PROGRAMA PEDAGÓGICO

INSTITUIÇÃO DE ENSINO	
RAZÃO SOCIAL:	CURSOS VIRTUAIS LTDA
NOME FANTASIA:	CURSOSVIRTUAIS.NET
CNPJ:	08.179.401/0001-62
REGISTRO ABED:	7734 - CATEGORIA INSTITUCIONAL

CURSO	
NOME:	CRIAÇÃO BÁSICA DE JOGOS DIGITAIS
MODALIDADE:	CAPACITAÇÃO LIVRE OFERTA - EAD

Metodologia: O conteúdo do curso é disponibilizado ao aluno para estudo online em uma interface diagramada de fácil navegação AVA (Ambiente Virtual de Estudos). O acesso ao material é bastante intuitivo e proporciona uma experiência de interatividade no processo de aprendizagem a distância. O curso conta com a realização de atividade avaliativa ao término de cada aula/módulo e também realização da prova final.

Formato: O curso é ofertado de forma assíncrona e conta com atividades complementares síncronas, permitindo que o aluno organize seus estudos conforme sua disponibilidade. Os módulos de aprendizado são liberados de maneira assíncrona e progressiva, sendo necessário concluir cada etapa para avançar à seguinte. Complementarmente, o curso conta com atividade síncrona por meio do suporte em tempo real com o professor, disponível às terças e quintas-feiras, das 15h às 16h, na ferramenta de tira-dúvidas.

Tutoria e formas de interação: Os alunos recebem suporte de uma tutoria especificamente designada. A interação é realizada por meio do da Área do Aluno, no Ambiente Virtual de Estudos (AVA). A tutoria consiste na assistência didática, compartilhamento de informações, troca de experiências visando o melhor aproveitamento dos conteúdos estudados.

Prova final/Certificação: A prova final é quantitativa. A geração do certificado é condicionada à verificação de aproveitamento mínimo de 70% (setenta por cento) na prova final. O curso conta com ferramenta de avaliação de conteúdo (aprendizagem) correspondente à carga horária certificada.

Organização curricular: O curso apresenta organização curricular elaborada a partir de projetos pedagógicos específicos por uma equipe pedagógica multidisciplinar, que acompanha toda a concepção dos conteúdos.

Tecnologia de EAD/e-learning: Após a elaboração dos conteúdos é realizada a migração para o ambiente de estudos na área do aluno, que é um AVA otimizado para nossa plataforma de ensino.

Materiais didáticos: O conteúdo programático é desenvolvido com base em apostilas e outros materiais didáticos atualizados. Além do material de estudo, o aluno conta com diferentes ferramentas de aprendizagem, como grupo de estudos com tutor/professor, tira-dúvidas por inteligência artificial, atividades avaliativas ao longo das aulas e prova final para avaliação do aprendizado.

Interação e suporte administrativo: O curso conta – além do suporte de tutoria - com uma infraestrutura de apoio que prevê a interação entre alunos e professores/tutores; e alunos e equipe de apoio administrativo. Essa interação é garantida por meios eletrônicos e/ou por meio telefônico, conforme o caso. O Ambiente Virtual de Estudos (AVA) utilizado pela CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma

plataforma proprietária, desenvolvida e atualizada permanentemente.

Sobre a instituição de ensino: A CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma escola de educação à distância. Iniciamos nossas atividades em 2006 e contamos com mais de 500 mil alunos matriculados em diversos cursos. Além disso, somos associados da ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. Legalmente constituída inscrita no CNPJ 08.179.401/0001-62, atua com a idoneidade e credibilidade auxiliando diversos órgãos públicos e empresas privadas, além de milhares de profissionais, servidores públicos, estudantes e professores de todo o país.

ESTRUTURA DO CURSO - COMPONENTES CURRICULARES

NOME DA CAPACITAÇÃO: Criação Básica de Jogos Digitais

BASE LEGAL: CF/88, arts. 206, II, e 209; na LDB 9.394/96, arts. 39, § 2º, I, e 40; e no Decreto 5.154/2004, art. 3, em consonância com a Resolução CNE/CP 1/2021 (MEC), arts. 14 e 37, quanto à formação e aperfeiçoamento profissional.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Ao concluir o curso de Criação Básica de Jogos Digitais, o aluno deverá ser capaz de compreender as etapas de concepção, planejamento, documentação e desenvolvimento de jogos, reconhecendo conceitos de game design, narrativa, mecânicas, regras, balanceamento, personagens, cenários e jogabilidade. Também deverá aplicar metodologias de criação e prototipagem, desenvolver elementos gráficos e sonoros básicos e utilizar o Godot Engine e a linguagem GDScript para estruturar cenas, nós, controles, colisões e interfaces. Deverá, ainda, desenvolver projetos simples em 2D, considerando testes, arquitetura de software, controles para dispositivos móveis e diferentes públicos e plataformas.

ATIVIDADES/AULAS:
1) Jogos Digitais
2) Metodologias e Técnicas de Desenvolvimento para Jogos
3) Design de Jogos
4) Desenvolvimento de Jogos
5) Desenvolvendo um Jogo 2D
6) Música dos Jogos
7) Jogos Mobile

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DETALHADO:
O começo de tudo
Os videogames
Criação conceitual e game design
Criação ou desenvolvimento
Lógica da criação e a lógica da programação
Variáveis do segmento de games
Jogos em 2D e 3D
Plataformas
Aplicações para games
Equipe
Interação entre criação e desenvolvimento
Criação conceitual
Pesquisa, estudo e esboços
Game design
Lógica aplicada à criação

Pensar o game
Modalidades de jogos
Tipos de jogos
Públicos
Processo de documentação
Plano para a criação
Criação
Tipos padrão de jogos
Jogos de tabuleiro
Jogos com personagens
Elementos da criação
Elementos de um game
Jogabilidade
A ação da criação
Criar um título
Desenvolvendo a criação
Produzindo a criação
Criando os personagens
Criando a tela inicial
Telas de opções
Criando a tela de opções
Tela de ajuda / regras
Criando cenários
Elementos gráficos
Criando os elementos gráficos
Criando máquinas
Criando humanos
Criando híbridos
Reciclando a criação
Como oferecer
Desenvolver
Opções de produção
Indústria de games
Mercados
Jogos na educação
Modelos de negócio
Mercado de trabalho
Resultados
Complementos
Brainstorm
Idea sheets
Flowcharts
MDA framework
Design/Play/Experience framework
Desenvolvimento ágil de software
Processo de software pessoal (PSP)
UML – diagrama de estado
Conceito de um game
Mecânica de um jogo
Regras e balanceamento
Roleplaying e motivação do personagem

Explicação vs imaginação
Sinopse e história
Character brief
Etapas e processos
Game design document
Game design canvas
High concept for flow
Profissões
Arquitetura de software
Modelos de arquitetura de software
Teste de desempenho
Postmortem
Pixel arte com Gimp
Arte vetorial com Inkscape
Conhecendo o Godot Game Engine
Configurando um novo projeto
Criando nossa primeira cena
Instâncias
Linguagem de design
Aprendendo programação com GDScript
Programando nossa primeira cena
Processamento
Grupos
Funções substituíveis
Criando nós
Instanciando cenas
Configurando o projeto
Script de controle
Criando nossa nave
Programando nossa nave
Criando nossos tiros para a nave
Atirando com a nave
Criando um meteoro
Spawner de meteoros
Colisões
Identificando objetos e atirando neles
Plano de fundo
HUD
BFXR
Audacity e LMMS
Inserindo músicas e sons
Controles touch screen

DOCUMENTO ASSINADO DIGITALMENTE

CURSOS VIRTUAIS LTDA - CNPJ 08.179.401/0001-62
Assinatura eletrônica qualificada com certificado digital ICP-Brasil

Código: **203**

ASSINATURA ELETRÔNICA
QUALIFICADA
ITI Instituto Nacional de Tecnologia da Informação
Conforme MP 2.200-2/01 e Lei 14.063/20
ICP Brasil