

Mestrado Próprio

Design de Serious Games





tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio

Design de Serious Games

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-serious-games

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 12

04

Direção do curso

pág. 16

05

Estrutura e conteúdo

pág. 20

06

Metodologia

pág. 30

07

Certificado

pág. 38

01

Apresentação

A irrupção dos videogames na sociedade tem sido esmagadora. Com o avanço imparável das tecnologias que se multiplicam quase infinitamente, as possibilidades deste novo setor não estão mais limitadas ao lazer. Grandes editoras como a Microsoft têm visto o potencial da gamificação, transformando títulos como Minecraft em uma plataforma educacional para crianças. As oportunidades para os Serious Games não terminam aí, pois há cada vez mais projetos dedicados à saúde, denúncia social, psicologia ou mesmo autobiografias. Em um mercado em plena expansão, é vital que os profissionais de videogame sejam especializados, pois eles terão a vantagem de liderar os mais ambiciosos Serious Games. Este curso oferece conteúdo vanguardista, com uma abordagem baseada nos estudos de caso mais bem-sucedidos e um programa de estudos totalmente online. Desta forma, será possível dar um salto qualitativo na carreira profissional no mundo dos videogames, sem abrir mão de obrigações pessoais ou de trabalho.





“

Este programa de estudos lhe fornecerá as chaves e estratégias necessárias para desenvolver seus próprios projetos de Serious Games, sabendo como se desenvolver em cada campo específico”

Na última década, a gamificação assumiu um papel protagonista em muitos setores. A educação tem sido um dos maiores proponentes dos Serious Games para fins educacionais, mas mesmo o Departamento de Defesa dos EUA tem visto o potencial dos videogames para a capacitação e instrução de suas tropas.

Portanto, é inegável que os Serious Games representam uma grande oportunidade para todos os profissionais de videogames que buscam uma especialização eficaz. Seja para aprender idiomas com Duolingo ou para aumentar a conscientização de *Fake News* com *Fake it to Make It*. Como os Serious Games estão se expandindo para mais setores, a necessidade de especialistas em Serious Games está se tornando ainda mais premente.

Este Mestrado Próprio da TECH Universidade Tecnológica ensina aos profissionais de videogame todos os aspectos que precisam conhecer para criar seu próprio projeto Serious Game ou se tornar uma figura-chave nas equipes de desenvolvimento. Ele irá, portanto, se aprofundar em videogames culturais, sua linguagem, gamificação e o design de videogames. Da mesma forma, haverá também uma extensa revisão dos diferentes temas e setores nos quais os Serious Games podem ser desenvolvidos com mais sucesso.

E tudo isso com a vantagem de um formato 100% online, livre de aulas presenciais e horários fixos. O aluno decide quando assumir a totalidade do curso e pode baixar os tópicos individualmente para estudá-los em profundidade no *Tablet*, *Smartphone* ou computador de sua escolha. Uma oportunidade distinta de se posicionar como referência em Serious Games de uma maneira fácil, conveniente e simples.

Este **Mestrado Próprio em Design de Serious Games** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar 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



Aproveite os múltiplos benefícios da metodologia da TECH para aprofundar-se em Design de Serious Games, sem ter que sacrificar suas responsabilidades pessoais ou de trabalho”

“

Conheça as chaves para o sucesso de projetos como The Kite, Interland, Dys4ia ou Unmanned e descubra porque eles se tornaram benchmarks no setor de Serious Games”

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, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Especialize-se na gamificação ao mais alto nível, criando Serious Games com os quais se pode lidar com assuntos de todos os tipos e áreas.

Adicione ao seu currículo um Mestrado Próprio que vai lhe diferenciar como um profissional desenvolvido versado em Design de Serious Games.



02

Objetivos

Como a indústria de videogames está em constante expansão, a especialização é uma das melhores oportunidades para continuar a se destacar e melhorar. É por isso que todos os conteúdos deste programa de estudos têm o mesmo objetivo: fornecer ao profissional de videogame as estratégias e diretrizes necessárias para se tornar um verdadeiro especialista em Design de Serious Games de qualquer tipo, seja em temas violentos, culturais, de saúde ou psicológicos.





“

Você poderá acessar um programa de estudos disponível 24 horas por dia, em uma sala de aula virtual com as últimas inovações em tecnologia educacional”



Objetivos Gerais

- ◆ Identificar o impacto dos Serious Games em diferentes indústrias
- ◆ Aprofundar todos os conhecimentos teóricos e práticos a fim de poder se adaptar uma capacitação 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



Destacar-se em um setor em expansão, seguindo os objetivos estabelecidos por um grupo de profissionais com ampla experiência em Design de Serious Games”



Objetivos específicos

Módulo 1. Jogo em Serious Games

- ◆ Adquirir especialização em design de Serious Games
- ◆ Dominar procedimentos específicos de design
- ◆ Criar profissionalmente um Serious Game com um objetivo e mecânicas para apoiá-lo

Módulo 2. Serious Games

- ◆ Conhecer a fundo e culturalmente o Serious Game
- ◆ Dominar procedimentos específicos de design de Serious Games
- ◆ Dominar as aplicações dos Serious Games em diferentes disciplinas de trabalho

Módulo 3. Serious Games e a violência

- ◆ Conhecer em profundidade os Serious Games com foco na violência
- ◆ Compreender de forma profissional e especializada o processo de design de um videogame com esta abordagem
- ◆ Compreender as várias técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador por meio de jogos com foco na violência

Módulo 4. Serious Games e a educação

- ◆ Conhecer profissionalmente os Serious Games com foco na educação
- ◆ Dominar técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de jogos educacionais

Módulo 5. Serious Games e a denúncia

- ◆ Conhecer a fundo os Serious Games com foco nas questões de denúncia
- ◆ Dominar técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar

Módulo 6. Serious Games e os jogos autobiográficos

- ◆ Conhecer em profundidade os Serious Games com foco autobiográfico
- ◆ Compreender e aprender o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Ter um amplo conhecimento de técnicas de design para buscar impacto por meio de jogos biográficos

Módulo 7. Serious Games e os videogames psicológicos

- ◆ Conheça em profundidade os Serious Games com foco em videogames psicológicos
- ◆ Integrar o conhecimento do processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Definir as técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador nos diferentes tipos de videogames psicológicos existentes

Módulo 8. Serious Games e os videogames estratégicos

- ◆ Conhecer em profundidade os Serious Games com foco em videogames
- ◆ Compreender e integrar o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Conhecer as técnicas de jogos estratégicos

Módulo 9. Serious Games e a Saúde

- ◆ Conhecer de forma profissional os Serious Games com foco em videogames com temática de saúde
- ◆ Adquirir o conhecimento do processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Conhecer os benefícios relacionados à saúde que um videogame pode proporcionar

Módulo 10. Serious Games industriais

- ◆ Conhecer em profundidade os Serious Games com foco em jogos com temática industrial
- ◆ Dominar as diferentes técnicas de design que permitem a implementação de conceitos industriais em videogames

03

Competências

As competências mais refinadas e desenvolvidas são altamente valorizadas no setor de videogames. Em um campo que pode ser tão amplo quanto o de Serious Games, é importante que o profissional tenha, acima de tudo, as aptidões de liderança, gestão e adaptabilidade necessárias para lidar com todos os tipos de situações. Por este motivo, durante todo o programa de estudos, o aluno adquirirá uma série de habilidades selecionadas e preparadas expressamente pelo corpo docente do curso.



“

Você demonstrará seus amplos conhecimentos e habilidades em Design de Serious Game Design através do conteúdo desenvolvido em mais de 10 módulos de ensino”

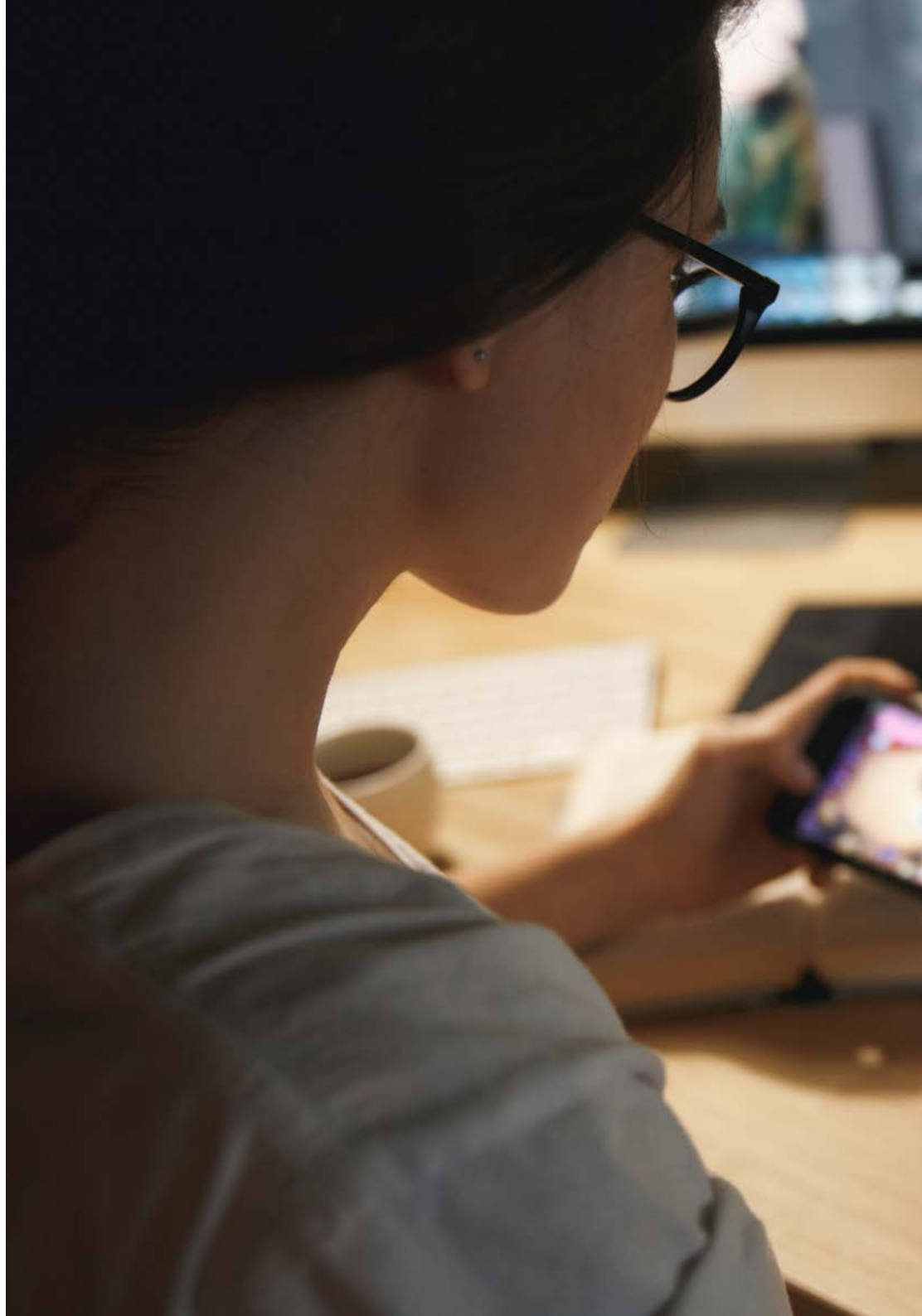


Competências Gerais

- ◆ Especializar-se em Design de Serious Games
- ◆ Analisar o método de estruturação de ideias
- ◆ Conhecer em profundidade as fases de Design de um Serious Game
- ◆ Incorporar os fundamentos psicológicos básicos no design de jogos
- ◆ Investigar o impacto psicológico dos Serious Games sobre indivíduos e grupos

“

Você será capaz de liderar os mais ambiciosos desenvolvimentos de Serious Games no setor de gamificação, graças às habilidades adquiridas com este Mestrado Próprio”





Competências Específicas

- ◆ Desenvolver a linguagem e o sistema narrativo para Serious Games
- ◆ Criar Serious Games avançados como uma ferramenta didática
- ◆ Roteirizar e criar Serious Games sobre violência, educação e denúncia
- ◆ Conceitualizar Serious Games de acordo com o assunto
- ◆ Gerenciar conflitos em videogames de conscientização para crianças
- ◆ Selecionar os objetivos e o gênero mais apropriados para os videogames autobiográficos
- ◆ Conhecer os usos práticos mais úteis dos videogames psicológicos
- ◆ Desenvolver a usabilidade dos Serious Games estratégicos
- ◆ Criar mecânicas, dinâmicas e objetivos sérios em videogames para fins sanitários
- ◆ Projetar e experimentar com as decisões em videogames industriais

04

Direção do curso

O corpo docente selecionado pela TECH Universidade Tecnológica para dirigir este programa de estudos tem ampla experiência em liderança no mundo dos videogames. Sua especialidade na área de Serious Games traz um valor necessariamente prático a toda a teoria ensinada, pois sua própria formação e conhecimento avançado se refletem em cada um dos materiais fornecidos, incluindo leitura extensiva e vídeos detalhados.





“

Apoie-se com uma equipe docente 100% comprometida com seu grande projeto futuro no mundo de Serious Games”

Direção



Sr. Diego Vargas Pardo

- ♦ Diretor e Produtor Sênior de Videogames e Documentários
- ♦ Designer e produtor sênior de jogos na Life Games
- ♦ Diretor e produtor do roteiro do documentário "*Press Start: A história dos videogames na Espanha*"
- ♦ Produtor e designer na IKIGAI Play
- ♦ Assistente de produção na Ilion Animation Studios
- ♦ Designer de videogames na Cauldron Games
- ♦ Diretor de arte. Pool Creaciones Publicitarias S.A.
- ♦ Diretor Criativo. First Group - Eventos e Comunicação
- ♦ Diretor de arte. Valhalla Publicidad & Comunicación
- ♦ Formado em Design Gráfico e Design Avançado pelo IED Italian Institute of Design
- ♦ Mestrado em Design de Videogames na UTAD
- ♦ Mestrado em Gestão de Filmes e Documentários na TAI



Professores

Sr. Daniel Mateo

- ◆ Comunicador e especialista em marketing de videogames
- ◆ *Diretor de Playmakers na Non Stop People*
- ◆ *Product Manager na Meridiem Games*
- ◆ Gerente de Vendas e Marketing na Meridiem Games
- ◆ Chefe de *Publishing* na Meridiem Games
- ◆ Co-fundador da Coven Arts
- ◆ Diretor da TopGamesTV

Sr. Yoshikuni Takebe

- ◆ Desenvolvedor de *JavaScript* na Tecnalis
- ◆ *Designer de videogame para o projeto Night & Day*
- ◆ Designer de videogames na IKIGAI Play
- ◆ Designer de videogames na Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games e Pyro Mobile Games
- ◆ Formado em Telecomunicações e Sistemas de Computação na IES El Burgo de Las Rozas
- ◆ Mestrado em Design de Videogame em U-tad

05

Estrutura e conteúdo

A TECH Universidade Tecnológica garante a máxima qualidade de todos os conteúdos que o profissional de videogame terá acesso neste programa de estudos. Como resultado, os professores desenvolveram um compêndio único de recursos multimídia que enriquecem toda a experiência acadêmica. Resumos em vídeo, vídeos detalhados, estudos de caso e exercícios de autoconscientização são apenas alguns dos conteúdos disponíveis para os estudantes, que podem ser baixados de qualquer dispositivo com conexão à Internet.



“

Você terá acesso a uma grande e diversificada biblioteca de conteúdo, o que lhe permitirá aprofundar os tópicos que mais lhe interessam”


Módulo 1. Jogo em Serious Games

- 1.1. Videogames culturais
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Cultura
 - 1.1.3. Sociologia
- 1.2. Teoria matemática dos jogos
 - 1.2.1. Teoria
 - 1.2.2. Estratégica
 - 1.2.3. Matemática
- 1.3. O videogame como uma simulação
 - 1.3.1. Simulação
 - 1.3.2. Criatividade
 - 1.3.3. Eficiência
- 1.4. O videogame como sistema narrativo
 - 1.4.1. Narratologia
 - 1.4.2. Espaço temporal
 - 1.4.3. Ludonarrativa
- 1.5. Videogames como recursos para Serious Games
 - 1.5.1. Jogos
 - 1.5.2. Aprendizagem
 - 1.5.3. Diversão
- 1.6. Sentidos dos videogames na indústria
 - 1.6.1. Mecânicas
 - 1.6.2. Dinâmica
 - 1.6.3. Design
- 1.7. A linguagem dos videogames
 - 1.7.1. Emoções
 - 1.7.2. Experiências
 - 1.7.3. Comunicação
- 1.8. O mundo fictício dos videogames
 - 1.8.1. Ficção
 - 1.8.2. Videogames
 - 1.8.3. Temáticas

- 1.9. Os jogos na aprendizagem de adultos
 - 1.9.1. Aprender
 - 1.9.2. Educar
 - 1.9.3. Mecânicas
- 1.10. Fases de design em um Serious Game
 - 1.10.1. Pesquisa
 - 1.10.2. Fases
 - 1.10.3. Desenhos

Módulo 2. Serious Games

- 2.1. Serious Games além do entretenimento
 - 2.1.1. Entretenimento
 - 2.1.2. Serious Games
 - 2.1.3. Análise
- 2.2. Gamificação vs. Serious Games
 - 2.2.1. Finalidade
 - 2.2.2. Aprendizagem
 - 2.2.3. Desenhos
- 2.3. Os Serious Games como uma ferramenta didática
 - 2.3.1. Educação
 - 2.3.2. Aprendizagem
 - 2.3.3. Desenhos
- 2.4. Serious Games: análise
 - 2.4.1. Serious Games
 - 2.4.2. Análise
 - 2.4.3. Gamificação
- 2.5. Serious Games nas diferentes indústrias
 - 2.5.1. Indústria
 - 2.5.2. Classificação
 - 2.5.3. Projeto
- 2.6. Serious Games 2.0
 - 2.6.1. Serious Games 2.0
 - 2.6.2. Evoluções
 - 2.6.3. Experimentação

- 
- 2.7. Serious Games e seus desenvolvimentos
 - 2.7.1. Cronologias
 - 2.7.2. Evolução
 - 2.7.3. Desenvolvimentos
 - 2.8. Serious Games e o ensino do design de jogos
 - 2.8.1. Educação
 - 2.8.2. Design
 - 2.8.3. Criatividade
 - 2.9. Análise do design dos Serious Games
 - 2.9.1. Design
 - 2.9.2. Fases
 - 2.9.3. Análise
 - 2.10. Classificações dos Serious Games
 - 2.10.1. Classificações
 - 2.10.2. Serious Games
 - 2.10.3. Desenhos

Módulo 3. Serious Games e a violência

- 3.1. A violência e os Serious Games
 - 3.1.1. Violência
 - 3.1.2. Focos
 - 3.1.3. Casos
- 3.2. Objetivos dos videogames contra a violência
 - 3.2.1. Finalidade
 - 3.2.2. Aprendizagem
 - 3.2.3. Desenhos
- 3.3. Gêneros de jogos em videogames contra a violência
 - 3.3.1. Definição
 - 3.3.2. Catalogação
 - 3.3.3. Desenhos
- 3.4. Ações e decisões em videogames contra a violência
 - 3.4.1. Experimentação
 - 3.4.2. Aprendizagem
 - 3.4.3. Desenhos

- 3.5. Violência baseada em gênero nos videogames
 - 3.5.1. Catalogação
 - 3.5.2. Gêneros
 - 3.5.3. Design
- 3.6. Regras e objetivos dos videogames contra a violência
 - 3.6.1. Mecânicas
 - 3.6.2. Dinâmica
 - 3.6.3. Objetivos
- 3.7. Conflito nos videogames contra a violência
 - 3.7.1. Histórias do jogo
 - 3.7.2. Finalidade
 - 3.7.3. Desenhos
- 3.8. Serious Games sobre violência
 - 3.8.1. Catalogação
 - 3.8.2. Experimentação
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Analisando The Kite
 - 3.9.1. The Kite
 - 3.9.2. Design
 - 3.9.3. Experimentação
- 3.10. *Briefings*, violência e Serious Games
 - 3.10.1. *Briefing*
 - 3.10.2. Aplicabilidade
 - 3.10.3. Casos

Módulo 4. Serious Games e a educação

- 4.1. Serious Games voltada para a educação
 - 4.1.1. Educação
 - 4.1.2. Focos
 - 4.1.3. Casuísticas
- 4.2. Objetivos dos videogames para a educação
 - 4.2.1. Finalidade
 - 4.2.2. Aprendizagem
 - 4.2.3. Desenhos

- 4.3. Gêneros de jogos em videogames para a educação
 - 4.3.1. Gêneros
 - 4.3.2. Catalogação
 - 4.3.3. Desenhos
- 4.4. Ações e decisões em videogames educativos
 - 4.4.1. Experimentação
 - 4.4.2. Aprendizagem
 - 4.4.3. Desenhos
- 4.5. Conceptualizando um videogame para crianças
 - 4.5.1. Catalogação
 - 4.5.2. Gêneros
 - 4.5.3. Desenhos
- 4.6. Regras e objetivos dos videogames educativos
 - 4.6.1. Mecânicas
 - 4.6.2. Dinâmica
 - 4.6.3. Objetivos
- 4.7. Conflito nos videogames educativos para crianças
 - 4.7.1. *Story*
 - 4.7.2. Finalidade
 - 4.7.3. Desenhos
- 4.8. Serious Games educativos na prática
 - 4.8.1. Catalogação
 - 4.8.2. Experimentação
 - 4.8.3. Serious Games: usabilidade
- 4.9. Análise de Interland
 - 4.9.1. Interland
 - 4.9.2. Designs
 - 4.9.3. Experimentação
- 4.10. *Briefings*, Crianças e Serious Games
 - 4.10.1. *Briefing*
 - 4.10.2. Aplicabilidade
 - 4.10.3. Casos

Módulo 5. Serious Games e a denúncia

- 5.1. Serious Games e a conscientização
 - 5.1.1. Denúncia
 - 5.1.2. Conscientização
 - 5.1.3. Histórias que podem ser jogadas
- 5.2. Serious Games de denúncia e seus objetivos
 - 5.2.1. Finalidade
 - 5.2.2. Aprendizagem
 - 5.2.3. Desenhos
- 5.3. Gêneros de jogos nos videogames de denúncia
 - 5.3.1. Complexidades
 - 5.3.2. Jogabilidade
 - 5.3.3. Story
- 5.4. Ações e decisões em Serious Games de denúncia
 - 5.4.1. Experimentação
 - 5.4.2. Aprendizagem
 - 5.4.3. Design
- 5.5. Conceptualizando um videogame de denúncia
 - 5.5.1. Catalogação
 - 5.5.2. Denúncia
 - 5.5.3. Design
- 5.6. Regras e objetivos dos videogames de denúncia
 - 5.6.1. Mecânicas
 - 5.6.2. Dinâmica
 - 5.6.3. Objetivos
- 5.7. Conflitos nos videogames de denúncia
 - 5.7.1. Story
 - 5.7.2. Conflitos
 - 5.7.3. Desenhos
- 5.8. Serious Games de denúncia
 - 5.8.1. Catalogação
 - 5.8.2. Experimentação
 - 5.8.3. Denúncia prática

- 5.9. Explorando o mundo de *Fake it to make It*
 - 5.9.1. *Fake it to make It*
 - 5.9.2. Desenhos
 - 5.9.3. Experimentação
- 5.10. *Briefings*, denúncia e Serious Games
 - 5.10.1. *Briefing*
 - 5.10.2. Aplicabilidade
 - 5.10.3. Casos

Módulo 6. Serious Games e os jogos autobiográficos

- 6.1. Serious Games autobiográficos
 - 6.1.1. Autobiografia
 - 6.1.2. Desenhos
 - 6.1.3. Finalidades
- 6.2. Objetivos dos videogames autobiográficos
 - 6.2.1. Finalidade
 - 6.2.2. Aprendizagem
 - 6.2.3. Desenhos
- 6.3. Gêneros aplicáveis aos videogames autobiográficos
 - 6.3.1. Autobiografia aplicada
 - 6.3.2. Catalogação
 - 6.3.3. Desenhos
- 6.4. Ações e decisões em videogames autobiográficos
 - 6.4.1. Experimentação
 - 6.4.2. Aprendizagem
 - 6.4.3. Desenhos
- 6.5. Conceptualizando um videogame autobiográfico
 - 6.5.1. Catalogação
 - 6.5.2. Autobiografias
 - 6.5.3. Desenhos
- 6.6. Regras e objetivos dos videogames autobiográficos
 - 6.6.1. Mecânicas
 - 6.6.2. Dinâmica
 - 6.6.3. Objetivos

- 6.7. Conflitos nos videogames autobiográficos
 - 6.7.1. Story
 - 6.7.2. Conflitos
 - 6.7.3. Desenhos
- 6.8. Serious Games Autobiográficos: usos práticos
 - 6.8.1. Catalogação
 - 6.8.2. Experimentação
 - 6.8.3. Serious Games
- 6.9. Explorando o mundo de Dys4ia
 - 6.9.1. Dys4ia
 - 6.9.2. Desenhos
 - 6.9.3. Experimentação
- 6.10. RizomUV avançado
 - 6.10.1. Briefing
 - 6.10.2. Aplicabilidade
 - 6.10.3. Casos

Módulo 7. Serious Games e os videogames psicológicos

- 7.1. Serious Games e a psicologia
 - 7.1.1. Psicologia e Serious Games
 - 7.1.2. Catalogação
 - 7.1.3. Story
- 7.2. Objetivos dos videogames psicológicos
 - 7.2.1. Finalidade
 - 7.2.2. Aprendizagem
 - 7.2.3. Desenhos
- 7.3. Gêneros aplicáveis aos videogames psicológicos
 - 7.3.1. O jogo psicológico
 - 7.3.2. Catalogação
 - 7.3.3. Desenhos

- 7.4. Ações e decisões em psicologia de jogos
 - 7.4.1. Experimentação
 - 7.4.2. Aprendizagem
 - 7.4.3. Desenhos
- 7.5. Conceptualizando um videogame psicológico
 - 7.5.1. Catalogação
 - 7.5.2. Estruturas
 - 7.5.3. Desenhos
- 7.6. Regras e objetivos dos videogames psicológicos
 - 7.6.1. Mecânicas
 - 7.6.2. Dinâmica
 - 7.6.3. Objetivos
- 7.7. Conflito nos videogames psicológicos
 - 7.7.1. Conflitos
 - 7.7.2. O jogo psicológico
 - 7.7.3. Desenhos
- 7.8. Serious Games psicológicos: usos práticos
 - 7.8.1. Catalogação
 - 7.8.2. Experimentação
 - 7.8.3. SG e Psicologia
- 7.9. Explorando o mundo de Unmanned
 - 7.9.1. Unmanned
 - 7.9.2. Desenhos
 - 7.9.3. Experimentação
- 7.10. Briefings de psicologia em Serious Games
 - 7.10.1. Briefing
 - 7.10.2. Aplicabilidade
 - 7.10.3. Casos

Módulo 8. Serious Games e os videogames estratégicos

- 8.1. Serious Games estratégicos
 - 8.1.1. Estratégias
 - 8.1.2. Usos
 - 8.1.3. Desenhos
- 8.2. Objetivos do videogame estratégico
 - 8.2.1. Finalidade
 - 8.2.2. Aprendizagem
 - 8.2.3. Desenhos
- 8.3. Géneros aplicables al videojuego estratégico
 - 8.3.1. Aplicações
 - 8.3.2. Catalogação
 - 8.3.3. Desenhos
- 8.4. Ações e decisões em videogames estratégicos
 - 8.4.1. Experimentação
 - 8.4.2. Aprendizagem
 - 8.4.3. Desenhos
- 8.5. O videogame estratégico: usabilidade
 - 8.5.1. Usabilidade
 - 8.5.2. Catalogação
 - 8.5.3. Desenhos
- 8.6. Regras e objetivos do videogame estratégico
 - 8.6.1. Mecânicas
 - 8.6.2. Dinâmica
 - 8.6.3. Objetivos
- 8.7. Conflito nos videogames estratégicos
 - 8.7.1. Conflito e estratégia
 - 8.7.2. Tipos
 - 8.7.3. Desenhos
- 8.8. Serious Games estratégicos: usos práticos
 - 8.8.1. Catalogação
 - 8.8.2. Experimentação
 - 8.8.3. SG e saúde

- 8.9. Explorando o mundo do McDonald's Videogame
 - 8.9.1. McDonald's Video Game
 - 8.9.2. Desenhos
 - 8.9.3. Experimentação
- 8.10. *Briefings* de McDonald's Video Game
 - 8.10.1. *Briefings*
 - 8.10.2. Aplicabilidade
 - 8.10.3. Casos

Módulo 9. Serious Games e a Saúde

- 9.1. Serious Games para a Saúde
 - 9.1.1. Saúde em Serious Games
 - 9.1.2. Usabilidade
 - 9.1.3. *Stories*
- 9.2. Objetivos do videogame na saúde
 - 9.2.1. Finalidade
 - 9.2.2. Aprendizagem
 - 9.2.3. Desenhos
- 9.3. Géneros de videogame na saúde
 - 9.3.1. Aplicações
 - 9.3.2. Catalogação
 - 9.3.3. Desenhos
- 9.4. Ações e decisões em videogames sanitários
 - 9.4.1. Experimentação
 - 9.4.2. Aprendizagem
 - 9.4.3. Desenhos
- 9.5. Conceptualizando um videogame para a saúde
 - 9.5.1. Catalogação
 - 9.5.2. Saúde
 - 9.5.3. Desenhos
- 9.6. Regras e objetivos do videogame sanitário
 - 9.6.1. Mecânicas
 - 9.6.2. Dinâmica
 - 9.6.3. Objetivos

- 9.7. Conflito no videogame para a saúde
 - 9.7.1. Conflitos
 - 9.7.2. Tipos
 - 9.7.3. Desenhos
- 9.8. Serious Games e saúde: usos práticos
 - 9.8.1. Catalogação
 - 9.8.2. Experimentação
 - 9.8.3. SG e saúde
- 9.9. Explorando o mundo de Zombies, Run!
 - 9.9.1. Zombies, Run!
 - 9.9.2. Desenhos
 - 9.9.3. Experimentação
- 9.10. *Briefings de Serious Games*
 - 9.10.1. *Briefing*
 - 9.10.2. Aplicabilidade
 - 9.10.3. Casos

Módulo 10. Serious Games industriais

- 10.1. Serious Games industriais
 - 10.1.1. Indústria Serious Games
 - 10.1.2. Usabilidade
 - 10.1.3. *Stories*
- 10.2. Objetivos do videogame industrial
 - 10.2.1. Finalidade
 - 10.2.2. Aprendizagem
 - 10.2.3. Desenhos
- 10.3. Gêneros para videogames industriais
 - 10.3.1. Aplicações
 - 10.3.2. Catalogação
 - 10.3.3. Desenhos





- 10.4. Ações e decisões em videogames industriais
 - 10.4.1. Experimentação
 - 10.4.2. Aprendizagem
 - 10.4.3. Desenhos
- 10.5. Conceptualizando um videogame industrial
 - 10.5.1. Catalogação
 - 10.5.2. Industrialização
 - 10.5.3. Desenhos
- 10.6. Regras e objetivos do videogame industrial
 - 10.6.1. Mecânicas
 - 10.6.2. Dinâmica
 - 10.6.3. Objetivos
- 10.7. Conflito nos videogames industriais
 - 10.7.1. Conflitos
 - 10.7.2. Tipos
 - 10.7.3. Desenhos
- 10.8. Serious Games industriais: usos práticos
 - 10.8.1. Catalogação
 - 10.8.2. Experimentação
 - 10.8.3. Serious Games
- 10.9. Explorando Lichenia
 - 10.9.1. Lichenia
 - 10.9.2. Design
 - 10.9.3. Experimentação
- 10.10. *Briefings* de videojuegos industriales
 - 10.10.1. *Briefing*
 - 10.10.2. Aplicabilidade
 - 10.10.3. Casos

06

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.



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

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.

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.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com 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 que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

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

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



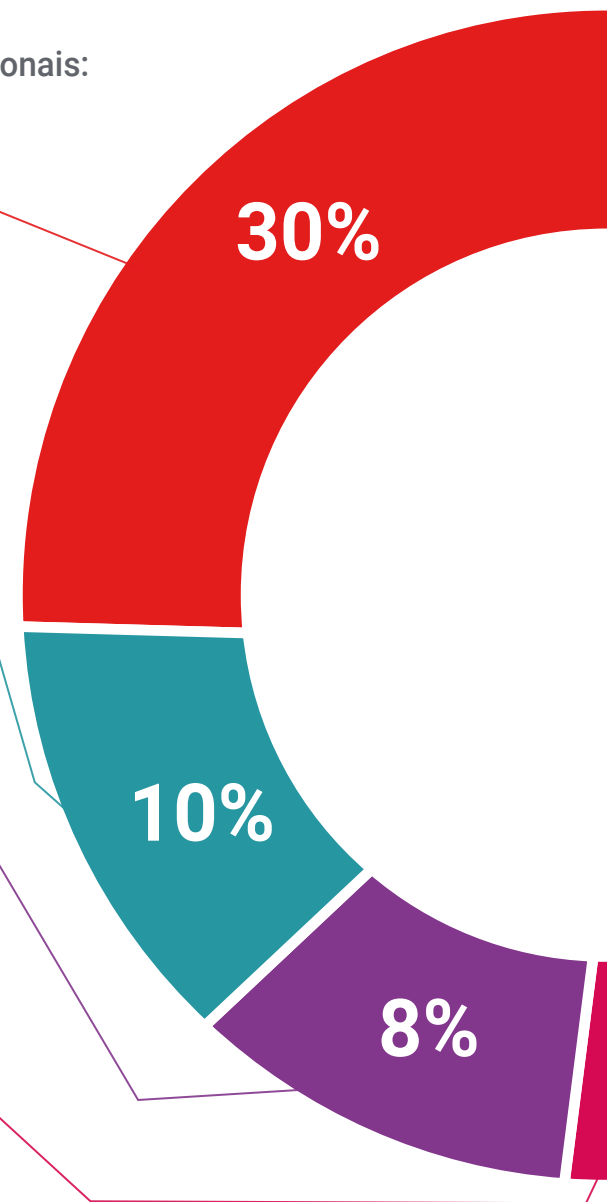
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado 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 do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas 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 possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



07

Certificado

O Mestrado Próprio em Design de Serious Games garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Mestrado Próprio em Design de Serious Games** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

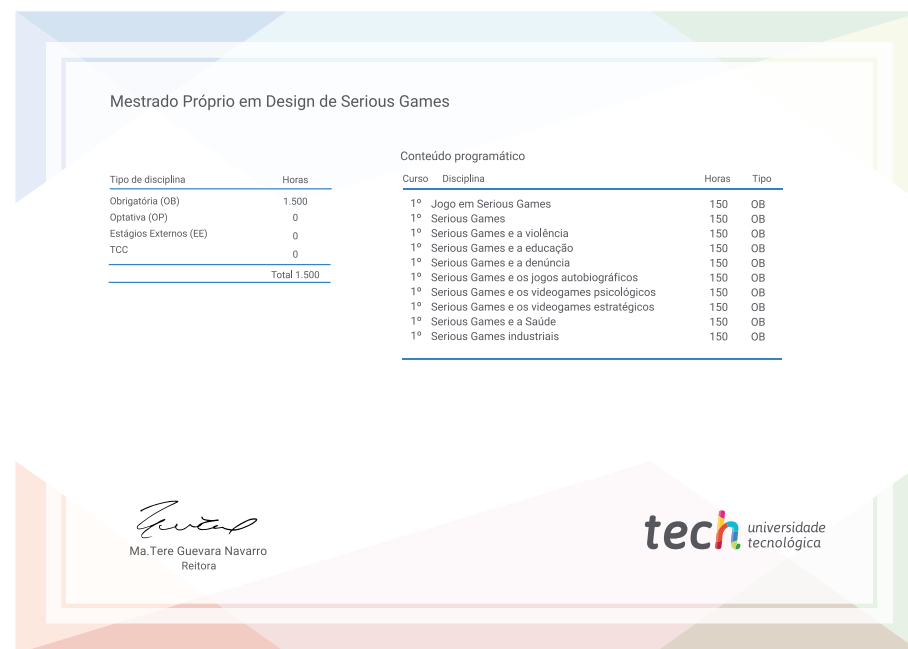
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Mestrado Próprio em Design de Serious Games**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**



*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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovador
presente qualidade
desenvolvimento sustentável

tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio Design de Serious Games

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado Próprio

Design de Serious Games

