

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Jogos e Aplicações Digitais

Eixo: Sistemas Inteligentes			Período: 5º - 10º	Característica: Não Equalizada/Criada para o curso
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	ÁREA DE FORMAÇÃO DCN
HORAS-AULA			Prática/Optativa	Profissional
TEORIA	PRÁTICA	TOTAL		
	a definir	a definir		a definir
PRÉ-REQUISITOS			CO-REQUISITOS	
Programação de Computadores II			Não há	
Ementa: Disciplina de ementa variável dentro de tópicos da atualidade em jogos.				

Bibliografia

A definição da bibliografia a ser indicada deverá constar da proposta da disciplina de Tópicos Especiais em Jogos e Aplicações Digitais.