

RESOLUÇÃO Nº 691 de 27/07/2020 – Consu e CAS

Ratifica a Resolução nº 623 de 06/05/2020, que autoriza a criação do Curso Superior de Tecnologia em **Jogos Digitais**, na modalidade a distância.

O **Conselho Universitário** (Consu) e o **Conselho Acadêmico Superior** (CAS), órgãos da administração superior da **Universidade Positivo** (UP), no uso de suas atribuições estatutárias e considerando:

- I - A autonomia didático-científica da Universidade, assegurada pelo artigo 207 da Constituição Federal.
- II - A Portaria Ministerial nº 1.071, de 1º de novembro de 2013, que credenciou a Universidade Positivo para oferta de cursos, na modalidade a distância.
- III - A Resolução CNE/CP nº 3, de 18 de dezembro de 2002 e a Portaria MEC nº 413, de 11 de maio de 2016, que estabelecem as Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos Superiores de Tecnologia.
- IV - O inciso V do artigo 7º e o inciso IV do artigo 11 do Estatuto da Universidade Positivo.

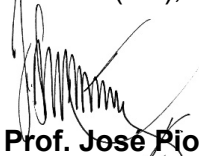
RESOLVE:

Art. 1º Ratificar a Resolução nº 623 de 06/05/2020, que segue anexa e aprova a criação do Curso Superior de Tecnologia em **Jogos Digitais**, na modalidade a distância, com carga horária de 2.000 (duas mil) horas.

Parágrafo único. Fica autorizada a oferta anual de 250 (duzentas e cinquenta) vagas.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor nesta data e revoga as disposições em contrário sobre a mesma matéria.

Curitiba (PR), 27 de julho de 2020.



Prof. José Pío Martins
Reitor e Presidente do Consu e do CAS

RESOLUÇÃO Nº 623 de 06/05/2020 – Consu e CAS

Autoriza a criação do Curso Superior de Tecnologia em **Jogos Digitais**, na modalidade a distância.

O **Conselho Universitário** (Consu) e o **Conselho Acadêmico Superior** (CAS), órgãos da administração superior da **Universidade Positivo** (UP), no uso de suas atribuições estatutárias e considerando:

- I - A autonomia didático-científica da Universidade, assegurada pelo artigo 207 da Constituição Federal.
- II - A Portaria Ministerial nº 1.071, de 1º de novembro de 2013, que credenciou a Universidade Positivo para oferta de cursos, na modalidade a distância.
- III - A Resolução CNE/CP nº 3, de 18 de dezembro de 2002 e a Portaria MEC nº 413, de 11 de maio de 2016, que estabelecem as Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos Superiores de Tecnologia.
- IV - O inciso V do artigo 7º e o inciso IV do artigo 11 do Estatuto da Universidade Positivo.

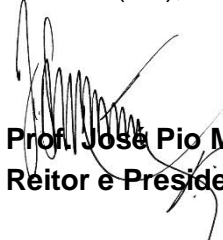
RESOLVE:

Art. 1º Aprovar a criação do Curso Superior de Tecnologia em **Jogos Digitais**, na modalidade a distância, cujos turnos serão definidos em Edital de Processo Seletivo, com carga horária de 2.000 (duas mil) horas.

Parágrafo único. Fica autorizada a oferta anual de 250 (duzentas e cinquenta) vagas.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor nesta data e revoga as disposições em contrário sobre a mesma matéria.

Curitiba (PR), 06 de maio de 2020.


Prof. José Pio Martins
Reitor e Presidente do Consu e do CAS

MATRIZ CURRICULAR

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Modalidade EAD

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Fundamentação Legal: Resolução CNE/CP nº 3, de 18 de dezembro de 2002;
Portaria MEC nº 413, de 11 de maio de 2016.

Ingressantes: 2020/2 (Agosto)

Cód. Disciplina	Ordem Oferta	1º Semestre	C/H Semanal	C/H/R Total
370	1 (Ago)	Empreendedorismo	04	80
2105	1 (Ago)	Computação Gráfica	02	40
2634	2 (Set.)	Roteiro e Narrativa	02	40
2635	2 (Set.)	Plataformas para Jogos	02	40
1463	1 (Out.)	Técnicas de Desenvolvimento de Algoritmos	04	80
2636	2 (Nov.)	Jogos para Internet	02	40
2637	2 (Nov.)	Programação Web para Jogos	03	60
2638	3 (Dez.)	Projeto de Jogos	03	60
TOTAL EM HORAS-RELOGIO			22	440

Cód. Disciplina	Ordem Oferta	2º Semestre	C/H Semanal	C/H/R Total
2639	1 (Fev.)	Física Aplicada	02	40
2640	1 (Fev.)	Modelagem Digital	03	60
2641	2 (Mar.)	Princípios de Animação	02	40
2642	2 (Mar.)	Projeto Interdisciplinar de Animação	02	40
2643	1 (Abr.)	Fundamentos de Estruturas de Dados	02	40
2644	1 (Abr.)	Programação Orientada a Objetos para Jogos	04	80
2645	2 (Mai.)	Áudio Digital	02	40
2646	2 (Mai.)	Animação Digital	03	60
1985	3 (Jun.)	Inteligência Artificial	03	60
TOTAL EM HORAS-RELOGIO			23	460

Cód. Disciplina	Ordem Oferta	3º Semestre	C/H Semanal	C/H/R Total
1996	1 (Ago.)	Computação Paralela e Distribuída	04	80
2647	2 (Set.)	Jogos Massivos	03	60
2648	2 (Set.)	Programação Gráfica	02	40
2649	1 (Out.)	Jogos para Dispositivos Móveis	04	80
2650	2 (Nov.)	Tópicos Especiais em Jogos	03	60
2651	2 (Nov.)	Aspectos Humanos em Jogos	02	40
	3 (Dez.)	Projeto Integrado em Jogos Digitais	04	80
TOTAL EM HORAS-RELOGIO			22	440

MATRIZ CURRICULAR

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Modalidade EAD

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Fundamentação Legal: Resolução CNE/CP nº 3, de 18 de dezembro de 2002;
Portaria MEC nº 413, de 11 de maio de 2016.

Ingressantes: 2020/2 (Agosto)

Cód. Disciplina	Ordem Oferta	4º Semestre	C/H Semanal	C/H/R Total
1312	1 (Fev.)	Princípios de Administração e Marketing	04	80
1730	2 (Mar.)	História da Arte Moderna	04	80
928	1 (Abr.)	Língua Portuguesa	04	80
1403	2 (Mai)	Redes de Computadores	03	60
1991	2 (Mai)	Interface Humano-Computador	02	40
1338	3 (Jun.)	Programação de Computadores	02	40
324	3 (Jun.)	Diversidade Étnico-Cultural	04	80
TOTAL EM HORAS-RELÓGIO			23	460

Resumo da Matriz Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais	Carga Horária Relógio
Disciplinas do Curso	1.800
Atividades Complementares	160
• Temas Transversais	40
Total	2.000

Prazo de integralização do curso: no mínimo, em 04 (quatro) semestres; no máximo, em 06 (seis).

Cód. Disciplina	Disciplina Facultativa	C/H Semanal	C/H/R Total
886	Língua Brasileira de Sinais	02	40