsls5>.

Para a conveniência das eventuais cópias impressas, um QR Code com o link encontra-se logo abaixo:

