

Programa Avançado

Serious Games Educacionais





Programa Avançado Serious Games Educacionais

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-serious-games-educacionais

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Os Serious Games têm demonstrado sua versatilidade e adaptabilidade a diferentes tipos de denúncia, conscientização e educação mediante a criação de cursos líderes de mercado. Por esse motivo, é uma área que está sendo cada vez mais procurada no mercado, gerando oportunidades de trabalho bem-sucedidas para seus desenvolvedores com frequência cada vez maior. Por esse motivo, ter uma capacitação especializada neste setor em seu currículo abrirá muitas portas para uma indústria em expansão. Você encontrará tudo o que precisa saber para se tornar um especialista neste programa que a TECH desenvolveu exclusivamente para que alcance esse objetivo. Trata-se de um curso 100% online que lhe fornecerá as ferramentas acadêmicas necessárias para dominar perfeitamente as estratégias e técnicas relacionadas aos Serious Games e sua aplicação em jogos de denúncia, educação e jogos autobiográficos.



“

Você tem à sua frente a oportunidade perfeita para se especializar no setor de Serious Games, especializado em denúncia, educação e gênero autobiográfico 100% online

A influência que os jogos de videogame têm sobre a população é o que motivou muitos desenvolvedores a criar cursos de conscientização social, que lidam com os diferentes problemas que existem na realidade, de uma forma lúdica e dinâmica. Trata-se de uma maneira divertida de integrar os jovens à realidade, e criar neles um modo de pensar crítico e racional que lhes permita agir adequadamente em todas as situações.

O sucesso dessa dinâmica levou a um aumento na demanda de trabalho por profissionais especializados neste setor, que dominam as técnicas e estratégias necessárias para uma criação eficaz de capacitações com um alto nível de conscientização. Para que os alunos possam incluir em seus currículos um curso que os destaque por seu alto nível de conhecimento na área, a TECH e sua equipe de especialistas desenvolveram o Programa Avançado de Serious Games Educacionais.

Trata-se de um programa muito completo, desenvolvido ao longo de 6 meses e distribuído em 450 horas, no qual o aluno poderá acessar o melhor plano de estudos do mercado. Examina detalhadamente o design de Serious Games por meio de jogos educacionais, bem como os desafios e as dificuldades enfrentados na criação de tais projetos. Também investiga o estudo profissional e especializado de denúncias através de *gaming*, destacando o conteúdo que faz alusão à sensibilidade do jogador. Por fim, analisa a experiência pessoal aplicada aos jogos de videogame e as melhores estratégias para transmitir sensações, sentimentos e temas abstratos por meio de um design moderno e atraente.

Além disso, os alunos encontrarão na Sala de Aula Virtual dezenas de horas de material complementar em diferentes formatos (vídeos detalhados, artigos de pesquisa, estudos de caso selecionados pela equipe de ensino, leituras complementares e resumos dinâmicos) para contextualizar as informações e aprofundar de forma personalizada os aspectos de que precisam. Trata-se, portanto, de uma oportunidade única e altamente capacitadora de obter um curso totalmente online que o destacará no setor *gaming*.

Este **Programa Avançado de Serious Games Educacionais** 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
- ♦ 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



Você poderá acrescentar um certificado de especialista em Serious Games ao seu currículo, uma qualidade que o destacará nos processos de admissão de qualquer grande empresa"

“

Você terá o conhecimento mais abrangente para desenvolver casos educacionais dinâmicos e divertidos que promovam o aprendizado por meio de jogos de videogame”

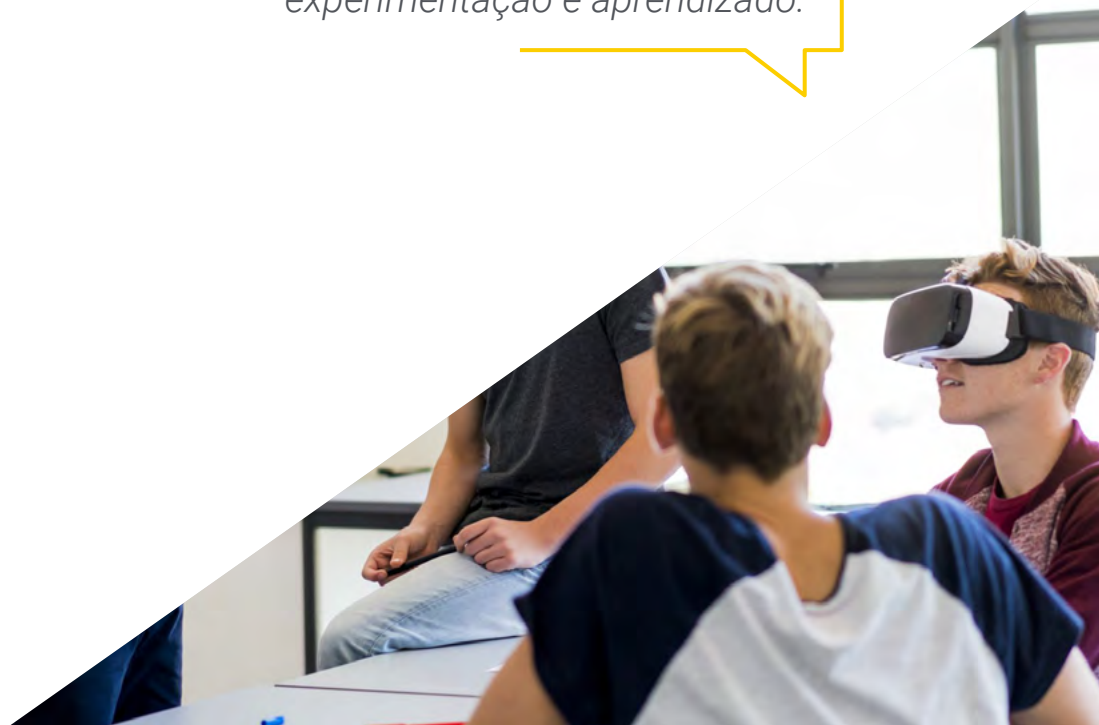
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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 vídeos interativos, produzido por especialistas reconhecidos.

Você desenvolverá as habilidades de um profissional altamente capacitado em Serious Games mediante o domínio da mecânica e da dinâmica dos diferentes gêneros de videogame

O curso inclui uma seção específica dedicada aos fundamentos da criação de projetos de jogos bem-sucedidos baseados em experimentação e aprendizado.



02 Objetivos

Dada a atual demanda de trabalho para profissionais que lidam com a criação de Serious Games especializados em educação, denúncia e gêneros autobiográficos, a TECH projetou este Programa Avançado, com o objetivo de que o aluno possa adquirir um conhecimento amplo e detalhado das estratégias, técnicas e protocolos que compõem essa área da indústria *gaming*. Para isso, fornecerá as melhores ferramentas acadêmicas disponíveis e tentará facilitar essa experiência acadêmica para que você possa tirar o máximo proveito dela no menor tempo possível.



“

Você terá acesso a um catálogo informativo onde encontrará, de forma detalhada, os conceitos mais relevantes relacionados à criação de jogos de videogame baseados na denúncia”



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 a uma formação clássica para um ambiente de Serious Games
- ♦ Conhecer profundamente e contextualizar o design de videogame 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



Conhecer detalhadamente os principais conflitos que surgem nos jogos de videogame de denúncia, permitirá que você os evite e crie produtos que se adaptem às necessidades do mercado de forma adequada"





Objetivos específicos

Módulo 1. Serious Games e a educação

- ♦ Conhecer profissionalmente os Serious Games com foco na educação
- ♦ Dominar as técnicas de design para buscar respostas emocionais do jogador através de jogos educacionais

Módulo 2. Serious Games e a denúncia

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

Módulo 3. Serious Games e os jogos autobiográficos

- ♦ Conhecer a fundo 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 causar impacto através de jogos biográficos.

03

Direção do curso

Para a elaboração do corpo docente deste curso, a TECH levou em conta três requisitos essenciais: que sejam profissionais com uma ampla e extensa carreira no setor de Serious Game, que estejam trabalhando atualmente e que estejam dispostos a se comprometer com o crescimento do aluno. Assim, esta universidade reuniu um corpo docente de enorme qualidade, que estará disponível em todos os momentos para orientar o aluno por meio de uma experiência acadêmica satisfatória.



“

Você poderá aprender com as estratégias bem-sucedidas da equipe de professores, bem como com seus erros, obtendo uma visão mais prática e dinâmica do setor”

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 Gênero
- ♦ Mestrado em Coaching Pessoal, Executivo e de Negócios
- ♦ Especialista em igualdade de gênero, 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

Sr. Santiago J. Franzani

- ♦ Indie Game Developer
- ♦ Designer Audiovisual
- ♦ Criador do jogo "Atuel"
- ♦ Formado em Cinesiologia pela Universidade de Buenos Aires

Sra. Virginia Pascual Vicente

- ♦ Especialista em Marketing Digital e Comunicação
- ♦ Diretora Editorial Multimedia do Infinity Group
- ♦ Formada em Ciências da Informação



04

Estrutura e conteúdo

A TECH desenvolveu este Programa Avançado de Serious Games Educacionais seguindo as recomendações da equipe de professores com base na situação atual imediata do setor. *gaming*. Dessa forma, foi possível montar um plano de estudos dinâmico, completo, inovador e altamente capacitador, perfeito para qualquer aluno que queira expandir seus conhecimentos neste setor de forma intensiva e sem ter que investir longas e tediosas horas no estudo de um conteúdo desatualizado e puramente teórico. Na Sala de Aula Virtual, você encontrará material complementar de alta qualidade, incluindo estudos de caso para ajudá-lo a desenvolver suas próprias estratégias criativas.





“

Você será capaz de lidar com o UV Rizon e suas ferramentas, podendo aplicar esse software na criação dos melhores Serious Games autobiográficos”

Módulo 1. Serious Games e a educação

- 1.1. Serious Games voltada para a educação
 - 1.1.1. Educação
 - 1.1.2. Focos
 - 1.1.3. Casuísticas
- 1.2. Objetivos dos videogames para a educação
 - 1.2.1. Finalidade
 - 1.2.2. Aprendizagem
 - 1.2.3. Desenhos
- 1.3. Gêneros de jogos em videogames para a educação
 - 1.3.1. Gêneros
 - 1.3.2. Catalogação
 - 1.3.3. Desenhos
- 1.4. Ações e decisões em videogames educacionais
 - 1.4.1. Experimentação
 - 1.4.2. Aprendizagem
 - 1.4.3. Desenhos
- 1.5. Conceituando um videogame para crianças
 - 1.5.1. Catalogação
 - 1.5.2. Gêneros
 - 1.5.3. Desenhos
- 1.6. Regras e objetivos dos videogames educativos
 - 1.6.1. Mecânicas
 - 1.6.2. Dinâmica
 - 1.6.3. Objetivos
- 1.7. Conflito nos videogames educacionais para crianças
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Finalidade
 - 1.7.3. Desenhos



- 1.8. Serious Games educacionais na prática
 - 1.8.1. Catalogação
 - 1.8.2. Experimentação
 - 1.8.3. Serious Games usabilidade
- 1.9. Análise de Interland
 - 1.9.1. Interland
 - 1.9.2. Desenhos
 - 1.9.3. Experimentação
- 1.10. *Briefings* Crianças e Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Aplicabilidade
 - 1.10.3. Casos

Módulo 2. Serious Games e a denúncia

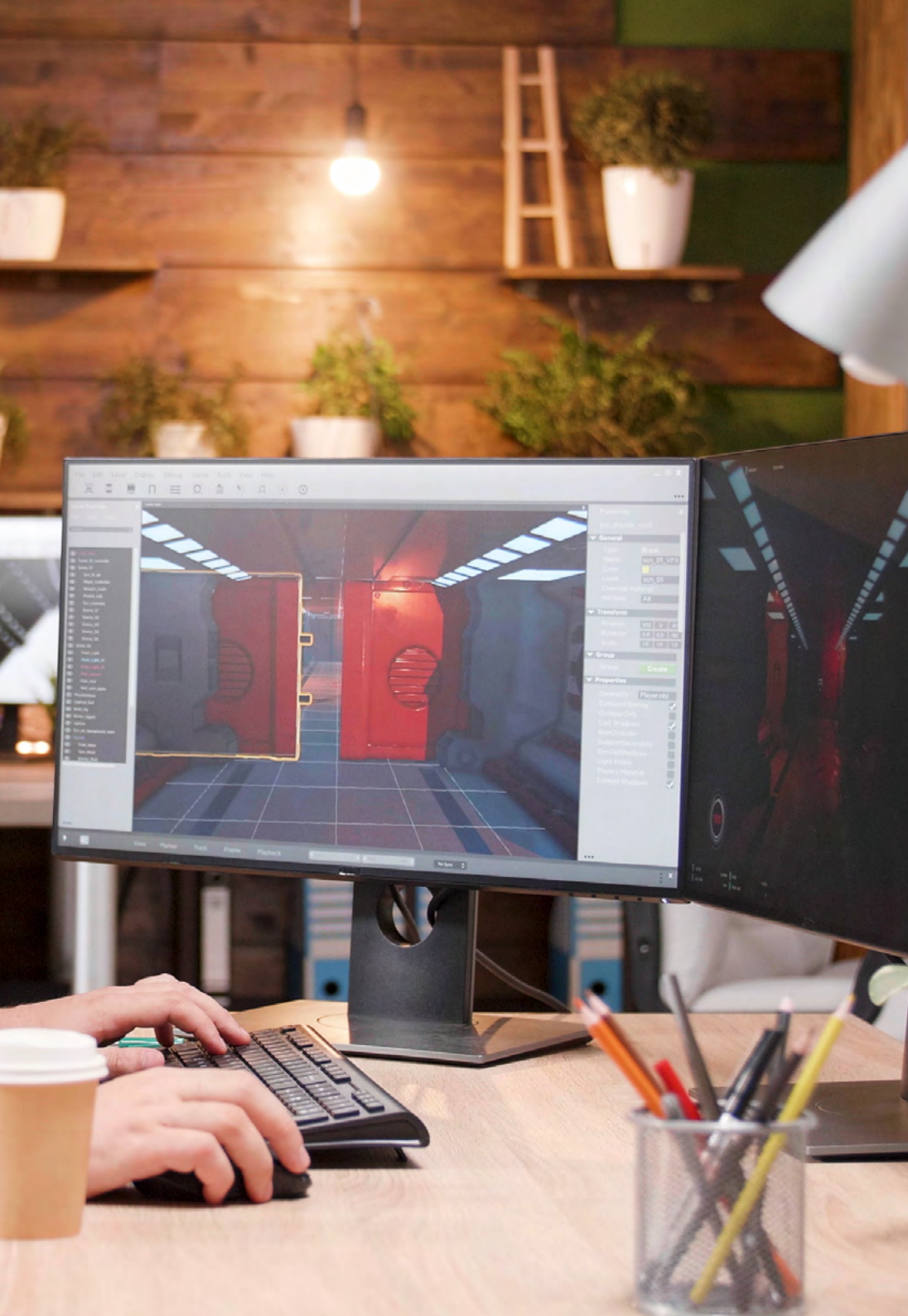
- 2.1. Serious Games e a conscientização
 - 2.1.1. Denúncia
 - 2.1.2. Conscientização
 - 2.1.3. Jogos narrativos
- 2.2. Serious Games de denúncia e seus objetivos
 - 2.2.1. Finalidade
 - 2.2.2. Aprendizagem
 - 2.2.3. Desenhos
- 2.3. Gêneros de jogos nos videogames de denúncia
 - 2.3.1. Complexidades
 - 2.3.2. Jogabilidade
 - 2.3.3. *Story*
- 2.4. Ações e decisões em Serious Games de denúncia
 - 2.4.1. Experimentação
 - 2.4.2. Aprendizagem
 - 2.4.3. Desenho
- 2.5. Conceituando um videogame de denúncia
 - 2.5.1. Catalogação
 - 2.5.2. Denúncia
 - 2.5.3. Desenho

- 2.6. Regras e objetivos dos videogames de denúncia
 - 2.6.1. Mecânicas
 - 2.6.2. Dinâmica
 - 2.6.3. Objetivos
- 2.7. Conflitos nos videogames de denúncia
 - 2.7.1. Story
 - 2.7.2. Conflitos
 - 2.7.3. Desenhos
- 2.8. Serious Games de denúncia
 - 2.8.1. Catalogação
 - 2.8.2. Experimentação
 - 2.8.3. Denúncia prática
- 2.9. Explorando o mundo de Fake it to make It
 - 2.9.1. Fake it to make It
 - 2.9.2. Desenhos
 - 2.9.3. Experimentação
- 2.10. *Briefings*, denúncia e Serious Games
 - 2.10.1. *Briefing*
 - 2.10.2. Aplicabilidade
 - 2.10.3. Casos

Módulo 3. Serious Games e os jogos autobiográficos

- 3.1. Serious Games autobiográficos
 - 3.1.1. Autobiografia
 - 3.1.2. Desenhos
 - 3.1.3. Finalidades
- 3.2. Objetivos dos videogames autobiográficos
 - 3.2.1. Finalidade
 - 3.2.2. Aprendizagem
 - 3.2.3. Desenhos
- 3.3. Gêneros aplicáveis aos videogames autobiográficos
 - 3.3.1. Autobiografia aplicada
 - 3.3.2. Catalogação
 - 3.3.3. Desenhos





3.4. Ações e decisões em videogames autobiográficos

3.4.1. Experimentação

3.4.2. Aprendizagem

3.4.3. Desenhos

3.5. Conceituando um videogame autobiográfico

3.5.1. Catalogação

3.5.2. Autobiografias

3.5.3. Desenhos

3.6. Regras e objetivos dos videogames autobiográficos

3.6.1. Mecânicas

3.6.2. Dinâmica

3.6.3. Objetivos

3.7. Conflitos nos videogames autobiográficos

3.7.1. Story

3.7.2. Conflitos

3.7.3. Desenhos

3.8. Serious Games Autobiográficos: usos práticos

3.8.1. Catalogação

3.8.2. Experimentação

3.8.3. Serious Games

3.9. Explorando o mundo de Dys4ia

3.9.1. Dys4ia

3.9.2. Desenhos

3.9.3. Experimentação

3.10. UV Rizom avançado

3.10.1. Briefing

3.10.2. Aplicabilidade

3.10.3. Casos

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”

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

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.



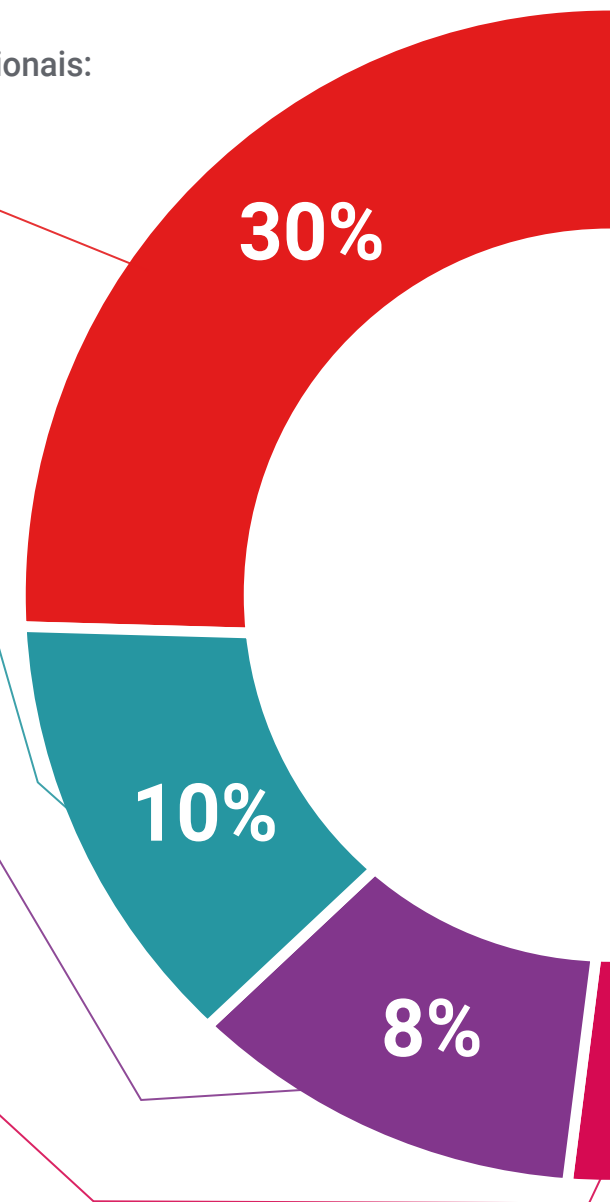
Práticas de habilidades e competências

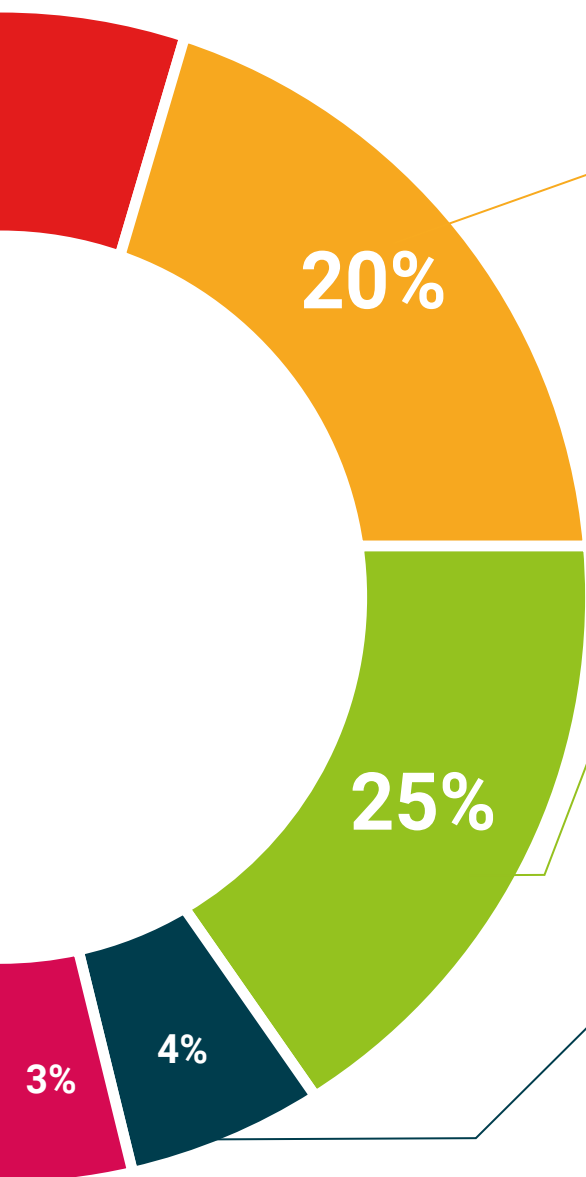
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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.



06

Certificado

O Programa Avançado de Serious Games Educacionais garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado 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 **Programa Avançado de Serious Games Educacionais** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Programa Avançado de Serious Games Educacionais**

Modalidade: **online**

Duração: **6 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.



Programa Avançado Serious Games Educacionais

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

Programa Avançado

Serious Games Educacionais

