

PÓS-GRADUAÇÃO

DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

Objetivo: Apresentar as técnicas da criação, desenvolvimento e gestão de produtos para o entretenimento digital, nas seguintes áreas: design de games/game development (conceituar, roteirizar) e o mercado futuro.

Público-Alvo: profissionais de graduação superior que tenham interesse em atuar e com conhecimento básico de computação

Conheça a Estrutura do Curso:

INFORMAÇÕES SOBRE O CURSO

Tipo: Especialização –
Lato Sensu

Modalidade: EaD

Duração: 300 horas de conteúdo e atividades + 60 horas para orientação e elaboração do Artigo Científico

Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA: Moodle

MÓDULOS E UNIDADES DE APRENDIZAGEM	CARGA HORÁRIA
MÓDULO I: INTRODUÇÃO À ESPECIALIZAÇÃO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL <ul style="list-style-type: none">Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).Planejamento e Projeto de Pesquisa.História e origens dos jogosIntrodução ao design de games	• 30 horas
MÓDULO II: OS GAMES E O MARKETING <ul style="list-style-type: none">O papel do marketing na indústria dos jogos digitaisArt games: jogos digitais entre a arte e o entretenimentoJogos independentes ou o movimento “indie”O papel das associações de desenvolvedores de jogos digitais	• 30 horas
MÓDULO III: A TRANSPOSIÇÃO DE QUESTÕES SOCIAIS NOS JOGOS DIGITAIS <ul style="list-style-type: none">Questões de gênero e orientação sexual na indústria dos jogos digitaisAcessibilidade em jogos digitaisJogos baseados em áudioQuestões raciais na indústria dos jogos digitais	• 30 horas
MÓDULO IV: A FACILIDADE DA COMUNICAÇÃO <ul style="list-style-type: none">Gamificação: conceito e aplicaçãoUsabilidade, ergonomia e jogabilidadeInterfaces multimodais em jogos digitaisComunicação efetiva em equipes multidisciplinares	• 30 horas
MÓDULO V: O MERCADO DA ANIMAÇÃO DIGITAL <ul style="list-style-type: none">Mercado e futuro da animação digital 2DUniverso da animação digital 2DTécnicas de representação de modelagem digitalJogos Digitais na prática pedagógica	• 30 horas
MÓDULO VI: DESENVOLVIMENTO I <ul style="list-style-type: none">Documento de design de jogos (GDD)ProgressãoTeoria MDAProcessos de Design de IHC II	• 30 horas
MÓDULO VII: DESENVOLVIMENTO II	• 30 horas

<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de jogos digitais: design de experiências • Prototipação e concepção • Breve história da sonorização para jogos • Pós-produção da sonorização nos jogos 	
MÓDULO VIII: DESENVOLVIMENTO E INTEGRAÇÃO I <ul style="list-style-type: none"> • História da animação digital • Integração de recursos para a criação de jogos • Análises de jogos • Sistemas em jogos 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 horas
MÓDULO IX: DESENVOLVIMENTO E INTEGRAÇÃO II <ul style="list-style-type: none"> • Protótipo • Jogos como cibertextos • Evolução dos jogos eletrônicos • Desenvolvimento de jogos digitais: documentação de projeto por meio de relatório 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 horas
MÓDULO X: OS GAMES NO CONTEXTO SOCIAL <ul style="list-style-type: none"> • Game design e seus elementos • A polêmica da violência nos jogos digitais • Contexto em jogos • Ciclo de desenvolvimento de jogos: protótipo através de MVP 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 horas
MÓDULO XI: O Artigo Científico	60 horas
CARGA HORÁRIA TOTAL	360 HORAS

Trabalho de Conclusão de Curso

Além da aprovação nos módulos, o estudante deverá obter, no mínimo, 70 de um total de 100 pontos, em um Trabalho de Conclusão de Curso no formato de **Artigo Científico**.

Para a FACCRI EAD, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é compreendido como mais uma oportunidade que o estudante tem de colocar em prática, de forma inter e multidisciplinar, os conhecimentos adquiridos no decorrer da especialização.

Para a realização do TCC, o Módulo XI apresentará aos alunos uma proposta de formato, com problema e contexto específico. A partir das orientações apresentadas, os alunos deverão desenvolver o seu trabalho. A entrega do TCC é o resultado da execução e aplicação de técnicas e procedimentos de um projeto interdisciplinar.

O professor-tutor responsável pelo **Módulo TCC** acompanha a turma para o esclarecimento de eventuais dúvidas, nos fóruns de discussão. Todas as orientações de procedimento, que dizem respeito à execução do TCC, serão disponibilizadas no AVA. Os trabalhos aptos serão avaliados por uma banca formada por dois professores.

A apresentação para a banca ocorrerá via internet. O aluno deverá realizar o agendamento, observando as datas pré-estabelecidas pela FACCRI EAD, via AVA.

REQUISITOS ACADÊMICOS

- Possuir diploma de curso de graduação (reconhecido pelo Ministério da Educação);
- Preencher os requisitos básicos de formação de acordo com a necessidade de cada curso.

Investimento: xx

Certificação:

Você receberá o certificado de especialista emitido pela FACCRI EAD. O certificado do curso a distância tem a mesma validade legal ao da educação presencial.

Metodologia:

O curso é composto por 11 módulos (10 módulos de 30 horas e 1 módulo de 60 horas), e é desenvolvido totalmente on-line, no AVA Moodle da FACCRI EAD.

Cada Módulo contém textos, imagens, infográficos, vídeos e demais conteúdos pertinentes à sua apropriação de conhecimento. Para avaliar o seu aprendizado, cada módulo possui 4 Unidades de Aprendizagem, que possuem um desafio (estudo de caso) e exercícios de fixação de múltipla escolha com 5 alternativas (A, B, C, D, E).

Reconhecimento do Curso

O curso de especialização cumpre as disposições da **Resolução CNE nº 1, de 6 de abril de 2018**, do Ministério da Educação.