

## CRIAÇÃO DIGITAL - GRA114255V

Carga Horária Total: 2640h + 160h atividades complementares = 2800h + ENADE

### ESTRUTURA CURRICULAR

#### 1º SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
FBI5002	Criação e Tecnologia: Criatividade	40	Presencial	E	
FBA5004	História da Arte e da Produção Criativa	80	Presencial	B	
FBX5034	Algoritmos	80	Presencial	B	
FBC4005	Laboratório de Áudio	40	Presencial	B	
FBC4006	Laboratório de Vídeo	80	Presencial	B	
TDG4022	Projeto Temático: Audiovisual	40	Presencial	E	

#### 2º SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
FBI5009	Introdução à Inteligência Artificial	40	Presencial	B	
FBA5012	História da Arte no Século XX	80	Presencial	B	FBA5004 (T)
FBC5000	Fotografia	80	Presencial	B	
FBI4023	Programação de Computadores I	80	Presencial	B	FBX5034 (O)
FBI5007	Ilustração e Design Digital	80	Presencial	E	
TDG4023	Projeto Temático: Imagem Digital	40	Presencial	E	FBC5000 (CO) , FBI5007 (CO)

#### 3º SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
TDG4030	Criação e Tecnologia: História	40	Presencial	E	
TDG4031	Semiótica Aplicada	80	Presencial	B	
FBI4014	Programação Orientada a Objetos	80	Presencial	B	FBI4023 (O)
TDG4006	Design Instrucional	40	Virtual	E	FBI5004 (CT) , FBI5007 (T)
FBI5004	Design de Experiências Interativas	80	Presencial	E	FBI5007 (T) , TDG4006 (CT)
TDG4024	Projeto Temático: Hiperídia	40	Presencial	E	FBI5004 (CO) , TDG4006 (CO)

#### 4º SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
FBI5008	Interação Humano-Computador	80	Presencial	B	FBI5004 (T)
FBI4009	Fundamentos de Banco de Dados	80	Presencial	B	FBI4014 (O)
TDG4011	Modelagem Digital	80	Presencial	E	TDG4009 (CT)
TDG4009	Animação Digital	40	Presencial	E	TDG4011 (CT)
TDG4025	Projeto Temático: Animação Digital	40	Presencial	E	TDG4009 (CO) , TDG4011 (CO)

#### 5º SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
<b>TDG4029</b>	Criação e Tecnologia: Ciência	40	Presencial	E	
<b>TDG4021</b>	Infraestrutura Tecnológica	80	Presencial	B	
<b>FBI4010</b>	Fundamentos de Engenharia de Software	80	Presencial	B	FBI4014 (O)
<b>FGU5002</b>	Ética	40	Presencial	G	
<b>FBI4008</b>	Game Design	80	Presencial	E	
<b>TDG4026</b>	Projeto Temático: Jogo Desktop	40	Presencial	E	FBI4008 (CO) , FBI4014 (O)

## 6° SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
<b>FGU5008</b>	Teoria e Metodologia da Ciência	40	Presencial	G	
<b>FGU5018</b>	Optativa de Formação Geral	40	Presencial	G	
<b>TDG4018</b>	Realidade Virtual e Realidade Aumentada	80	Presencial	E	TDG4026 (O)
<b>TDG4013</b>	Game Design Aplicado	80	Presencial	E	FBI4008 (O)
<b>TDG4027</b>	Projeto Temático: Jogo Mobile	40	Presencial	E	TDG4013 (CO) , TDG4026 (O)

## 7° SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
<b>OPT4048</b>	Optativa	80	Presencial	B	
<b>TDG4015</b>	Inovação em Negócios	40	Presencial	E	
<b>FBI5003</b>	Desenvolvimento Multiplataforma	80	Presencial	B	FBI4010 (O) , FBI4014 (O)
<b>TDG4032</b>	Trabalho de Conclusão de Curso I	40	Presencial	E	TDG4027 (O)
<b>TDG4028</b>	Projeto Temático: App	40	Presencial	E	FBI5003 (CO)

## 8° SEMESTRE

DISCIPLINA	DESCRIÇÃO	C.H.	MODALIDADE	NAT*	PRÉ-REQUISITOS
<b>OPT4049</b>	Optativa	80	Presencial	B	
<b>FGU5001</b>	Sociedade, Cultura e Cidadania	80	Presencial	G	
<b>EMP5000</b>	Empreendedorismo	80	Virtual + Prática	B	TDG4015 (O)
<b>TDG4033</b>	Trabalho de Conclusão de Curso II	40	Presencial	E	TDG4032 (O)

**ENADE - Exame Nacional de Desempenho de Estudantes** , componente curricular obrigatório para a conclusão do curso, instituído pela Lei nº 10.861 de 14-04-2004.

**Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS** (Decreto nº 5.626/05), o acadêmico poderá cursar com aproveitamento para disciplina optativa de créditos equivalentes ou como parte de Atividades Complementares.

**Legenda** Pré-Requisitos: C = Co-Requisito | O = Pré-Requisito Obrigatório | P = Pré-Requisito Parcial | T = Pré-Requisito Orientativo

\* Natureza da Formação (Nat.): G = Formação Geral | B = Formação Básica | E = Formação Específica