



*matriz
curricular*

JOGOS DIGITAIS

MATRIZ REFERENTE À ENTRADA

NO PRIMEIRO SEMESTRE

GRADUAÇÃO


UNIFACHA

sobre o curso

A graduação em Jogos Digitais da UNIFACHA forma profissionais nas técnicas essenciais para a criação de jogos, como game design, programação e artes 2D e 3D. Incluindo metodologias ágeis e gestão de projetos, o curso prepara os alunos para atuar no mercado dinâmico dos games, com foco criativo e prático.

JOGOS DIGITAIS



RENATO
MEDEIROS

Formado em Design Gráfico, especialista em Design Digital e Artes 3D, e mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Na área acadêmica, coordenou cursos de Tecnologia, Jogos Digitais e Design Gráfico por mais de cinco anos no IBMR. É professor desde 2008, com experiência em instituições como Instituto Infnet, Pix Studio, Senac, Unicarioca e Faculdade CCAA. No mercado, possui trajetória consolidada em empresas do segmento criativo, como o INT (Instituto Nacional de Tecnologia), Art e Luz, Trialforge, Nox Studios, Archigraph. Atuou como Artista 3D de personagens nos jogos Deathbound e Native Hunter, além de ter exercido funções como Designer, Diretor de Arte e Animador em diversos estúdios. Atualmente, é professor e coordenador na UNIFACHA.

CURRÍCULO LATTES

coordenação

proposta pedagógica

A **matriz curricular do curso de Jogos Digitais** foi estruturada com base em uma análise criteriosa das demandas do mercado, considerando as competências técnicas, criativas e comportamentais necessárias para formar profissionais alinhados às transformações constantes da indústria de jogos. Além disso, a elaboração do currículo segue as diretrizes estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC) e eventuais regulamentações de órgãos representativos do setor.

O curso tem como objetivo formar profissionais capazes de conceber, projetar, desenvolver e implementar soluções inovadoras e interativas no campo dos jogos digitais. Os estudantes serão estimulados a **integrar conhecimentos técnicos, artísticos e sociais** para criar produtos que sejam criativos, acessíveis e úteis, contribuindo de forma significativa para o avanço tecnológico e cultural da sociedade.

metodologia

*Na UNIFACHA, os currículos são estruturados por competências, integrando metodologias ativas em sala de aula que conectam teoria e prática para resolver desafios reais. Por meio de metodologias como a **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)**, os estudantes desenvolvem conhecimentos, habilidades e atitudes essenciais para o mercado, formando profissionais preparados para se destacar em um ambiente corporativo dinâmico e competitivo, prontos para liderar inovações e transformar desafios em oportunidades.*



1º CICLO

<i>Design de Imagem Digital Estática</i>	<i>UX/UI</i>
40h	40h
<i>Modelagem e Render 3D</i>	<i>Escultura Tradicional</i>
40h	40h
<i>Game Design</i>	<i>Técnicas de Ilustração</i>
80h	40h
<i>Storytelling e Gamificação</i>	<i>Lógica de Programação</i>
40h	80h
<i>Narrativa para Jogos</i>	<i>Game Art</i>
40h	80h
<i>Comunicação Textual Contemporânea</i>	<i>Direitos Humanos</i>
80h	80h
<i>Sustentabilidade</i>	<i>Liderança e Competências Sócioemocionais</i>
80h	80h

2º CICLO

<i>Design de Personagens</i>	<i>Programação de Jogos 3D</i>
80h	40h
<i>Programação de Jogos 2D</i>	<i>Direção de Arte e IA</i>
40h	40h
<i>Level Design e Environment</i>	<i>Direito Autoral na Economia Criativa</i>
80h	40h
<i>Escultura Digital</i>	<i>Produção de Jogos</i>
40h	40h
<i>Teoria Musical para Jogos</i>	<i>Motion Graphics e Animação 3D</i>
40h	80h
<i>Projeto de Extensão I</i>	<i>Projeto de Extensão II</i>
60h	60h
<i>Gestão de Projetos</i>	<i>Optativas</i>
80h	80h

3º CICLO

<i>Marketing Digital e Mídias Sociais</i>
40h
<i>Pixel Art</i>
40h
<i>Hand Paint</i>
40h
<i>Empreendimento e Pesquisa para Jogos</i>
40h
<i>Game Sound</i>
40h
<i>Projeto de Extensão III</i>
80h
<i>Lei Geral de Proteção de Dados</i>
80h



CERTIFICAÇÃO:
Artista 2D e 3D para Jogos Digitais

CERTIFICAÇÃO:
Programador para Jogos Digitais

RESUMO DO CURSO	CARGA HORÁRIA
Projetos Curriculares	2000h
Atividades Complementares	0h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	2000h

OFERTA DE OPTATIVAS
COMUNICAÇÃO ASSERTIVA E CNV
LIBRAS

CURRÍCULO ABP 20251
 PROJETO PRESENCIAL
 PROJETO DIGITAL

1º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

projeto**objetivo**

*Design de Imagem
Digital Estática*

Realizar projeto utilizando os diferentes tipos de imagens digitais.

Modelagem e Render 3D

Projetar produtos e mockups em 3D.

Game Design

Desenvolver a documentação de um jogo a ser desenvolvido na disciplina, aplicando conhecimento e projetando a documentação do jogo, GDD - Game Design Document.

Storytelling e Gamificação

Desenvolver habilidades para construir narrativas envolventes e aplicar elementos de gamificação para engajamento.

Narrativa para Jogos

Capacitar na criação de histórias e narrativas para jogos digitais, narrativas escritas ou visuais para a exploração criativo do produto.

*Comunicação Textual
Contemporânea*

Analisar e interpretar a estrutura e a intencionalidade das diferentes formas textuais em língua portuguesa.

Sustentabilidade

Desenvolver um projeto de gestão socioambiental a partir de conhecimentos de sustentabilidade.

UX/UI

Gerenciar um projeto de User Experience e User Interface com metodologias ágeis.

Escultura Tradicional

Conceber a criação de esculturas na massa para a criação de objetos e entender a tridimensionalidade de elementos para jogos, desde props, assets e personagens.

Técnicas de Ilustração

Desenvolver técnicas de desenho, ilustração e acabamento para revistas, livros e quadrinhos.

Lógica de Programação

Capacitar na linguagem de programação, aprender a desenvolver jogos desde a lógica até a sua construção digital.

1º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

projeto

objetivo

Game Art

Desenvolver conceitos visuais do universo do game a ser desenvolvido. Planejamento desde o shape language, silhuetas, ritmo, cores e apresentação do concept art.

Direitos Humanos

Desenvolver projetos que gerem ações e instrumentos em favor da promoção, da proteção e da defesa dos direitos humanos.

*Liderança e Competências
Socioemocionais*

Desenvolver competências socioemocionais e de liderança em diferentes cenários.

2º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

projeto

objetivo

*Design de Personagens**Criar personagens como mascote, animação ou games para a indústria criativa.**Programação de Jogos 2D**Capacitar no aprendizado de criação de jogos 2D, utilizando a engine Unity para aplicação de um game 2D.**Level Design e Environment**Conceber toda a estrutura de um nível do jogo, criando todo o caminho estratégico para guiar o jogador no universo. Através de formas, cores, interface e narrativa.**Escultura Digital**Explorar e criar utilizando as ferramentas de Sculpt do Blender. Desenvolver esculturas digitais de objetos (props) e personagens, que podem ser utilizados como base para projetos ou como modelos em alta resolução (high poly).**Teoria Musical para Jogos**Entender toda a teoria musical para a criação de sons e trilhas para os jogos.**Gestão de Projetos**Integrar conhecimentos fundamentais de Filosofia à atividade profissional.**Projeto de Extensão I**Construir um projeto de extensão em Jogos Digitais.**Programação de Jogos 3D**Desenvolver um jogo 3D, utilizando a engine Unity para criar um game do zero, utilizando elementos tridimensionais até a compilação de um jogo completo. Passando pela programação C#.**Direção de Arte e IA**Desenvolver projetos criativos a partir de briefings.**Direito Autoral na
Economia Criativa**Gerar conteúdos interativos para a compreensão dos Direitos Autorais na Produção Audiovisual.**Produção de Jogos**Desenvolver toda a produção de jogos, passando por metodologias ágeis e frameworks.*

2º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

projeto

objetivo

Motion Graphics e Animação 3D

Aplicar técnicas para a criação e animação gráfica de objetos.

Optativas

Escolher uma das opções:

- Comunicação Assertiva e CNV;*
- Libras.*

Projeto de Extensão II

Construir um projeto de extensão em Jogos Digitais.

3º CICLO DURAÇÃO DE 1 SEMESTRE

projeto

objetivo

Marketing Digital e Mídias Sociais

Desenvolver estratégia de marketing digital e conteúdo para mídias sociais.

Pixel Art

Capacitar a produção de arte em pixel para jogos, desde props, assets, personagens e cenário e suas animações

Hand Paint

Criar e aprender sobre estilo visuais em produtos digitais, entender os fundamentos da pintura digital até a aplicação em modelos tridimensionais.

Empreendimento e Pesquisa para Jogos

Entender como empreender uma empresa de jogos, trabalhando em equipe para a concepção de um modelo de negócios, até a pesquisa para receber recursos de stakeholders e/ou editais.

Game Sound

Capacitar na criação de sons para produtos com foco em jogos digitais. Aprender ferramenta digital para a criação de música e efeitos sonoros até a importação na engine.

Projeto de Extensão III

Construir um projeto de extensão em Jogos Digitais.

Filosofia e Pensamento Científico

Integrar conhecimentos fundamentais de Filosofia à atividade profissional.



contato

-  unifacha.edu.br
-  (21) 2102-3222
-  (21) 96409-9428
-  matriculas@facha.edu.br