



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Conselho Universitário

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 3P, 3º andar - Bairro Santa Monica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4801/4802 - www.ufu.br/conselhos-superiores - seger@reito.ufu.br

Boletim de Serviço Eletrônico em
28/09/2026



RESOLUÇÃO CONSUN Nº 144, DE 28 DE SETEMBRO DE 2026

Aprova a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, grau Tecnólogo, na modalidade presencial, *Campus* Pontal, e dá outras providências.

O CONSELHO UNIVERSITÁRIO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, no uso da competência que lhe é conferida pelo art. 12 do Estatuto, na 10ª reunião realizada aos 25 dias do mês de setembro do ano de 2026, tendo em vista a aprovação do Parecer nº 26/2026/CONSUN, constante nos autos do Processo nº 23117.060749/2026-41,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, grau Tecnólogo, *Campus* Pontal, na modalidade presencial, com previsão de início a partir do primeiro semestre letivo do ano de 2027, com:

I - duração: 3 anos (6 semestres), sendo:

a) tempo mínimo de integralização do Curso: 3 anos (6 semestres); e

b) tempo máximo de integralização do Curso: 5 anos (10 semestres);

II - modalidade de oferta: presencial;

III - regime acadêmico: semestral;

IV - vagas ofertadas: 40 vagas;

V - ingresso: anual;

VI - turno de oferta: noturno; e

VII - carga horária total: 2.005 horas, com os seguintes componentes curriculares:

a) 1.500 horas de Disciplinas Obrigatórias;

b) 120 horas de Disciplinas Optativas;

c) 225 horas de Atividades Curriculares de Extensão; e

d) 160 horas de Atividades Acadêmicas Complementares.

Art. 2º Ficam aprovados os componentes curriculares, conforme detalhados no quadro a seguir:

Período	Componente Curricular	Natureza (Obrigatóri	Carga horária	Requisitos	UA ofertant
---------	-----------------------	-------------------------	---------------	------------	----------------

		a Optativa)	Teóric a	Prátic a	Total	Pré- requisito	Corre- quisito	e
1º	Fundamentos de Jogos Digitais	Obrigatória	30	0	30	Livre	Livre	ICENP
	Geometria Analítica	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Introdução à Inteligência Artificial	Obrigatória	15	15	30	Livre	Livre	ICENP
	Programação Computacional I	Obrigatória	15	45	60	Livre	Livre	ICENP
	Roteiros	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Técnicas de Ilustração	Obrigatória	15	45	60	Livre	Livre	ICENP
	Enade – Ingressante*	Obrigatória	-	-	-	-	-	-
2º	Álgebra Linear I	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	Obrigatória	30	30	60	Livre	Livre	ICENP
	Física para Jogos Digitais	Obrigatória	30	30	60	Geometria Analítica	Livre	ICENP
	Probabilidade e Estatística	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Programação Computacional II	Obrigatória	15	45	60	Programação Computacional I	Livre	ICENP
3º	Atividades Curriculares de Extensão: Tecnologia e Meio Ambiente**	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP
	Computação Gráfica	Obrigatória	30	30	60	Álgebra Linear I ; Programação Computacional I	Livre	ICENP
	Estrutura de Dados	Obrigatória	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Obrigatória	30	30	60	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	Livre	ICENP
	Programação Orientada a Objetos	Obrigatória	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
4º	Atividades Curriculares de Extensão: Popularização da	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP

	Ciência e da Tecnologia**							
	Antropologia e Ética na Computação	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Inteligência Artificial	Obrigatória	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Modelagem Tridimensional	Obrigatória	15	45	60	Geometria Analítica ; Computação Gráfica	Livre	ICENP
	Técnicas Audiovisuais	Obrigatória	15	45	60	Técnicas de Ilustração	Livre	ICENP
5º	Atividades Curriculares de Extensão: Jogos Digitais e Sociedade**	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP
	Animação Computadorizada	Obrigatória	15	45	60	Modelagem Tridimensional ; Técnicas Audiovisuais	Livre	ICENP
	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	Obrigatória	30	0	30	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Livre	ICENP
	Interação Humano Computador	Obrigatória	30	30	60	Computação Gráfica	Livre	ICENP
	Metodologia Científica	Obrigatória	30	0	30	Antropologia e Ética na Computação	Livre	ICENP
	Motores de Jogos Digitais	Obrigatória	15	45	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
6º	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Obrigatória	30	90	120	Elaboração de Projetos	Livre	ICENP

						de Jogos Digitais		
	Oficina de Publicação de Jogos Digitais	Obrigatória	30	30	60	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	Desenvolvimento de Jogos Digitais	ICENP
	Enade - Concluinte*	Obrigatória	-	-	-	-	-	-
	Atividades Acadêmicas Complementares***	Obrigatória	-	-	160	Livre	Livre	-
	Componentes Curriculares Optativos****	Optativa	-	-	120	-	-	-
Disciplinas Optativas	Cálculo Diferencial e Integral I	Optativa	90	0	90	Livre	Livre	ICENP
	Desenvolvimento Web	Optativa	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Física I	Optativa	60	0	60	Cálculo Diferencial e Integral I	Livre	ICENP
	Física Experimental I	Optativa	0	30	30	Livre	Física I	ICENP
	Geometria Euclidiana Plana	Optativa	45	15	60	Livre	Livre	ICENP
	Geometria Euclidiana Espacial	Optativa	45	15	60	Geometria Euclidiana Plana	Livre	ICENP
	Jogos Digitais Educativos	Optativa	30	30	60	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Livre	ICENP
	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	Optativa	60	0	60	Livre	Livre	ICHPO
	Linguagens Lógicas e Funcionais	Optativa	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
	Programação Multiplataforma	Optativa	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Realidade Virtual	Optativa	15	45	60	Computação Gráfica	Livre	ICENP

Observações: * O Enade é componente curricular obrigatório, conforme Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004 (Sinaes).

** O(A) estudante deverá integralizar, no mínimo, 225 horas em Atividades Curriculares de Extensão.

*** As Atividades Acadêmicas Complementares serão desenvolvidas ao longo do Curso.

**** O(A) estudante deverá integralizar, no mínimo, 120 horas em componentes curriculares optativos.

Art. 3º A Pró-Reitoria de Graduação deverá adotar as providências indispensáveis ao registro institucional do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - *Campus Pontal*, grau Tecnólogo, na modalidade presencial, de acordo com a legislação pertinente.

Art. 4º O Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal - ICENP providenciará a publicação do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - *Campus Pontal* nos sítios eletrônicos da Universidade, conforme determina a Lei nº 13.168, de 06 de outubro de 2015.

Art. 5º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação no Boletim de Serviço Eletrônico.

CARLOS HENRIQUE DE CARVALHO
Presidente



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Henrique de Carvalho, Presidente**, em 28/09/2026, às 12:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7771575** e o código CRC **6BCD999D**.