

Curso

Serious Games e Denúncia





tech universidade
tecnológica

Curso Serious Games e Denúncia

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/serious-games-denuncia

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Há mais de 40 anos, os videogames têm servido como um método de fuga para todos os tipos de pessoas, desde aqueles que adoram corridas de carros até os que gostam de criar uma vida virtual em um cenário recriado por meio de blocos. No entanto, seu poder vai além do mero entretenimento, pois a criação de Serious Games de denúncia possibilitou tornar visíveis determinadas situações sociais, aludindo à sensibilidade do jogador e fazendo-o refletir. Para que o profissional de criação conheça em detalhes as características desse gênero, a TECH criou este curso completo. Trata-se de uma capacitação 100% online, intensiva e altamente capacitadora que influenciará seu desenvolvimento profissional de forma abrangente e especializada.



“

Você está a apenas um passo de ter acesso à melhor capacitação do mercado acadêmico para se especializar em Serious Games de denúncia de forma intensiva em apenas 6 semanas”

Os Serious Games também podem se concentrar na denúncia de determinadas questões sociais, culturais e políticas. Um exemplo é o famoso Fake it to make It, que tem como objetivo desmascarar *fakes news* e destacar a facilidade com que as informações podem ser deturpadas e distribuídas para fins negativos, afetando seriamente a dignidade e a integridade de indivíduos e entidades. Esse tipo de videogame foi criado com o objetivo de aludir à sensibilidade do consumidor e despertar seu lado crítico, convidando-o a refletir sobre questões específicas.

A popularidade desse tipo de gênero no mercado foi a razão pela qual a TECH decidiu criar uma capacitação com a qual qualquer aluno dessa área possa conhecer detalhadamente seus prós e contras. Trata-se do Curso de Serious Games e Denúncia, um programa totalmente online distribuído em 6 semanas, no qual o aluno terá acesso ao melhor programa de estudos desenvolvido por especialistas do setor. Baseia-se em requisitos que esse tipo de videogame deve atender para gerar conscientização e nas especificações de seu design, para concluir com a conceitualização de sua estrutura e as regras e objetivos recomendados.

Tudo isso por meio de um programa 100% online, acessível de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Dessa forma, o aluno poderá se conectar quando quiser e de qualquer lugar. Além disso, todo o conteúdo, que inclui material complementar em diferentes formatos, pode ser baixado para consulta sempre que necessário, mesmo após a conclusão do programa dessa experiência acadêmica.

Este **Curso de Serious Games e Denúncia** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Serious Games
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser usado para aprimorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Você vai poder se aprofundar na importância de definir boas regras e objetivos, acessando um catálogo de recomendações para cada caso”

“

Você irá explorar o mundo do Fake it to make it e seu design, e será capaz de tirar suas próprias conclusões sobre a eficácia do emprego de determinadas técnicas e estratégias de jogo”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Uma capacitação 100% online com a qual você poderá se aprofundar nos objetivos desse tipo de videogame e estabelecer uma estratégia criativa para alcançar cada um deles.

Você notará progresso desde o primeiro dia e, após 6 semanas, terá dominado com perfeição as especificações dos diferentes gêneros de videogames de denúncia.



02

Objetivos

Para a TECH, o principal objetivo é criar capacitações altamente qualificadas e benéficas para o desenvolvimento profissional do aluno. Por essa razão, os profissionais de criação que acessarem este Curso, encontrarão nele as melhores ferramentas acadêmicas, baseadas no conteúdo mais completo e no material complementar mais variado e inovador. Dessa forma, e após a conclusão da capacitação, terão obtido conhecimentos especializados sobre Serious Games que lhes permitirão realizar seus próprios projetos bem-sucedidos.



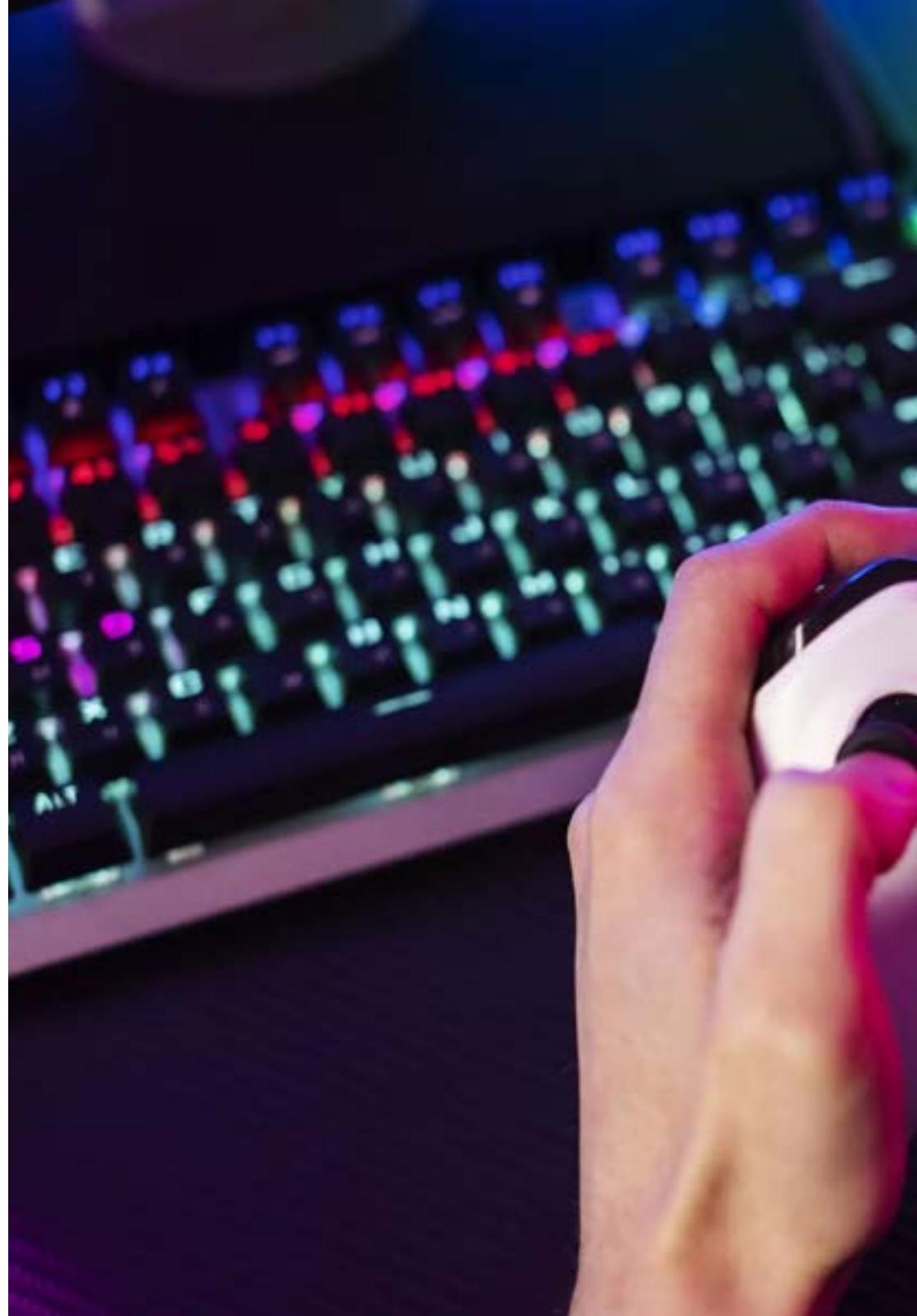
“

Um curso desenvolvido para profissionais comprometidos como você, que buscam o aprimoramento contínuo de suas carreiras pessoais por meio de um programa de capacitação altamente eficiente”



Objetivos gerais

- Saber Identificar o impacto dos Serious Games em diferentes indústrias
- Aprofundar todos os conhecimentos teóricos e práticos a fim de poder se adaptar uma formação clássica para um ambiente de Serious Games
- Conhecer em profundidade e contextualizar o design de videogames dentro dos Serious Games
- Integrar a análise dos Serious Games que tiveram um impacto social relevante
- Ampliar a série de oportunidades de carreira para os estudantes





Objetivos específicos

- Conhecer a fundo os Serious Games com foco nas questões de denúncia
- Dominar as técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador



Se o seu objetivo é dominar a experimentação por meio de ações e tomada de decisões em Serious Games e Denúncia, este Curso lhe dará os fundamentos para alcançá-lo em menos de 150 horas”

03

Direção do curso

Para a formação do corpo docente deste Curso de Serious Games e Denúncia, a TECH selecionou uma equipe de especialistas no setor com uma extensa carreira profissional. Trata-se de profissionais especializados na área que participaram, e dirigiram diversos projetos ao longo de suas carreiras. O fato de poder contar com esse grupo proporcionará ao aluno uma visão prática, realista e crítica do estado atual da profissão e permitirá que ele contextualize melhor as informações desenvolvidas ao longo do curso.



TIME OVER

Looks like you need to head back to space ship school!

“

A equipe de professores selecionou para este Curso estudos de casos reais extraídos de sua própria experiência, para que você possa desenvolver, junto com eles, estratégias de ação eficazes e bem-sucedidas”

Direção



Sra. Gracia Sánchez del Real

- Diretora da área de Learning e Interactive do Infinity Group
- Consultora digital em Design e Desenvolvimento de Soluções EdTech e Projetos de e-Learning
- Presidente da Digitaliza, Sociedade Espanhola para a Promoção da Economia e Cidadania Digital
- Líder de projetos especiais
- Mestrado em Igualdade de Género
- Mestrado em Coaching Pessoal, Executivo e de Negócios
- Especialista em igualdade de género, liderança feminina e diversidade
- Formada em Ciências da Informação, Publicidade e Relações Publicidade
- Especialista em Realidade Virtual Aumentada e Metaverso
- Especialista em Desenvolvimento de Jogos Interativos e Serious Games para Educação, Capacitação e Extensão
- Especialista em Gamificação de Ambientes de Aprendizagem no Setor de Segurança, Saúde e Segurança no Trabalho, Setor Industrial, Setor de Saúde e Terceiro Setor.



Professores

Sra. Margarita Arellano

- ◆ Fundadora e Diretora de Projetos na MyWay Spain
- ◆ Especialista em Marketing Digital e Comunicação
- ◆ Especialista em Produção de Materiais de Comunicação
- ◆ Formada em Ciências da Informação Especializada em Publicidade e Marketing Digital

“

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços nesta área e aplicá-los em sua prática diária”

04

Estrutura e conteúdo

Esta universidade demonstra o compromisso com seus alunos na criação de cada curso por meio da criação do melhor programa de estudos e da inclusão do material complementar mais variado e dinâmico. Além disso, graças ao uso da metodologia *Relearning* no desenvolvimento do conteúdo, juntamente com o mencionado acima, a carga de ensino de cada curso é consideravelmente reduzida, mantendo um alto nível de treinamento. Dessa forma, os alunos podem ter acesso a uma capacitação que lhes proporcionará o conhecimento necessário para dominar, neste caso, o setor de Serious Games e Denúncia, sem a necessidade de investir horas extras de estudo.

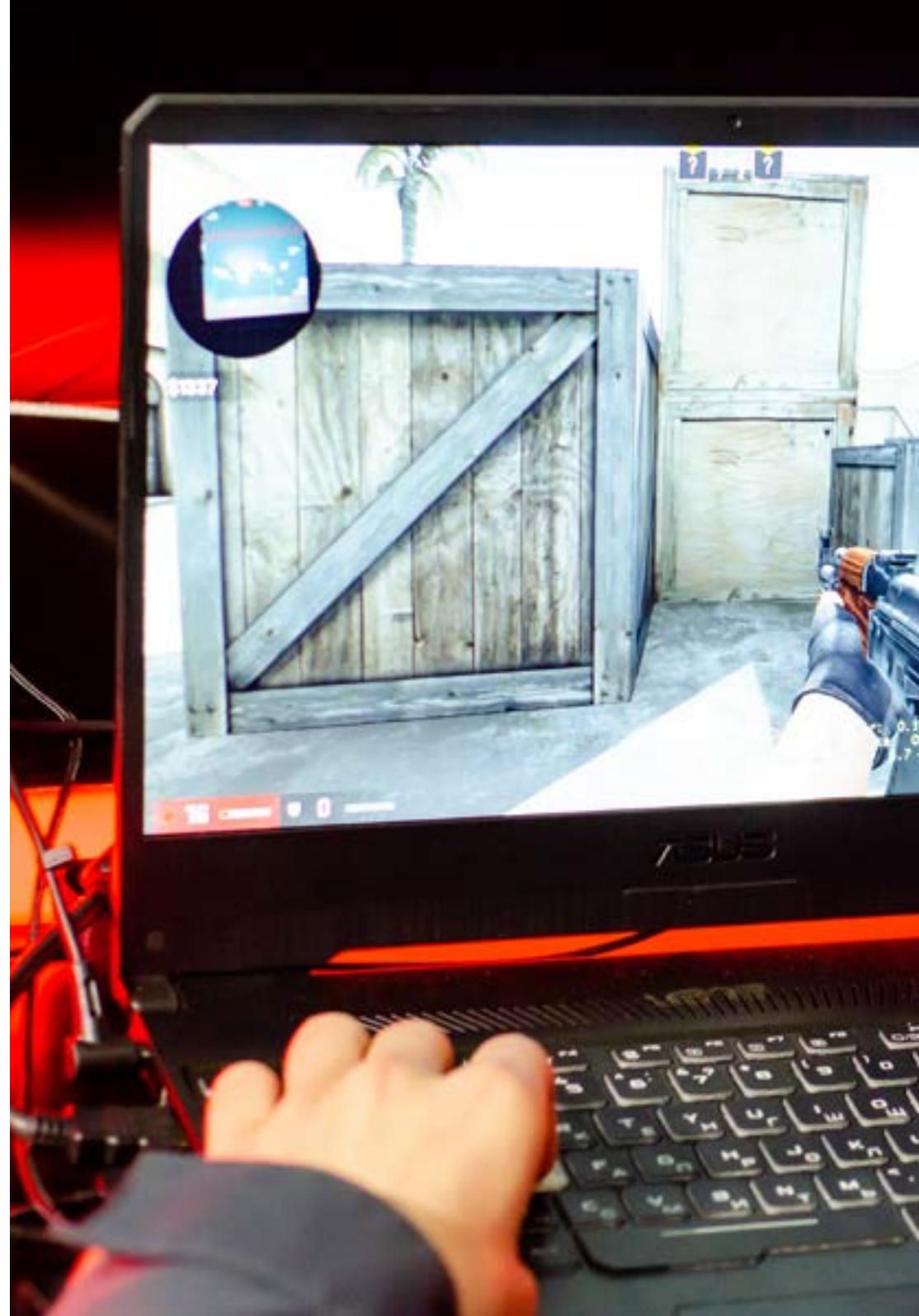


“

*Com a TECH e sua metodologia acadêmica,
você define o ritmo e os horários, sem pressa
ou estresse”*

Módulo 1. Serious Games e a denúncia

- 1.1. Serious Games e a conscientização
 - 1.1.1. Denúncia
 - 1.1.2. Conscientização
 - 1.1.3. Jogos narrativos
- 1.2. Serious Games de denúncia e seus objetivos
 - 1.2.1. Finalidade
 - 1.2.2. Aprendizagem
 - 1.2.3. Desenhos
- 1.3. Gêneros de jogos nos videogames de denúncia
 - 1.3.1. Complexidades
 - 1.3.2. Jogabilidade
 - 1.3.3. Story
- 1.4. Ações e decisões em Serious Games de denúncia
 - 1.4.1. Experimentação
 - 1.4.2. Aprendizagem
 - 1.4.3. Desenho
- 1.5. Conceituando um videogame de denúncia
 - 1.5.1. Catalogação
 - 1.5.2. Denúncia
 - 1.5.3. Desenho
- 1.6. Regras e objetivos dos videogames de denúncia
 - 1.6.1. Mecânicas
 - 1.6.2. Dinâmica
 - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflitos nos videogames de denúncia
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Conflitos
 - 1.7.3. Desenhos
- 1.8. Serious Games de denúncia
 - 1.8.1. Catalogação
 - 1.8.2. Experimentação
 - 1.8.3. Denúncia prática



- 1.9. Explorando o mundo de Fake it to make It
 - 1.9.1. Fake it to make It
 - 1.9.2. Desenhos
 - 1.9.3. Experimentação
- 1.10. *Briefings*, denúncia e Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Aplicabilidade
 - 1.10.3. Casos

“

Chegou a hora de tomar uma decisão muito importante para o seu futuro. Ao escolher a TECH, você estará apostando em um treinamento de qualidade endossado pela maior universidade online do mundo”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educacional, preparado cuidadosamente para os profissionais:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este programa pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais inovadoras e oferecendo alta qualidade em todo o material que colocamos à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O chamado "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



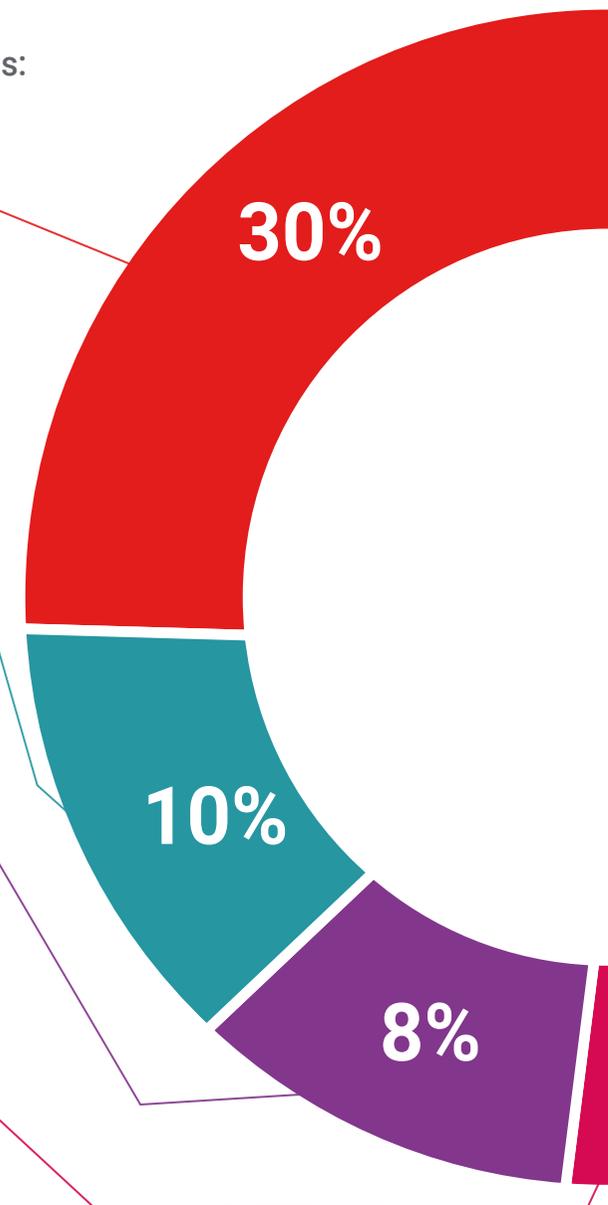
Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica, através de arquivos multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação para que ele possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Serious Games e Denúncia garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Serious Games e Denúncia** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Serious Games e Denúncia**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compr
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso
Serious Games e
Denúncia

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Serious Games e Denúncia

