

Advanced Master

Design de Videojogos Educativos





Advanced Master Design de Videojogos Educativos

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 120 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/advanced-master/advanced-master-design-videojogos-educativos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Metodologia

pág. 40

07

Certificação

pág. 48

01

Apresentação

Num contexto em que os videojogos educativos e sérios ganharam relevância, este mestrado da TECH apresenta-se como uma opção completa e atualizada para os profissionais do mundo dos videojogos que procuram especializar-se na criação de jogos com impacto social e cultural. Os alunos irão rever temas como a gamificação aplicada aos videojogos, o design de jogos gamificados, a psicologia do jogador, a experiência do utilizador para a gamificação ou a narrativa e o scripting, entre outros. Além disso, com um modo 100% online, este mestrado oferece as ferramentas necessárias para enfrentar os desafios da indústria e contribuir para a criação de videojogos com um impacto significativo.



“

Descubra como a gamificação aplicada aos videojogos pode transformar a educação e a cultura numa experiência mais apelativa e interativa para o utilizador”

Na indústria dos videojogos, a criação de jogos educativos ou sérios tornou-se mais relevante nos últimos anos. Os videojogos educativos são aqueles cujo principal objetivo é ensinar determinados conhecimentos, competências ou valores através do entretenimento. Os videojogos sérios, por outro lado, centram-se na sensibilização e na mudança de comportamento dos jogadores em relação a questões como a saúde, o ambiente ou a política.

O principal desafio no desenvolvimento destes jogos é conseguir um equilíbrio entre o conteúdo educativo ou social a transmitir e o entretenimento que o próprio jogo deve oferecer. Para tal, é necessário um design e uma gamificação adequados para envolver o jogador na experiência de aprendizagem ou de sensibilização.

Neste contexto, o Advanced Master em Design de Videojogos Educativos apresenta-se como uma oportunidade única para os profissionais do mundo dos videojogos que pretendem especializar-se na criação de jogos educativos ou sérios. Este mestrado oferece uma instrução completa e actualizada em áreas como a gamificação aplicada aos videojogos, o design de jogo gamificado, a psicologia do jogador, a experiência do utilizador para a gamificação ou a narrativa e o scripting para a gamificação, entre outras.

O mestrado inclui também tópicos específicos relacionados com os Serious Games, como a violência, a educação, a denúncia, os jogos autobiográficos, os videojogos psicológicos, os videojogos estratégicos, os jogos industriais e de saúde. Estes temas são abordados a partir de uma perspetiva crítica e reflexiva que permite aos estudantes compreender o potencial dos videojogos como ferramentas para gerar mudanças sociais e culturais.

Além disso, o Advanced Master em Design de Videojogos Educativos é ministrado 100% online, o que significa que os estudantes podem aceder ao mestrado a partir de qualquer parte do mundo e adaptar o seu ritmo de estudo às suas necessidades pessoais e profissionais.

Este **Advanced Master em Design de Videojogos Educativos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em design de videojogos e gamificação
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático proporciona informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras na criação de videojogos educativos
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Adquirir as competências necessárias para conceber jogos gamificados que combinem elementos lúdicos e educativos para criar experiências mais eficazes e memoráveis para os utilizadores”

“

Aprenda a aplicar a psicologia do jogador para compreender as motivações, necessidades e expectativas dos utilizadores, e assim conceber videojogos mais apelativos e satisfatórios”

O corpo docente inclui profissionais da área dos videojogos, que trazem a experiência do seu trabalho para este mestrado, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Desenvolver competências em narração de histórias e guiões para criar histórias cativantes em videojogos sérios que transmitam mensagens poderosas e significativas.

Torne-se um especialista na criação de videojogos com um impacto social e cultural significativo inscrevendo-se já neste Advanced Master.



02

Objetivos

Para tal, o Advanced Master em Design de Videojogos Educativos tem como objetivo capacitar os profissionais do mundo dos videojogos nas competências necessárias para conceber e desenvolver videojogos educativos e sérios com um impacto social e cultural significativo. Para tal, o plano de estudos do mestrado abrange desde a gamificação aplicada aos videojogos e o design de jogos gamificados, até à psicologia do jogador, experiência do utilizador e narrativa e scripting para gamificação, dando uma visão abrangente desta área.



“

Aprender a integrar elementos lúdicos e educativos para conceber jogos de vídeo gamificados que combinem diversão e aprendizagem de uma forma eficaz”



Objetivos gerais

- ◆ Dominar aprofundadamente o domínio da gamificação, o seu desenvolvimento e expansão
- ◆ Analisar todas as variáveis dos videojogos e da sua indústria
- ◆ Profissionalizar as bases teóricas da gamificação aplicadas a cada domínio de especialização
- ◆ Alcançar a autonomia no desenvolvimento de videojogos e das suas especializações
- ◆ Conhecer a construção, aplicação e necessidades dos jogos de tabuleiro para a sua extrapolação em produtos gamificados
- ◆ Estudar o comportamento dos jogadores e o seu nível de satisfação num produto concebido
- ◆ Aprofundar os conhecimentos de design para criar videojogos apelativos e de fácil utilização
- ◆ Gerir processos de documentação especializada
- ◆ Explorar o comportamento do mundo dos negócios e das vendas
- ◆ Identificar o impacto dos Serious Games em diferentes indústrias
- ◆ Aprofundar todos os conhecimentos teóricos e práticos para poder adaptar uma capacitação clássica a um contexto de Serious Games
- ◆ Conhecer em profundidade e contextualizar o design de videojogos no âmbito dos Serious Games
- ◆ Integrar a análise de Serious Games que tenham tido um impacto social relevante
- ◆ Expandir o leque de possibilidades profissionais dos alunos





Objetivos específicos

Módulo 1. Gamificação

- ◆ Adquirir um conhecimento aprofundado da linguagem de desenvolvimento de jogos gamificados
- ◆ Analisar a evolução da gamificação e dos seus concorrentes
- ◆ Resolver problemas no âmbito do desenvolvimento profissional da gamificação
- ◆ Adquirir as competências necessárias para um profissional de desenvolvimento de jogos gamificados

Módulo 2. Gamificação aplicada aos Videojogos

- ◆ Adquirir um conhecimento aprofundado das motivações dos jogadores
- ◆ Analisar as experiências dos utilizadores para melhorar a utilização do produto gamificado
- ◆ Aprofundar os objetivos no design do jogo
- ◆ Compreender em pormenor os fins para os quais os jogos gamificados funcionam

Módulo 3. Design de jogos gamificados

- ◆ Diferenciar de forma profissional os produtos interativos e os seus meios
- ◆ Interiorizar a missão, a visão e os valores do desenvolvimento e do design de jogos
- ◆ Criar um design consistente de acordo com as bases teóricas do design de jogos de tabuleiro
- ◆ Analisar tipos de produtos
- ◆ Aprofundar os diferentes papéis profissionais na indústria dos jogos

Módulo 4. *Game desing* e Gamificação

- ◆ Dominar as ferramentas e os fundamentos do design de videojogos
- ◆ Examinar os géneros e a tipologia dos jogos disponíveis no mercado
- ◆ Aplicar o modelo MDA com sucesso no desenvolvimento de videojogos gamificados
- ◆ Implementar recompensas de jogo para diferenciação no mercado
- ◆ Interpretar o design de níveis e mundos para otimizar a experiência do jogador
- ◆ Equilibrar a economia do jogo para uma progressão bem sucedida do jogo

Módulo 5. Documentação de videojogos

- ◆ Aplicar profissionalmente os pilares do design de videojogos nos sistemas de personagens, câmaras e controlos
- ◆ Interpretar documentação especializada na indústria dos videojogos
- ◆ Documentar informação relacionada com o design de jogos de uma forma ordenada e útil
- ◆ Dominar estratégias de comunicação para um trabalho de equipa eficiente

Módulo 6. Psicologia do jogador

- ◆ Analisar o comportamento do jogador para otimizar o produto
- ◆ Descobrir os fatores que determinam o comportamento do utilizador no ambiente interativo
- ◆ Compreender as necessidades e as motivações da psicologia de um jogador para as reformular no âmbito do design de um jogo gamificado
- ◆ Aprofundar os vários tipos de jogadores de acordo com os especialistas

Módulo 7. Experiência do utilizador para a gamificação

- ◆ Identificar a melhor forma de incluir a interface num produto de acordo com as suas necessidades
- ◆ Desenvolver mapas de ecrã que descrevam o funcionamento do produto para uma boa comunicação com a equipa de desenvolvimento
- ◆ Aplicar as leis relacionadas com a experiência do jogador num produto
- ◆ Aplicar eficazmente os princípios da interface no desenvolvimento de um produto

Módulo 8. Narrativa e guião para gamificação

- ◆ Utilizar métodos e ferramentas que facilitem a criação de ideias para uma narrativa de sucesso
- ◆ Criar mundos e personagens credíveis para a mente humana num contexto imaginário
- ◆ Aplicar estruturas narrativas clássicas para uma construção completa da história
- ◆ Desenvolver a estrutura de excelência da indústria dos videojogos em novos produtos

Módulo 9. Modelos de negócio e venda de videojogos gamificados

- ◆ Conhecer os modelos de negócio da indústria e as suas personagens
- ◆ Analisar a importância da marca e a sua aplicação bem sucedida
- ◆ Aprofundar as formas de angariar fundos para o desenvolvimento de novos produtos
- ◆ Identificar o protótipo adequado para cada tipo de produto
- ◆ Compreender as chaves para vender um protótipo

Módulo 10. Design de gamificação e outros modelos

- ◆ Desenvolver na perfeição o processo de design no domínio da gamificação
- ◆ Conceber novas histórias de sucesso a partir de produtos conhecidos e das melhores práticas
- ◆ Aplicar métricas e análises a favor do desenvolvimento de um produto lançado
- ◆ Conhecer diferentes modelos e histórias de sucesso para definir os seus próprios objetivos
- ◆ Concluir com sucesso o desenvolvimento de um produto gamificado

Módulo 11. O jogo nos Serious Games

- ◆ Adquirir especialização no design de Serious Games
- ◆ Dominar procedimentos específicos de Design
- ◆ Criar profissionalmente um Serious Game com um objetivo e uma mecânica que o suporte

Módulo 12. Jogos sérios

- ◆ Adquirir um conhecimento aprofundado e cultural do Serious Game
- ◆ Dominar procedimentos específicos de design de um Serious Game
- ◆ Dominar as aplicações do Serious Game em diferentes disciplinas de trabalho

Módulo 13. Serious Games e violência

- ◆ Conhecer aprofundadamente os Serious Games centrados na violência
- ◆ Compreender de forma profissional e especializada o processo de design de um videojogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as várias técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles

Módulo 14. Serious Games e educação

- ◆ Conhecer profissionalmente os Serious Games centrados na educação
- ◆ Compreender e aprender o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador bem, como experimentar a jogabilidade de um deles

Módulo 15. Serious Games e denúncia

- ◆ Conhecer em profundidade os Jogos Sérios centrados em questões de denúncia
- ◆ Compreender e aprender o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles



Módulo 16. Serious Games e jogos autobiográficos

- ◆ Conhecer profundamente os Serious Games autobiográficos
- ◆ Compreender e aprender o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles

Módulo 17. Serious Games e videojogos psicológicos

- ◆ Conhecer profundamente os Serious Games centrados nos videojogos psicológicos
- ◆ Integrar os conhecimentos do processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles

Módulo 18. Serious Games e videojogos estratégicos

- ◆ Conhecer profundamente os Serious Games centrados nos videojogos estratégicos
- ◆ Compreender e integrar o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de uma deles

Módulo 19. Serious Games e saúde

- ◆ Conhecer de forma profissional os Serious Games centrados em videojogos com temática de saúde
- ◆ Adquirir os conhecimentos do processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as várias técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles

Módulo 20. Serious Games industriais

- ◆ Conhecer profundamente os Serious Games centrados em jogos temáticos industriais
- ◆ Compreender e aprender o processo de design de um jogo com esta abordagem
- ◆ Dominar as várias técnicas de design para procurar respostas emocionais do jogador, bem como experimentar a jogabilidade de um deles

03

Competências

O Advanced Master em Design de Videojogos Educativos permite ao estudante desenvolver um vasto leque de competências em áreas-chave do design e desenvolvimento de videojogos, bem como na aplicação da gamificação a diferentes contextos. Entre as competências que podem ser adquiridas estão a capacidade de conceber e desenvolver jogos de vídeo educativos e sérios, integrando a gamificação e a narração de histórias de forma eficaz. Além disso, o mestrado oferece a oportunidade de aprender a aplicar videojogos sérios em diferentes domínios, como a educação, a denúncia social, os videojogos autobiográficos ou os videojogos psicológicos.



“

Desenvolverá competências em narração e guionismo para gamificação, permitindo-lhe criar histórias cativantes e emocionantes para os seus jogos”



Competências gerais

- ◆ Desenvolver profissionalmente um videojogo gamificado
- ◆ Resolver problemas comuns de forma autónoma
- ◆ Gerir processos de documentação especializada
- ◆ Adaptar-se a diferentes tipos de modelos e contextos de gamificação
- ◆ Aplicar a psicologia no desenvolvimento dos seus produtos
- ◆ Dominar as estratégias de comunicação
- ◆ Criar contextos narrativos adaptados a cada necessidade
- ◆ 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 nos indivíduos e nos grupos



Aprenderá a conceber modelos de negócio e de vendas para videojogos gamificados, que lhe permitirão rentabilizar os seus produtos e ter sucesso no mercado”





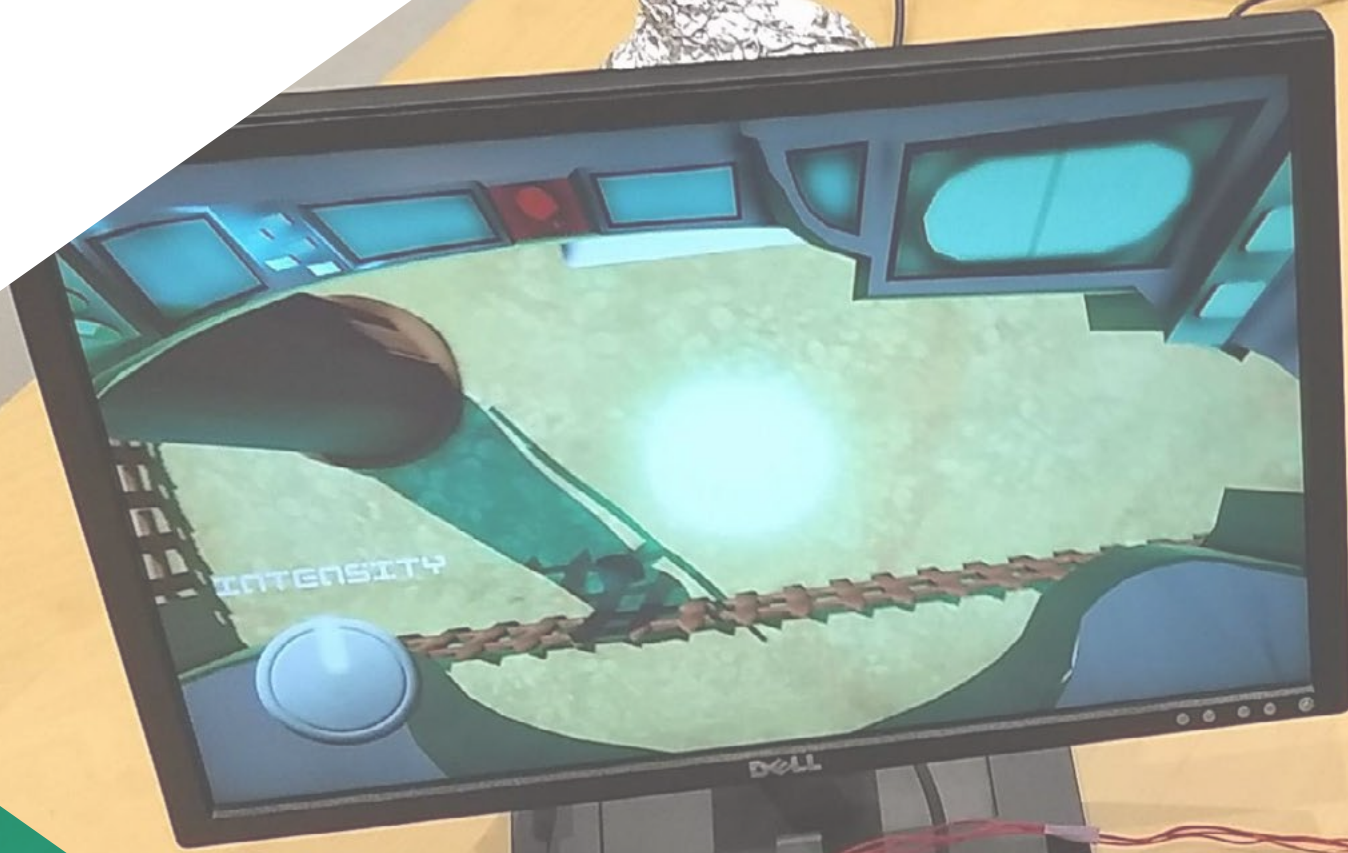
Competências específicas

- ◆ Estudar o contexto atual da gamificação
- ◆ Compreender os diferentes problemas da gamificação
- ◆ Estudar casos reais de videojogos de sucesso
- ◆ Analisar os propósitos dos videojogos gamificados
- ◆ Compreender a origem dos jogos de tabuleiro e as suas mecânicas
- ◆ Acrescentar a interação como um elemento importante no desenvolvimento do jogo
- ◆ Compreender a psicologia do jogador
- ◆ Aplicar as interfaces corretamente
- ◆ Criar contextos narrativos que se enquadrem no objetivo do produto
- ◆ Compreender os modelos de negócio e de venda na indústria dos videojogos
- ◆ Desenvolver a linguagem e o sistema narrativo dos Serious Games
- ◆ Criar Serious Games avançados como ferramenta didática
- ◆ Criar guiões e Serious Games sobre violência, educação e denúncia
- ◆ Concetualizar Serious Games de acordo com o tema
- ◆ Gerir conflitos em videojogos de sensibilização para crianças
- ◆ Selecionar os objetivos e o género mais adequados para os videojogos autobiográficos
- ◆ Conhecer os usos práticos mais úteis dos videojogos psicológicos
- ◆ Desenvolver a usabilidade dos Serious Games estratégicos
- ◆ Criar mecânicas, dinâmicas e objetivos sérios em videojogos de saúde
- ◆ Projetar e experimentar decisões em videojogos industriais

04

Direção do curso

Este Advanced Master em Design de Videojogos Educativos conta com um corpo docente altamente qualificado e com uma vasta experiência na criação de videojogos sérios e educativos. Os professores são especialistas e designers que trabalharam em projetos inovadores e reconhecidos no setor. A sua experiência permite-lhes transmitir eficazmente os conhecimentos teóricos e práticos necessários para a criação de videojogos educativos e sérios de alta qualidade.





“

Aprenda com designers e especialistas no ativo! Os professores do Advanced Master são profissionais com uma vasta experiência, o que lhe permitirá aprender em primeira mão como trabalham no setor”

Direção



Dra. Victoria Vicent Gisbert

- ◆ Produtora e Designer de Videojogos
- ◆ Designer e produtora na Gamelearn
- ◆ Desenvolvedora de Videojogos no Null Reference Studio
- ◆ Coordenadora de equipa na MSWEB
- ◆ Mestrado em *Blockchain* e Negócios 3.0 pela Founderz
- ◆ Técnica Superior em Desenvolvimento de Aplicações Multiplataforma pelo CIF Batoi
- ◆ Licenciatura em Design de Produto Interativo pela U-TAD



Dr. Diego Vargas Pardo

- ◆ Diretor e Produtor Sênior de Videojogos e Documentários
- ◆ Designer e produtor sênior de jogos na Life Games
- ◆ Diretor e produtor do guião do documentário "Press Start: A história dos videojogos em Espanha"
- ◆ Produtor e designer na IKIGAI Play
- ◆ Assistente de produção na Ilion Animation Studios
- ◆ Designer de videojogos na Cauldron Games
- ◆ Diretor de arte. Pool Criações Publicitárias S.A
- ◆ Diretor Criativo First Group - Eventos e Comunicação
- ◆ Diretor de arte. Valhalla Publicidade & Comunicação
- ◆ Licenciado em Design Gráfico e Design Avançado pelo IED - Instituto Italiano de Design
- ◆ Mestrado em Design de Videojogos na UTAD
- ◆ Mestrado em Realização de Cinema e Documentário no TAI

Professores

Dr. Yoshikuni D. Takebe

- ◆ Desenvolvedor de *JavaScript* na Tecnalis
- ◆ Designer de videojogos para o projeto Night & Day
- ◆ Designer de videojogos na IKIGAI Play
- ◆ Designer de videojogos na Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games e Pyro Mobile Games
- ◆ Licenciado em Telecomunicações e Sistemas Informáticos no IES El Burgo de Las Rozas
- ◆ El Burgo de Las Rozas
- ◆ Mestrado em *Design* de Videojogos na U-tad

Sr. Daniel Mateo

- ◆ Comunicador e especialista em marketing de videojogos
- ◆ Diretor de Playmakers na Non Stop People
- ◆ *Product Manager* na Meridiem Games
- ◆ Responsável de vendas e marketing na Meridiem Games
- ◆ Chefe de *Publishing* na Meridiem Games
- ◆ Cofundador da Coven Arts
- ◆ Diretor da TopGamesTV

05

Estrutura e conteúdo

O Advanced Master em Design de Videojogos Educativos tem uma estrutura e um conteúdo rigorosamente concebidos para proporcionar aos estudantes um ensino abrangente e pormenorizado no domínio dos videojogos educativos. O mestrado é composto por uma variedade de recursos, incluindo vídeos pormenorizados, leituras complementares e análise de casos práticos, concebidos para proporcionar uma experiência de aprendizagem completa e rigorosa.



“

Aceda a vídeos detalhados que lhe permitirão adquirir conhecimentos técnicos e práticos de uma forma eficiente”

Módulo 1. Gamificação

- 1.1. A Gamificação
 - 1.1.1. Gamificação
 - 1.1.2. Ludificação
 - 1.1.3. Jogos
- 1.2. *Game learning and behaviour design*
 - 1.2.1. *Game-based learning*
 - 1.2.2. *Human focused design*
 - 1.2.3. *Behavioural design*
- 1.3. *E-learning e playful learning*
 - 1.3.1. *E-learning*
 - 1.3.2. *Playful learning*
 - 1.3.3. *Edutainment*
- 1.4. Tipos de gamificação
 - 1.4.1. Jogos sérios
 - 1.4.2. Jogos de entretenimento
 - 1.4.3. Jogos transmedia
- 1.5. Contextos sociais da gamificação
 - 1.5.1. AED
 - 1.5.2. DED
 - 1.5.3. Obstáculos
- 1.6. Profissionalização da gamificação
 - 1.6.1. Profissionais
 - 1.6.2. Desconhecimento
 - 1.6.3. Pontes
- 1.7. Problemas na gamificação
 - 1.7.1. Tempo
 - 1.7.2. Dinheiro
 - 1.7.3. Público-alvo

- 1.8. Tencologias na gamificação
 - 1.8.1. Tecnologia
 - 1.8.2. PBL
 - 1.8.3. Rejeição do implante
- 1.9. Videojogos, jogos e narrativa
 - 1.9.1. Videojogos
 - 1.9.2. Jogos de tabuleiro
 - 1.9.3. Narrativa
- 1.10. Usabilidade, psicologia e negócio
 - 1.10.1. Usabilidade
 - 1.10.2. Psicologia
 - 1.10.3. Negócio

Módulo 2. Gamificação aplicada aos videojogos

- 2.1. Gamificação nos videojogos
 - 2.1.1. Objetivos
 - 2.1.2. Avaliações
 - 2.1.3. Práticas
- 2.2. Motivação no videojogo
 - 2.2.1. Intrínseca
 - 2.2.2. Extrínseco
 - 2.2.3. Contraposição
- 2.3. Fomento da gamificação
 - 2.3.1. Identidade
 - 2.3.2. Independência
 - 2.3.3. Comunidade
- 2.4. Falhas e competências
 - 2.4.1. Falhas
 - 2.4.2. Competências
 - 2.4.3. Exploração

- 2.5. *Maple*: motivação
 - 2.5.1. Companhia
 - 2.5.2. Poder
 - 2.5.3. Colaboração
- 2.6. *Maple*: consciencialização
 - 2.6.1. Ética e moral
 - 2.6.2. Saúde física e mental
 - 2.6.3. *Newsgames*
- 2.7. *Maple*: realidade
 - 2.7.1. Competências
 - 2.7.2. Psicologia
 - 2.7.3. Dificuldades
- 2.8. *Maple*: persuasão
 - 2.8.1. Colocação de produto
 - 2.8.2. Advergaming
 - 2.8.3. Ideologias e estereótipos
- 2.9. *Maple*: aprendizagem
 - 2.9.1. Quotidiano
 - 2.9.2. Contexto empresarial
 - 2.9.3. Habilidades comportamentais
- 2.10. *Maple*: avaliação
 - 2.10.1. Tratamentos
 - 2.10.2. Educação
 - 2.10.3. Benefício próprio

Módulo 3. Design de jogos gamificados

- 3.1. Design de jogos gamificados
 - 3.1.1. Jogo
 - 3.1.2. Videojogo
 - 3.1.3. O *design*
- 3.2. Perfis envolvidos
 - 3.2.1. Programador
 - 3.2.2. Artista
 - 3.2.3. Designer
- 3.3. Produção e QA
 - 3.3.1. Produtor
 - 3.3.2. QA
 - 3.3.3. Guionista
- 3.4. Outros papéis
 - 3.4.1. Compositor
 - 3.4.2. Funções especializadas
 - 3.4.3. Intermediários
- 3.5. Missão
 - 3.5.1. Papel do designer
 - 3.5.2. Conhecimentos valiosos
 - 3.5.3. Desenvolvimento solitário
- 3.6. Visão
 - 3.6.1. Possibilidades
 - 3.6.2. Ambição
 - 3.6.3. Visão retrospectiva
- 3.7. Valores da gamificação
 - 3.7.1. *Constraints*
 - 3.7.2. Planificação
 - 3.7.3. *Target*

- 3.8. Especialidades
 - 3.8.1. Meta
 - 3.8.2. Nicho
 - 3.8.3. Guerras dos clones
- 3.9. Prototipagem
 - 3.9.1. Protótipo em papel
 - 3.9.2. Do jogo ao videogame
 - 3.9.3. Jogos de tabuleiro
- 3.10. Estruturas
 - 3.10.1. Estrutura e elementos
 - 3.10.2. Tempestade de ideias (brainstorming)
 - 3.10.3. As cinco perguntas

Módulo 4. Game Design e gamificação

- 4.1. *Gameplay*
 - 4.1.1. *Gameplay*
 - 4.1.2. Regras
 - 4.1.3. *Setting*
- 4.2. Imersão
 - 4.2.1. Coerência
 - 4.2.2. Suspensão da incredulidade
 - 4.2.3. Dimensões
- 4.3. Ferramentas e técnicas
 - 4.3.1. Prova e correção
 - 4.3.2. Experiência
 - 4.3.3. *MDA framework*
- 4.4. Modelo MDA
 - 4.4.1. Mecânicas
 - 4.4.2. Dinâmicas
 - 4.4.3. Estéticas
- 4.5. Elementos de design
 - 4.5.1. Géneros
 - 4.5.2. Modos de jogo
 - 4.5.3. Dinâmicas centrais
- 4.6. Tipos de objetivos
 - 4.6.1. Curto prazo
 - 4.6.2. Médio prazo
 - 4.6.3. Longo prazo
- 4.7. Recompensas: ludificação
 - 4.7.1. Estrutura lúdica
 - 4.7.2. Desafios
 - 4.7.3. Progressão
- 4.8. Recompensas: histórias
 - 4.8.1. Histórias
 - 4.8.2. Segredos
 - 4.8.3. Sistema
- 4.9. Design de níveis
 - 4.9.1. *Paper design*
 - 4.9.2. Escala de dificuldade
 - 4.9.3. *Teoria do flow*
- 4.10. Economia
 - 4.10.1. Elementos
 - 4.10.2. Funções
 - 4.10.3. Regulação

Módulo 5. Documentação de videojogos

- 5.1. Os três Cs
 - 5.1.1. Personagem (*Character*)
 - 5.1.2. Câmara
 - 5.1.3. Controlo
- 5.2. Personagem
 - 5.2.1. Fisiologia
 - 5.2.2. Personalidade
 - 5.2.3. Mecânicas
- 5.3. Câmara
 - 5.3.1. Ponto de vista
 - 5.3.2. Controlo da câmara
 - 5.3.3. Guias da câmara
- 5.4. Controlo
 - 5.4.1. Ergonomia do controlo
 - 5.4.2. Relativo à personagem
 - 5.4.3. Relativo à câmara
- 5.5. Documentos gerais
 - 5.5.1. *Game Concept*
 - 5.5.2. *Game Treatment*
 - 5.5.3. *Game Document Design*
- 5.6. Documentos específicos
 - 5.6.1. **Design**
 - 5.6.2. Engenharia
 - 5.6.3. Redação
- 5.7. *Game Document Design*
 - 5.7.1. Documentação
 - 5.7.2. Comunicação
 - 5.7.3. Normas gerais

- 5.8. GDD: *one page*
 - 5.8.1. Utilidade
 - 5.8.2. Estrutura
 - 5.8.3. **Design**
- 5.9. GDD: *ten pages*
 - 5.9.1. Utilidade
 - 5.9.2. Estrutura
 - 5.9.3. *Design*
- 5.10. Ferramentas de documentação
 - 5.10.1. A regra do três
 - 5.10.2. Progressão do jogo
 - 5.10.3. Tabela de vitória

Módulo 6. Psicologia do jogador

- 6.1. Sociologia nos videojogos
 - 6.1.1. Indivíduo
 - 6.1.2. Comunidade
 - 6.1.3. Sociedade
- 6.2. Psicologia nos videojogos
 - 6.2.1. Cognitiva
 - 6.2.2. Afetiva
 - 6.2.3. Comportamento
- 6.3. Necessidades no entretenimento
 - 6.3.1. Entretenimento
 - 6.3.2. Diversão
 - 6.3.3. Motivação
- 6.4. Sentimentos
 - 6.4.1. Desejo
 - 6.4.2. Poder
 - 6.4.3. Necessidade

- 6.5. Pirâmide de Maslow
 - 6.5.1. Sobrevivência
 - 6.5.2. Existência
 - 6.5.3. Avaliação
- 6.6. Design de comportamento
 - 6.6.1. Psicologia comportamentalista
 - 6.6.2. Condicionamento clássico
 - 6.6.3. Condicionamento operante
- 6.7. Plano de reforços
 - 6.7.1. Instinto
 - 6.7.2. Método
 - 6.7.3. Intervalos
- 6.8. Mapa de recompensas
 - 6.8.1. Recompensas
 - 6.8.2. Pausas
 - 6.8.3. Compensadores
- 6.9. Contrastes
 - 6.9.1. Extinção
 - 6.9.2. Níveis
 - 6.9.3. Prevenção
- 6.10. Jogadores
 - 6.10.1. Bartle
 - 6.10.2. Ami Jo Kim
 - 6.10.3. Marczewski





Módulo 7. Experiência do utilizador para a gamificação

- 7.1. Interface nos videojogos
 - 7.1.1. Guia de design prático
 - 7.1.2. UI: na história do jogo
 - 7.1.3. UI: no mundo do jogo
- 7.2. Fluxo de ecrãs
 - 7.2.1. Aspeto estético
 - 7.2.2. Aspeto funcional
 - 7.2.3. Interação
- 7.3. Visão percetiva
 - 7.3.1. Considerações
 - 7.3.2. Leis de Gestalt
 - 7.3.3. Combinação
- 7.4. Usabilidade: eficiência e eficácia
 - 7.4.1. Eficiência
 - 7.4.2. Eficácia
 - 7.4.3. Satisfação
- 7.5. Usabilidade: perceção e intuição
 - 7.5.1. Perceção
 - 7.5.2. Intuição
 - 7.5.3. Retenção
- 7.6. Jogabilidade
 - 7.6.1. Intrínseca
 - 7.6.2. Mecânica
 - 7.6.3. Artística
- 7.7. Jogabilidade interativa
 - 7.7.1. Interativa
 - 7.7.2. Intrapessoal
 - 7.7.3. Interpessoal

- 7.8. UI: consciência
 - 7.8.1. Consistência
 - 7.8.2. Facilidade de uso
 - 7.8.3. Controlo do utilizador
- 7.9. UI: posicionamiento
 - 7.9.1. Posicionamento
 - 7.9.2. Organização visual
 - 7.9.3. Balance e peso
- 7.10. UI: pontos de atenção
 - 7.10.1. Ponto de atenção
 - 7.10.2. Movimento dos olhos
 - 7.10.3. Cores

Módulo 8. Narrativa e guionismo para gamificação

- 8.1. Ideias para videojogos
 - 8.1.1. Regras
 - 8.1.2. Bloqueios
 - 8.1.3. Diversão
- 8.2. Triângulo da raridade
 - 8.2.1. Personagem
 - 8.2.2. Mundo
 - 8.2.3. Atividades
- 8.3. Personagens
 - 8.3.1. Tipos
 - 8.3.2. Secundários
 - 8.3.3. Arquétipos de Jung
- 8.4. Mundos
 - 8.4.1. Mundo como personagem
 - 8.4.2. Mapas
 - 8.4.3. Linha histórica

- 8.5. Narrativas
 - 8.5.1. Narração e narrativa
 - 8.5.2. Pontos de vista
 - 8.5.3. Vozes e diálogos
- 8.6. Tempos
 - 8.6.1. Analepse
 - 8.6.2. Prolepse
 - 8.6.3. Paralipse
- 8.7. Estrutura clássica
 - 8.7.1. Estrutura
 - 8.7.2. Ponto de viragem
 - 8.7.3. O resumo
- 8.8. O percurso do herói: estrutura
 - 8.8.1. Partida
 - 8.8.2. Iniciação
 - 8.8.3. Regresso
- 8.9. O percurso do herói: ferramentas
 - 8.9.1. Aroo da personagem
 - 8.9.2. Monomito
 - 8.9.3. Ferramentas
- 8.10. Guião não linear

Módulo 9. Modelos de negócio e venda de videojogos gamificados

- 9.1. Comunicação
 - 9.1.1. Desenvolvedores
 - 9.1.2. Empresas
 - 9.1.3. Editoras
- 9.2. Promoção
 - 9.2.1. Crowdfunding
 - 9.2.2. Eventos
 - 9.2.3. Incubadoras

- 9.3. Inversores
 - 9.3.1. Venture capital
 - 9.3.2. *Seed money*
 - 9.3.3. *Angel investor*
- 9.4. Marca: identificação
 - 9.4.1. Logótipo
 - 9.4.2. Arte conceptual
 - 9.4.3. Cartões pessoais
- 9.5. Marca: exposição
 - 9.5.1. Presença na internet
 - 9.5.2. *Merchandising*
 - 9.5.3. *Presskit*
- 9.6. Marketing
 - 9.6.1. Próprio
 - 9.6.2. Delegado
 - 9.6.3. Público
- 9.7. Argumentos de venda
 - 9.7.1. Números
 - 9.7.2. Estatísticas
 - 9.7.3. USP
- 9.8. Protótipos: mecânica
 - 9.8.1. Mecânica
 - 9.8.2. Estética
 - 9.8.3. Tecnologia
- 9.9. Outros protótipos
 - 9.9.1. Emergente
 - 9.9.2. Vertical
 - 9.9.3. Horizontal
- 9.10. *Pitch*
 - 9.10.1. Estrutura
 - 9.10.2. Vendas
 - 9.10.3. Imprensa

Módulo 10. Design de gamificação e outros modelos

- 10.1. Ferramentas
 - 10.1.1. Análises
 - 10.1.2. Métricas
 - 10.1.3. Atores
- 10.2. Ggdd
 - 10.2.1. Objetivo
 - 10.2.2. Comportamento
 - 10.2.3. Jogadores
- 10.3. Ggdd: motivações e implicações
 - 10.3.1. Motivações
 - 10.3.2. Implicações
 - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: entretenimento
 - 10.4.1. Diversão
 - 10.4.2. Ferramentas
 - 10.4.3. AAI
- 10.5. Casos de Estudo
 - 10.5.1. Speed camera
 - 10.5.2. *Amazon*
 - 10.5.3. *Pain squad*
- 10.6. Jogos sérios
 - 10.6.1. Utilidade
 - 10.6.2. Obstáculos
 - 10.6.3. Casos de Estudo
- 10.7. Jogos sociais
 - 10.7.1. Conexões
 - 10.7.2. Viralização
 - 10.7.3. Casos de Estudo

- 10.8. Jogos educativos
 - 10.8.1. Problema
 - 10.8.2. Aprendizagem como meio
 - 10.8.3. Casos de Estudo
- 10.9. Jogos publicitários
 - 10.9.1. Diferenças
 - 10.9.2. Vantagens
 - 10.9.3. Casos de Estudo
- 10.10. Jogos transmedia
 - 10.10.1. Inclusão
 - 10.10.2. Criação
 - 10.10.3. Caso

Módulo 11. O jogo nos Serious Games

- 11.1. Videojogos culturais
 - 11.1.1. *Design*
 - 11.1.2. Cultura
 - 11.1.3. Sociologia
- 11.2. A teoria matemática dos jogos
 - 11.2.1. Teoria
 - 11.2.2. Estratégica
 - 11.2.3. Matemática
- 11.3. O videogame como uma simulação
 - 11.3.1. Simulação
 - 11.3.2. Criatividade
 - 11.3.3. Eficiência
- 11.4. O videogame como sistemas narrativo
 - 11.4.1. Narratologia
 - 11.4.2. Espaço temporal
 - 11.4.3. Ludonarrativa
- 11.5. Os videogames como recursos para Serious Games
 - 11.5.1. Jogos
 - 11.5.2. Aprendizagem
 - 11.5.3. Diversão
- 11.6. Sentidos do videogame na indústria
 - 11.6.1. Mecânicas
 - 11.6.2. Dinâmicas
 - 11.6.3. *Design*
- 11.7. A linguagem dos videogames
 - 11.7.1. Emoções
 - 11.7.2. Experiências
 - 11.7.3. Comunicação
- 11.8. O mundo da ficção dos videogames
 - 11.8.1. Ficção
 - 11.8.2. Videogames
 - 11.8.3. Temáticas
- 11.9. Os jogos na aprendizagem de adultos
 - 11.9.1. Aprender
 - 11.9.2. Educar
 - 11.9.3. Mecânicas
- 11.10. Fases de design num Serious Game
 - 11.10.1. Investigação
 - 11.10.2. Fases
 - 11.10.3. Designs

Módulo 12. Jogos sérios

- 12.1. Serious Games para além do entretenimento
 - 12.1.1. Entretenimento
 - 12.1.2. Serious Games
 - 12.1.3. Análises
- 12.2. Gamificação vs. Serious Games
 - 12.2.1. Finalidade
 - 12.2.2. Aprendizagem
 - 12.2.3. Designs
- 12.3. Os Serious Games como ferramenta didática
 - 12.3.1. Educação
 - 12.3.2. Aprendizagem
 - 12.3.3. Designs
- 12.4. Serious Games: análise
 - 12.4.1. O Serious Game
 - 12.4.2. Análise
 - 12.4.3. Gamificação
- 12.5. Serious Games nas diferentes indústrias
 - 12.5.1. Indústria
 - 12.5.2. Classificação
 - 12.5.3. Projetos
- 12.6. Serious Games 2.0.
 - 12.6.1. Serious Games 2.0.
 - 12.6.2. Evoluções
 - 12.6.3. Experimentação
- 12.7. Serious Games e seus desenvolvimentos
 - 12.7.1. Cronologias
 - 12.7.2. Evolução
 - 12.7.3. Desenvolvimentos
- 12.8. Os Serious Games e o ensino do design de jogos
 - 12.8.1. Educação

12.8.2. *Design*

12.8.3. Criatividade

12.9. Análise do design dos Serious Games

12.9.1. *Design*

12.9.2. Fases

12.9.3. Análises

12.10. Classificações dos Serious Games

12.10.1. Classificações

12.10.2. Serious Games

12.10.3. Desenhos

Módulo 13. Serious Games e violência

13.1. A violência e os Serious Games

13.1.1. Violência

13.1.2. Focos

13.1.3. Casos

13.2. Objetivos dos videojogos contra a violência

13.2.1. Finalidade

13.2.2. Aprendizagem

13.2.3. Design

13.3. Géneros de jogo nos videojogos contra a violência

13.3.1. Definição

13.3.2. Catalogação

13.3.3. Designs

13.4. Ações e decisões nos videojogos contra a violência

13.4.1. Experimentação

13.4.2. Aprendizagem

13.4.3. Designs

13.5. A violência de género nos videojogos

13.5.1. Catalogação

13.5.2. Géneros

13.5.3. *Design*

- 13.6. Regras e objetivos dos videogames contra a violência
 - 13.6.1. Mecânicas
 - 13.6.2. Dinâmicas
 - 13.6.3. Objetivos
- 13.7. Conflito nos videogames contra a violência
 - 13.7.1. Histórias de jogo
 - 13.7.2. Finalidade
 - 13.7.3. Designs
- 13.8. Serious Games sobre violência
 - 13.8.1. Catalogação
 - 13.8.2. Experimentação
 - 13.8.3. Serious Games
- 13.9. Análise do The Kite
 - 13.9.1. The Kite
 - 13.9.2. Design
 - 13.9.3. Experimentação
- 13.10. Briefings, violência e Serious Games
 - 13.10.1. Briefing
 - 13.10.2. Aplicabilidade
 - 13.10.3. Casos

Módulo 14. Serious Games e educação

- 14.1. Serious Games centrados na educação
 - 14.1.1. Educação
 - 14.1.2. Focos
 - 14.1.3. Casuísticas
- 14.2. Objetivos dos videogames para a educação
 - 14.2.1. Finalidade
 - 14.2.2. Aprendizagem
 - 14.2.3. Designs
- 14.3. Géneros de jogo nos videogames para educação
 - 14.3.1. Géneros
 - 14.3.2. Catalogação
 - 14.3.3. Designs
- 14.4. Ações e decisões nos videogames educativos
 - 14.4.1. Experimentação
 - 14.4.2. Aprendizagem
 - 14.4.3. Designs
- 14.5. Concetualização de um videogame para crianças
 - 14.5.1. Catalogação
 - 14.5.2. Géneros
 - 14.5.3. Designs
- 14.6. Regras e objetivos dos videogames educativos
 - 14.6.1. Mecânicas
 - 14.6.2. Dinâmicas
 - 14.6.3. Objetivos
- 14.7. Conflito nos videogames educativos para crianças
 - 14.7.1. Story
 - 14.7.2. Finalidade
 - 14.7.3. Designs
- 14.8. Serious Games educativos na prática
 - 14.8.1. Catalogação
 - 14.8.2. Experimentação
 - 14.8.3. Serious Games: usabilidade
- 14.9. Análise de Interland
 - 14.9.1. Interland
 - 14.9.2. Designs
 - 14.9.3. Experimentação
- 14.10. Briefings, crianças e Serious Games
 - 14.10.1. Briefing
 - 14.10.2. Aplicação
 - 14.10.3. Casos

Módulo 15. Serious Games e denúncia

- 15.1. Serious Games e consciencialização
 - 15.1.1. Denúncia
 - 15.1.2. Consciencialização
 - 15.1.3. Histórias jogáveis
- 15.2. Serious Games de denúncia e seus objetivos
 - 15.2.1. Finalidade
 - 15.2.2. Aprendizagem
 - 15.2.3. Designs
- 15.3. Géneros de jogo nos videojogos da denúncia
 - 15.3.1. Complexidades
 - 15.3.2. Jogabilidade
 - 15.3.3. Story
- 15.4. Ações e decisões nos Serious Games de denúncia
 - 15.4.1. Experimentação
 - 15.4.2. Aprendizagem
 - 15.4.3. *Design*
- 15.5. Concetualizar um videojogo de denúncia
 - 15.5.1. Catalogação
 - 15.5.2. Denúncia
 - 15.5.3. *Design*
- 15.6. Regras e objetivos dos videojogos de denúncia
 - 15.6.1. Mecânicas
 - 15.6.2. Dinâmicas
 - 15.6.3. Objetivos
- 15.7. Conflito nos videojogos de denúncia
 - 15.7.1. *Story*
 - 15.7.2. Conflitos
 - 15.7.3. Designs

- 15.8. Serious Games de denúncia
 - 15.8.1. Catalogação
 - 15.8.2. Experimentação
 - 15.8.3. Denúncia prática
- 15.9. Explorar o mundo de *Fake it to make It*
 - 15.9.1. *Fake it to make It*
 - 15.9.2. Designs
 - 15.9.3. Experimentação
- 15.10. *Briefing denúncia e Serious Games*
 - 15.10.1. *Briefing*
 - 15.10.2. Aplicação
 - 15.10.3. Casos

Módulo 16. Serious Games e jogos autobiográficos

- 16.1. Serious Games autobiográficos
 - 16.1.1. Autobiografia
 - 16.1.2. Designs
 - 16.1.3. Finalidades
- 16.2. Objetivos dos videojogos autobiográficos
 - 16.2.1. Finalidade
 - 16.2.2. Aprendizagem
 - 16.2.3. Designs
- 16.3. Géneros aplicáveis aos videojogos autobiográficos
 - 16.3.1. Autobiografia aplicada
 - 16.3.2. Catalogação
 - 16.3.3. Designs
- 16.4. Ações e decisões nos videojogos autobiográficos
 - 16.4.1. Experimentação
 - 16.4.2. Aprendizagem
 - 16.4.3. Designs

- 16.5. Concetualizar um videogame autobiográfico
 - 16.5.1. Catalogação
 - 16.5.2. Autobiografias
 - 16.5.3. Designs
- 16.6. Regras e objetivos do videogame autobiográfico
 - 16.6.1. Mecânicas
 - 16.6.2. Dinâmicas
 - 16.6.3. Objetivos
- 16.7. Conflito nos videogames autobiográficos
 - 16.7.1. Story
 - 16.7.2. Conflitos
 - 16.7.3. Designs
- 16.8. Serious Games autobiográficos: usos práticos
 - 16.8.1. Catalogação
 - 16.8.2. Experimentação
 - 16.8.3. Serious Games
- 16.9. Explorar o mundo de Dys4ia
 - 16.9.1. Dys4ia
 - 16.9.2. Designs
 - 16.9.3. Experimentação
- 16.10. RizomU avançado
 - 16.10.1. Briefing
 - 16.10.2. Aplicabilidade
 - 16.10.3. Casos

Módulo 17. Serious Games e videogames psicológicos

- 17.1. Serious Games e a psicologia
 - 17.1.1. Psicologia e Serious Games
 - 17.1.2. Catalogação
 - 17.1.3. Story
- 17.2. Objetivos dos videogames psicológicos
 - 17.2.1. Finalidade
 - 17.2.2. Aprendizagem
 - 17.2.3. Designs
- 17.3. Gêneros aplicáveis aos videogames psicológicos
 - 17.3.1. O jogo psicológico
 - 17.3.2. Catalogação
 - 17.3.3. Designs
- 17.4. Ações e decisões psicológicas de jogos
 - 17.4.1. Experimentação
 - 17.4.2. Aprendizagem
 - 17.4.3. Designs
- 17.5. Concetualizar um videogame psicológico
 - 17.5.1. Catalogação
 - 17.5.2. Estruturas
 - 17.5.3. Designs
- 17.6. Regras e objetivos do videogame psicológico
 - 17.6.1. Mecânicas
 - 17.6.2. Dinâmicas
 - 17.6.3. Objetivos
- 17.7. Conflitos no videogame psicológico
 - 17.7.1. Conflituosidade
 - 17.7.2. O jogo psicológico
 - 17.7.3. Designs

- 17.8. Serious Games psicológicos: usos práticos
 - 17.8.1. Catalogação
 - 17.8.2. Experimentação
 - 17.8.3. SG e Psicologia
- 17.9. Explorar o mundo de Unmanned
 - 17.9.1. Unmanned
 - 17.9.2. Designs
 - 17.9.3. Experimentação
- 17.10. *Briefings* de psicologia nos Serious Games
 - 17.10.1. *Briefing*
 - 17.10.2. Aplicabilidade
 - 17.10.3. Casos

Módulo 18. Serious Games e videogames estratégicos

- 18.1. Serious Games estratégicos
 - 18.1.1. Estratégia
 - 18.1.2. Usos
 - 18.1.3. Designs
- 18.2. Objetivos do videogame estratégico
 - 18.2.1. Finalidade
 - 18.2.2. Aprendizagem
 - 18.2.3. Designs
- 18.3. Géneros aplicáveis ao videogame estratégico
 - 18.3.1. Aplicações
 - 18.3.2. Catalogação
 - 18.3.3. Designs
- 18.4. Ações e decisões do videogame estratégico
 - 18.4.1. Experimentação
 - 18.4.2. Aprendizagem
 - 18.4.3. Designs

- 18.5. O videogame estratégico: usabilidade
 - 18.5.1. Usabilidade
 - 18.5.2. Catalogação
 - 18.5.3. Designs
- 18.6. Regras e objetivos do videogame estratégico
 - 18.6.1. Mecânicas
 - 18.6.2. Dinâmicas
 - 18.6.3. Objetivos
- 18.7. Conflitos no videogame estratégico
 - 18.7.1. Conflito e estratégia
 - 18.7.2. Tipos
 - 18.7.3. Designs
- 18.8. Serious Games estratégicos: usos práticos
 - 18.8.1. Catalogação
 - 18.8.2. Experimentação
 - 18.8.3. SG e saúde
- 18.9. Explorar o mundo do McDonald's Video Game
 - 18.9.1. McDonald's Video Game
 - 18.9.2. Designs
 - 18.9.3. Experimentação
- 18.10. *Briefings* do McDonald's Video Game
 - 18.10.1. *Briefings*
 - 18.10.2. Aplicabilidade
 - 18.10.3. Casos

Módulo 19. Serious Games e saúde

- 19.1. Serious Games e saúde
 - 19.1.1. Saúde nos Serious Games
 - 19.1.2. Usabilidade
 - 19.1.3. *Stories*
- 19.2. Objetivos do videogame de saúde
 - 19.2.1. Finalidade
 - 19.2.2. Aprendizagem
 - 19.2.3. Designs
- 19.3. Gêneros de videogame de saúde
 - 19.3.1. Aplicações
 - 19.3.2. Catalogação
 - 19.3.3. Designs
- 19.4. Ações e decisões nos videogames sanitários
 - 19.4.1. Experimentação
 - 19.4.2. Aprendizagem
 - 19.4.3. Designs
- 19.5. Concetualização de um videogame para a saúde
 - 19.5.1. Catalogação
 - 19.5.2. Saúde
 - 19.5.3. Designs
- 19.6. Regras e objetivos do videogame sanitário
 - 19.6.1. Mecânicas
 - 19.6.2. Dinâmicas
 - 19.6.3. Objetivos
- 19.7. Conflito nos videogames de saúde
 - 19.7.1. Conflituosidade
 - 19.7.2. Tipos
 - 19.7.3. Designs

- 19.8. Serious Games e saúde: usos práticos
 - 19.8.1. Catalogação
 - 19.8.2. Experimentação
 - 19.8.3. SG e saúde
- 19.9. Explorar o mundo do Zombies, Run!
 - 19.9.1. Zombies, Run!
 - 19.9.2. Designs
 - 19.9.3. Experimentação
- 19.10. *Briefings* de Serious Games
 - 19.10.1. *Briefing*
 - 19.10.2. Aplicação
 - 19.10.3. Casos

Módulo 20. Serious Games industriais

- 20.1. Serious Games industriais
 - 20.1.1. Indústria dos Serious Game
 - 20.1.2. Usabilidade
 - 20.1.3. *Stories*
- 20.2. Objetivos do videogame industrial
 - 20.2.1. Finalidade
 - 20.2.2. Aprendizagem
 - 20.2.3. Designs
- 20.3. Gêneros para videogames industriais
 - 20.3.1. Aplicações
 - 20.3.2. Catalogação
 - 20.3.3. Designs

- 20.4. Ações e decisões nos videogames industriais
 - 20.4.1. Experimentação
 - 20.4.2. Aprendizagem
 - 20.4.3. Designs
- 20.5. Concetualizar um videogame industrial
 - 20.5.1. Catalogação
 - 20.5.2. Industrialização
 - 20.5.3. Designs
- 20.6. Regras e objetivos do videogame industrial
 - 20.6.1. Mecânicas
 - 20.6.2. Dinâmicas
 - 20.6.3. Objetivos
- 20.7. Conflitos no videogame industrial
 - 20.7.1. Conflituosidade
 - 20.7.2. Tipos
 - 20.7.3. Designs
- 20.8. Serious Games industriais: usos práticos
 - 20.8.1. Catalogação
 - 20.8.2. Experimentação
 - 20.8.3. Serious Games
- 20.9. Explorar Lichenia
 - 20.9.1. Lichenia
 - 20.9.2. **Design**
 - 20.9.3. Experimentação
- 20.10. *Briefings* de videogames industriais
 - 20.10.1. *Briefing*
 - 20.10.2. Aplicabilidade
 - 20.10.3. Casos



Desenvolva competências práticas e experiência no design e criação de videogames educativos através de projetos práticos”

06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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



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



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



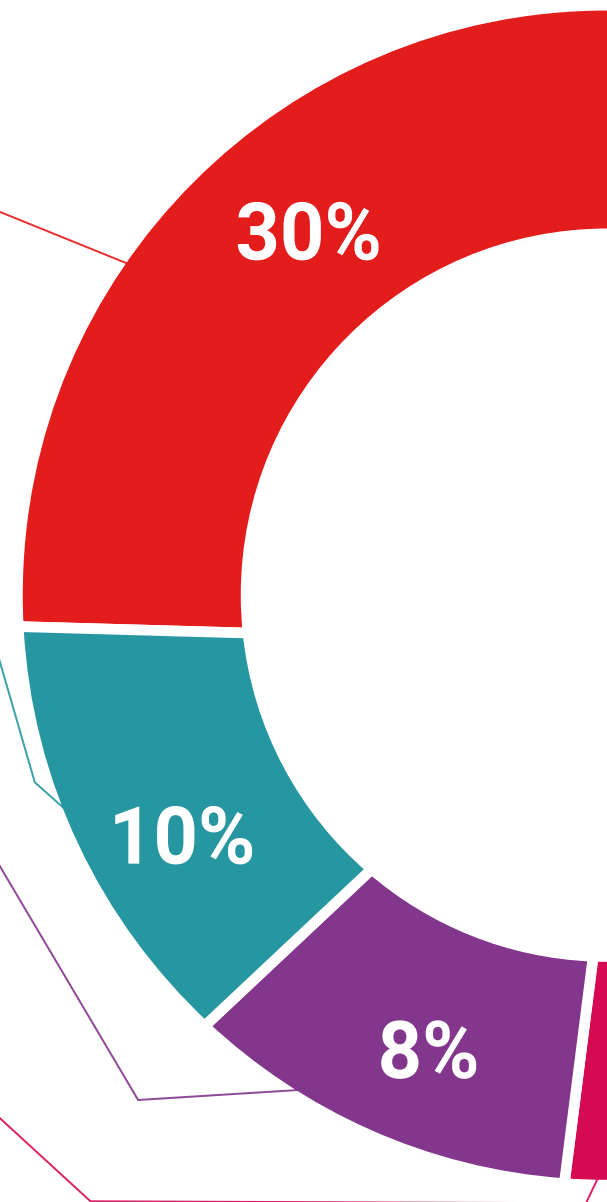
Práticas de aptidões e competências

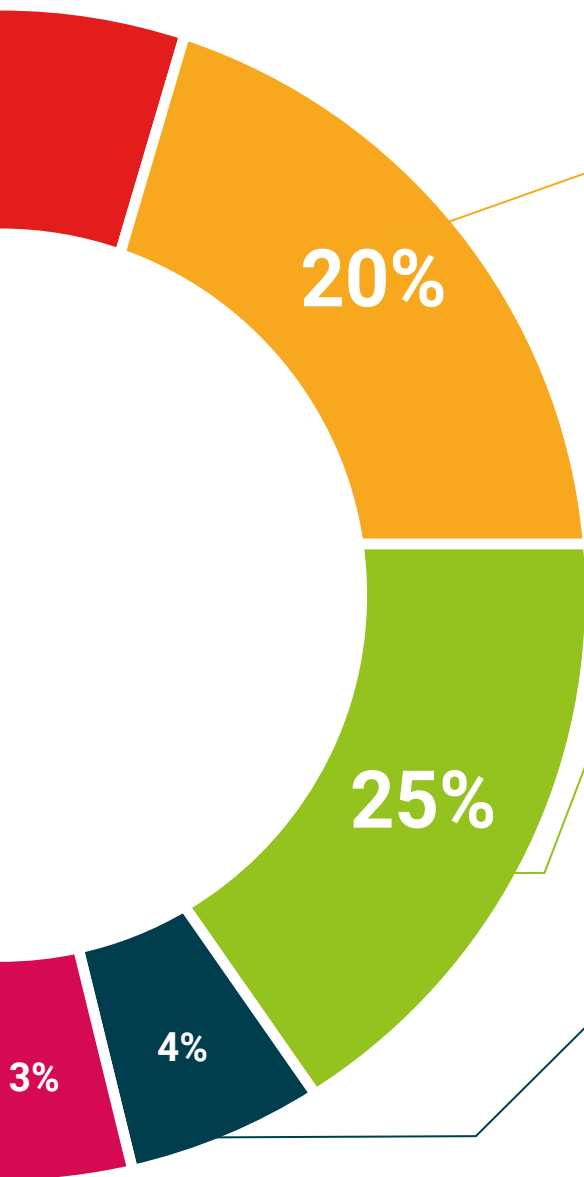
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



07

Certificação

O Advanced Master em Design de Videojogos Educativos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Advanced Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Advanced Master em Design de Videojogos Educativos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

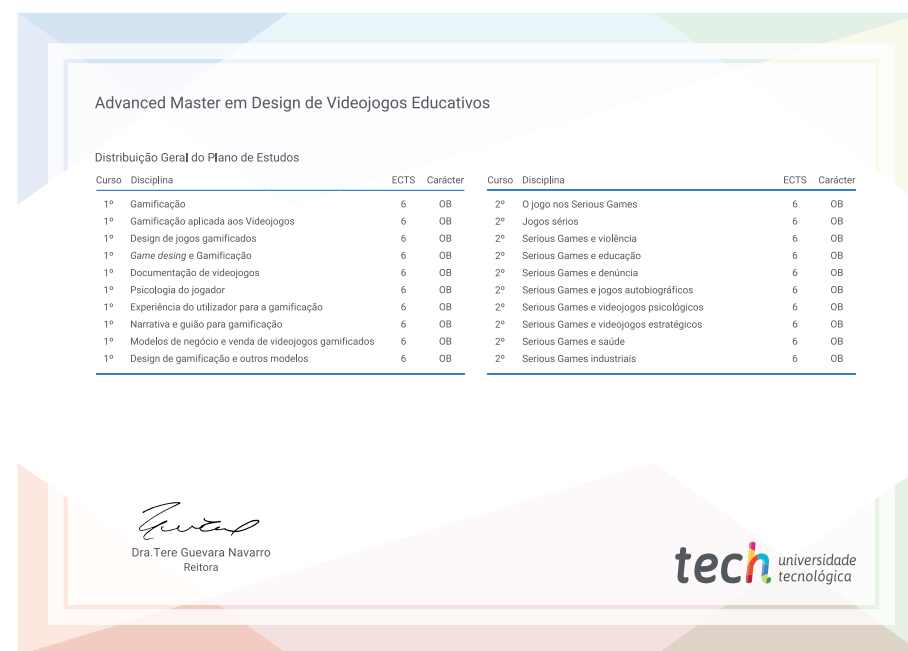
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Advanced Master** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Advanced Master, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais

Certificação: **Advanced Master em Design de Videojogos Educativos**

ECTS: **120**

Carga horária: **3000 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentável

tech universidade
tecnológica

Advanced Master
Design de Videojogos
Educativos

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 120 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Advanced Master

Design de Videojogos Educativos