

PÓS-GRADUAÇÃO

EXPERIÊNCIA CRIATIVA: FERRAMENTAS PARA CRIAÇÃO DE CONTEÚDO E PRODUÇÃO DE JOGOS

Objetivo: Especializar o profissional para conhecer e aprofundar os conhecimentos no ambiente de criação, desenvolvimento e produção de jogos com estrutura do raciocínio lógico, abstrato e disciplinado, desenvolvendo a criatividade e transformando idéias em produtos de jogos online.

Público-Alvo: Engenheiros, Arquitetos e Tecnólogos da Construção Civil

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: EXPERIÊNCIA CRIATIVA <ul style="list-style-type: none">Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).Planejamento e Projeto de Pesquisa.Histórias dos jogos-textoDesenvolvimento de jogos digitais: design de experiências	30 horas
MÓDULO II: A FORMATAÇÃO DO JOGO I <ul style="list-style-type: none">A formatação do jogo com a TwineNarrativa em jogos texto com TwineTécnicas de engajamento em jogos-textoPublicando seu jogo na Twine	30 horas
MÓDULO III: A FORMATAÇÃO DO JOGO II <ul style="list-style-type: none">Gêneros e clichês da narrativa em jogos-textoTrabalhando com objetos na TwineDesafios do feedback on-lineO desenvolvimento do arco narrativo em jogos-texto	30 horas
MÓDULO IV: PLANEJAMENTO E ANÁLISE DE JOGO <ul style="list-style-type: none">Planejando seu jogo na TwineTécnicas de feedback para jogos textoFuturo da narrativa interativaAnálises de jogos	30 horas
MÓDULO V: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COM GAMEMAKER <ul style="list-style-type: none">Introdução ao GameMaker Language (GML)Introdução ao GameMaker Studio com instruções de download, instalação e overview da ferramentaDesenvolvimento de jogos com GameMaker Studio sob a perspectiva do jogo Breakthrough ArcadeCriação inicial de jogos com GameMaker Language (GML)	nutrição
MÓDULO VI: CRIAÇÃO E FERRAMENTAS I <ul style="list-style-type: none">Criação intermediária de jogos com GameMaker Language (GML)Ferramenta Trello para a gestão de projeto de jogosFerramenta Discord para a gestão de projeto de jogos	30 horas

<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de jogos com GameMaker Studio sob a perspectiva do jogo Simple Platformer 	
MÓDULO VII: CRIAÇÃO E FERRAMENTAS I <ul style="list-style-type: none"> Ferramenta HacknPlan para a gestão de projeto de jogos Ferramentas de modelagem 3D e técnicas de box Modeling Teoria da Tétrade Elementar Motivação do jogador 	30 horas
MÓDULO VIII: CRIAÇÃO E FERRAMENTAS II <ul style="list-style-type: none"> Criatividade e criação Brainstorm de projetos de jogos Integração de recursos para a criação de jogos Game design e seus elementos 	30 horas
MÓDULO IX: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS I <ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de jogos com Construct2: introdução Desenvolvimento de jogos com Construct2: elementos de jogos Desenvolvimento de jogos com Construct2: lógica de jogo Introdução ao design de games 	30 horas
MÓDULO X: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS II <ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de jogos digitais: documentação de projeto por meio de relatório Comunicação efetiva em equipes multidisciplinares Ciclo de desenvolvimento de jogos: protótipo através de MVP Desenvolvimento de jogos digitais: coerência estético-narrativa 	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.

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).

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.

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.