



CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS

*Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016
ALBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.*

RESOLUÇÃO CONSEPE Nº 865, DE 21 DE DEZEMBRO DE 2022.

Dispõe sobre a autorização do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário Luterano de Palmas - CEULP.

O CONSEPE - Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do Centro Universitário Luterano de Palmas, no uso de suas competências regimentais e estatutárias, e tendo em vista a aprovação em reunião realizada em 21 de dezembro de 2022,

RESOLVE

Art. 1º - Autorizar a abertura do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais com 80 (oitenta) vagas anuais, no turno noturno, a partir do semestre de 2023/1.

Art. 2º - Esta resolução entra em vigor na data da sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Palmas-TO, 21 de dezembro de 2022.

Marcelo Muller
Presidente

**PROCESSO DE ABERTURA DE NOVOS CURSOS DE GRADUAÇÃO
PROPOSTA DE MATRIZ CURRICULAR
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

SEMESTRE	CÓDIGO DA DISCIPLINA	NOME DA DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA	CRÉDITO	CATEGORIA
1	151101	ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO	76	4	23
1	112163	INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO	76	4	11
1	151115	PEI: LABORATÓRIO DE CRIATIVIDADE E PROJETOS	76	4	73
1		FERRAMENTAS DE EDIÇÃO GRÁFICA	76	4	23
1		GAME DESIGN I	76	4	21
2	151107	LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO	76	4	23
2		FERRAMENTAS DE ÁUDIO E VÍDEO	76	4	23
2		PROJETO DE PERSONAGENS	76	4	22
2		GAME DESIGN II	76	4	23
2		ROTEIRO E NARRATIVA PARA JOGOS	76	4	12
2	112090	COMUNICAÇÃO PARA O PLANEJAMENTO PROFISSIONAL	76	4	11
3		DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 2D	76	4	23
3	151180	UX DESIGN	76	4	22
3	151130	GERÊNCIA DE PROJETOS	76	4	11
3		ANIMAÇÃO 2D	76	4	23
3		MODELAGEM 3D	76	4	23
3	112060	CULTURA RELIGIOSA	76	4	11
4	151145	PEI: DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	76	4	71
4		DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 3D	76	4	23
4		REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA	76	4	23
4		PRODUÇÃO DE JOGOS I	76	4	43
4		ANIMAÇÃO 3D	76	4	23
5	151125	PEI: TECNOLOGIAS CRIATIVAS	76	4	73
5	111101	OPTATIVA	76	4	12
5		PSICOLOGIA DE JOGOS	76	4	12
5		PRODUÇÃO DE JOGOS II	76	4	43
5	151122	FUNDAMENTOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	76	4	22
TOTALIZADORES			2052	108	