

CST em JOGOS DIGITAIS: Código do Curso =			
MATRIZ 2018-1 = Ingressantes: 2019 / 2020 / 2021			
Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (01)	CH	EAD
	ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	80	
	ARQUITETURA DE COMPUTADORES	40	
	LÍNGUA PORTUGUESA	0	40
	LÓGICA MATEMÁTICA E COMPUTACIONAL	40	
	PROJETO INTEGRADOR: FUNDAMENTOS DE SISTEMAS	40	40
	REDES DE COMPUTADORES	80	
	SISTEMAS OPERACIONAIS	40	
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC - LIBRAS em Formato EAD	20	
	HORA AULA/HORA RELÓGIO	67	

Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (02)	CH	EAD
	AUTORIA, MULTIMÍDIA E RECURSOS GRÁFICOS	40	
	TECNOLOGIAS EMERGENTES E REDES SOCIAIS	0	40
	ESTRUTURA DE DADOS	80	
	GERÊNCIA DE PROJETOS	80	
	INTERFACE HOMEM/COMPUTADOR	40	
	INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS	40	
	PROJETO INTEGRADOR - BANCO DE DADOS E REDES	40	40
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC - Cultura Afro Indigena em formato EAD	20	
	HORA AULA / HORA RELOGIO	67	

Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (03)	CH	EAD
	ANALISE DE PROJETOS ORIENTADOS A OBJETOS	40	
	DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS I	40	
	ENGENHARIA DE SOFTWARE I	40	
	INTRO. A LINGUAGENS FORMAIS E PROGRAMAÇÃO PARA AUTOMATOS	40	
	FUNDAMENTOS DE BANCO DE DADOS OU BANCO DE DADOS I	40	
	PROJETO INTEGRADOR - AMBIENTES DE INTERNET E MÓVEIS	40	40
	SISTEMAS DE INFORMAÇÕES GERENCIAIS	0	40
	TECNOLOGIAS E LINGUAGENS DE PROGRAÇÃO WEB	80	
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC - Educação Ambiental (Meio Ambiente) em formato EAD	20	
	HORA AULA / HORA RELÓGIO	67	

Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (04)	CH	EAD
	TRILHA E EFEITOS SONOROS PARA JOGOS	40	
	PROBABILIDADE E ESTATISTICA	40	
	ENGENHARIA DE SOFTWARE II	40	
	ANIMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS I	40	
	BANCO DE DADOS PARA JOGOS DIGITAIS	40	
	PROJETO INTEGRADOR - ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS E ANIMAÇÕES	40	40
	MARKETING DOS JOGOS DIGITAIS	0	40
	ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS E ANIMAÇÕES	80	
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC - Educação Ambiental (Meio Ambiente) em formato EAD	20	
	HORA AULA / HORA RELÓGIO	67	

Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (05)	CH	EAD
	ANIMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS II	80	
	FÍSICA APLICADA À JOGOS DIGITAIS	40	
	EMPREENDEDORISMO E NEGÓCIOS NA INTERNET	0	40
	LEVEL DESIGN I	40	
	PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS I	80	
	TÓPICOS ESPECIAIS	40	
	PROJETO INTEGRADOR : ANIMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS	40	40
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC - Direitos Humanos em formato EAD	20	
	HORA AULA / HORA RELÓGIO	67	

Codigo Disciplina	Periodo/Modulo (06)	CH	EAD
	PUBLICAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	40	
	PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS II	40	
	INTELIGENCIA ARTIFICIAL	80	
	LEVEL DESIGN II	40	
	PROJETO INTEGRADOR : PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS	40	40
	ANIMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS III	40	
	SEGURANÇA E DIREITO DIGITAL		40
	TÓPICOS ESPECIAIS	40	
CARGA HORÁRIA EM SALA DE AULA		320	80
	AACC	20	
	HORA AULA / HORA RELÓGIO	67	

RESUMO DO CURSO	
CH em Sala de aula	1920
20% EAD	480
Estágio	
TCC	
AACC	120
Carga Horária Total do Curso	2520
HORA-AULA / HORA- RELOGIO	402

Cálculo Hora aula X Hora Relógio	
ch em sala de aula = cht - (tcc + estagio + aacc)	2400
ch 50 min = ch em sala de aula x 50	120000
ch 60 min = ch em sala de aula x 60	144000
aula em min = ch 60 min - ch 50 min	24000
qtde horas = aula em min / 60	400
Semestres do curso	5
horas / semestre = qtde horas / qtde semestre	80