

## PROJETO PEDAGÓGICO

INSTITUIÇÃO DE ENSINO	
NOME:	CURSOS VIRTUAIS LTDA
CNPJ:	08.179.401/0001-62
REGISTRO ABED:	7734 - CATEGORIA INSTITUCIONAL

CURSO	
NOME:	CRIAÇÃO BÁSICA DE GAMES
MODALIDADE:	LIVRE

**Metodologia:** O conteúdo do curso é disponibilizado ao aluno para estudo em uma interface diagramada de fácil navegação chamada de Sala de Aula Virtual. O acesso ao material é bastante intuitivo e proporciona uma experiência de interatividade no processo de aprendizagem a distância.

**Sincronicidade:** os cursos/eventos são caracterizados como síncronos, a partir do momento da inscrição, com a indicação por parte do aluno, da data que iniciará, tendo em vista que passa a ter data de início e término definidas.

**Tutoria e Formas de Interação:** Os cursos recebem suporte de uma tutoria especificamente designada. A interação é realizada online por meio do sistema de Sala de Aula Virtual. A tutoria consiste na assistência didática, compartilhamento de informações, troca de experiências visando o melhor aproveitamento dos conteúdos estudados. A interação entre tutores, estudantes e administração do curso é online.

**Avaliação/Certificação:** A avaliação é quantitativa e interpretativa. A geração do certificado eletrônico é condicionada à verificação de aproveitamento mínimo de 60% (sessenta por cento) nas atividades da avaliação final. Todos os cursos contam com ferramenta de avaliação de conteúdo (aprendizagem) correspondente à carga horária certificada.

**Organização curricular:** Os programas apresentam organização curricular elaborada a partir de projetos pedagógicos específicos por uma equipe pedagógica multidisciplinar, que acompanha toda a concepção dos conteúdos.

**Tecnologia de EAD/e-learning:** Após a elaboração dos conteúdos é realizada a migração para a Sala de Aula Virtual, que é um ambiente de aprendizagem online otimizado para EAD.

**Materiais Didáticos:** O conteúdo programático é lastreados em materiais didáticos atualizados. Dentre as ferramentas de aprendizagem além do material de estudo estão a avaliação final, grupo de estudos interativo com professor e sistema de anotações pessoais sobre o curso.

**Interação e Suporte Administrativo:** Os programas de formação contam – além do suporte de tutoria - com uma infraestrutura de apoio que prevê a interação entre alunos e alunos; alunos e professores/tutores; e alunos e pessoal de apoio administrativo. Essa interação é garantida por meios eletrônicos e/ou por meio telefônico, conforme o caso. A Sala de Aula Virtual utilizada pela CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma plataforma proprietária, desenvolvida e atualizada permanentemente.

**Sobre a Instituição de Ensino:** A CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma empresa de educação a distância tradicional. Iniciamos nossas atividades em 2006 e contamos com mais de 350 mil alunos matriculados em diversos cursos. Além disso, somos associados da ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. Somos uma empresa de educação legalmente constituída inscrita no CNPJ 08.179.401/0001-62 e que atua com a idoneidade e credibilidade servindo diversos órgãos públicos e empresas privadas, além de milhares de profissionais, servidores públicos, estudantes e professores de todo o país.

## ESTRUTURA DO CURSO - COMPONENTES CURRICULARES

**TÍTULO DO PROGRAMA:** Criação Básica de Games

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** Proporcionar ao aluno uma visão abrangente sobre os temas do conteúdo programático.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O começo de tudo  
Os videogames  
Criação conceitual e game design  
Criação ou Desenvolvimento  
Lógica da criação e a lógica da programação  
Variáveis do segmento de games  
Jogos em 2D e 3D  
Plataformas  
Plataformas baseadas em hardware  
PC  
Playstation  
Wii  
DS  
Xbox  
Plataformas baseadas em sistemas operacionais móveis  
Java  
Symbian  
Android  
iOS  
Blackberry  
Bada  
Windows Phone  
WebOS  
PalmOS  
Plataformas baseadas em linguagens  
Html5  
Javascript  
Python  
Air  
Actionscript  
PHP  
Plataformas baseadas em serviços  
Redes sociais  
Sites de jogos  
Serviços de streaming  
Telas  
Celulares  
Aplicações para games  
Equipe  
Interação entre Criação e Desenvolvimento  
Criação Conceitual  
Pesquisa, estudo e esboços  
Game Design  
Lógica aplicada à criação  
Pensar o Game  
Modalidades de jogos  
Tipos de jogos  
Públicos  
Processo de Documentação  
Plano para a Criação  
Os dois grupos  
Grupo do produto

Grupo do negócio  
Criação  
Tipos padrão de jogos  
Jogos de tabuleiro  
Jogos com personagens  
Personagens licenciados  
Personagens genéricos ou de domínio público  
Personagens inéditos  
Elementos da criação  
Elementos de um game  
Jogo de cartas  
Jogabilidade  
A ação da criação  
Criar um título  
Criando um título  
Produzindo o título  
Desenvolvendo a criação  
Criando os personagens  
Personagens humanos  
Criando o model sheet  
Criando a tela inicial  
Telas de opções  
Criando a tela de opções  
Tela de ajuda / regras  
Criando cenários  
Elementos gráficos  
Criando a tela do jogo  
Elementos gráficos - Animação  
Animação programada  
Animação produzida  
Criando a animação  
Elementos não gráficos  
Elementos não gráficos - Estórias e roteiros  
Criando uma estória  
Criando um roteiro  
Elementos não gráficos - Sons  
Criando os elementos não gráficos - sonoros  
Elementos híbridos - Níveis  
Elementos gráficos - softwares  
Fireworks  
Krita (Caligra)  
Illustrator  
Xara Extreme  
RealDraw  
DrawPlus  
Inkspace  
Satori  
Photoshop  
Concepção dos elementos  
Criando máquinas  
Criando humanos  
Criando híbridos  
Reciclando a criação  
Como oferecer  
Desenvolver  
Opções de produção  
Indústria de games  
Mercados  
Modelos de negócio  
Mercado de trabalho  
Resultados

Complementos  
Inteligência Artificial  
Jogos em rede  
Profissões ou funções  
Recursos  
Dicas  
Síntese