

Centro de  
Tecnologia da  
Informação



JOGOS DIGITAIS





# Centro de Tecnologia da Informação

Os cursos do Centro de Tecnologia da Informação da Universidade Positivo preparam o aluno para as novas exigências do mercado, formando profissionais que sabem analisar cenários e tomar decisões de risco e que acompanham as evoluções tecnológicas, como a realidade virtual, Inteligência Artificial e programação.

Com laboratórios equipados com tecnologias que agregam ao aprendizado e metodologia focada em competências essenciais, os cursos do CTI dão ênfase à associação entre teoria e prática.

Os cursos se destacam, ainda, pelo conteúdo atualizado e pelo corpo docente, que possui grande experiência de mercado. Parcerias com associações e grandes empresas de tecnologia, como a Microsoft Brasil, Microsoft Corp, Positivo Tecnologia e Cisco Networking Academy, possibilitam oportunidades significativas aos alunos.

## CURSOS

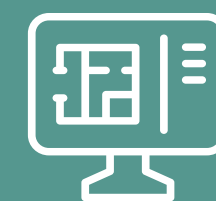
- Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Engenharia de Software
- Ciência da Computação
- Jogos Digitais
- Ciência de Dados e Inteligência Artificial
- Sistemas de Informação

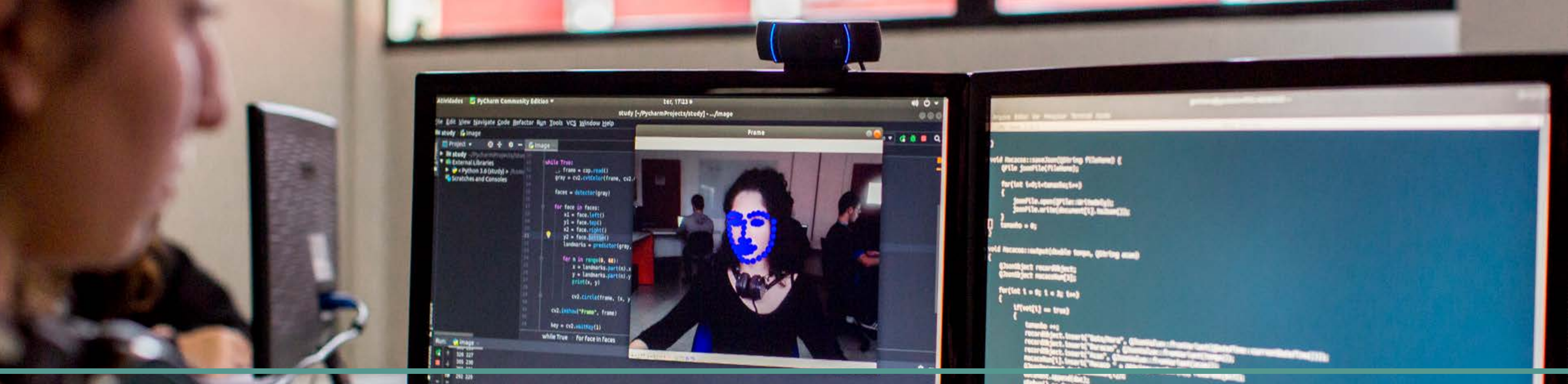
## Diferenciais

- Curso vencedor da Imagine Cup (na categoria de Game Design) em 2011 (1º lugar) e 2012 (2º lugar) e finalista em 2014. A Imagine Cup é o mais importante campeonato mundial de inovação tecnológica promovido pela Microsoft;
- Possibilidade real de empregabilidade em produtoras fora do Brasil e de intercâmbios;
- Desenvolvimento de projetos inter e multidisciplinares com outros cursos da Universidade Positivo;
- Metodologia ativa de ensino focada na associação entre a teoria e a prática; e
- Promoção de eventos do tipo maratonas de programação para alunos, com participação da comunidade de desenvolvimento de jogos.

## Mercado de trabalho

Há um mercado emergente que tem procurado as competências desse profissional, em especial no desenvolvimento de jogos sérios nas áreas da Saúde, Educação e Negócios. Soluções que utilizam realidade virtual e aumentada, bem como soluções gamificadas, são aplicadas em diversas áreas, como Publicidade e Marketing Digital. No ramo de jogos de entretenimento, um mercado milionário tem demonstrado muito interesse nesse profissional, principalmente naquele que deseja trabalhar em uma grande produtora ou lançar um jogo de maneira independente.





## Áreas de Atuação



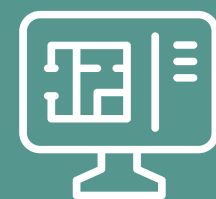
Desenvolvimento  
de jogos



Soluções  
gamificadas



Marketing  
digital aplicado



## Informações Acadêmicas

- Duração do Curso: 2,5 anos
- Modalidade: Presencial
- Turno de oferta: Manhã, tarde e noite
- Curso em séries semestrais
- Carga horária total (manhã): 2000 horas
- Matrícula por disciplina
- **Acesse aqui** a resolução específica sobre matrícula por disciplina para verificar as informações sobre a carga horária financeira, regras de matrícula e co-requisitos.

### OBSERVAÇÃO

- Todas as informações deste documento podem ser alteradas pela Universidade Positivo sem aviso prévio ao aluno.



Carga Horária Total

**PRESENCIAL**



\*Esta matriz é para alunos ingressantes no ano vigente. Podem existir outras matrizes antigas para os alunos veteranos.



# Disciplinas e Carga Horária | PRESENCIAL

## 1º ANO

1º Período

Comunicação Empresarial 40h	Criatividade e Expressão 80h	Desenvolvimento de Projetos 80h	Game Design 80h	Localização e Produção 80h	Raciocínio Lógico 40h
--------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	--------------------	-------------------------------	--------------------------

2º Período

Algoritmos e Fundamentos de Lógica 160h	Desenvolvimento Gerencial 40h	Desenvolvimento Pessoal 40h	Design de Interface 80h	Narrativas 80h
--------------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-------------------



## Disciplinas e Carga Horária

**PRESENCIAL**

**2º ANO**

3º Período

4º Período

Animação	Empreendedorismo	Humanidades: Reflexões Contemporâneas	Modelagem Básica 3D	Programação para Jogos Digitais
80h	40h	40h	80h	160h
Física e Computação Gráfica	Fundamentos da Administração	Metodologia Científica	Modelagem Avançada 3D	
80h	40h	40h	160h	



Disciplinas  
e Carga Horária

**PRESENCIAL**

**3º ANO**

5º Período

Inglês  
Gramatical

**40h**

Inteligência  
Artificial

**80h**

Mobile  
e Cloud

**80h**

Optativa 1

**40h**

Produção  
Audiovisual

**80h**

Validação

**80h**



## Estágio

Durante a Graduação, os alunos terão a oportunidade de realizar o estágio Não Obrigatório Remunerado (Enor).

# Centro de Tecnologia da Informação



[Quero me inscrever](#)

