



PÓS-GRADUAÇÃO

Especialização lato sensu em Desenvolvimento de Games

Apresentação:

A Escola Superior Batista do Amazonas (ESBAM) por intermédio da Coordenação de Pesquisa e Pós- Graduação oferece o Curso de Especialização Lato Sensu em Desenvolvimento de Games para colaborar com o aperfeiçoamento do profissional das áreas da tecnologia da informação.

Público alvo:

Profissionais que desejam entrar para a área do desenvolvimento de jogos digitais, jogos 2D e 3D para dispositivos móveis e consoles. Profissionais da área de programação, design, comunicação e publicidade que estejam buscando o desenvolvimento de jogos digitais e animação, modelagem de personagens como possibilidade de empregabilidade. Pessoas criativas interessadas em trabalhar em empresas nacionais ou internacionais na área de programação, modelagem, animação de personagens, design de jogos, trilha sonora, ilustração de jogos digitais. Pessoas que visam trabalhar no ramo do entretenimento, desenvolvendo animações, modelagem de personagens, projetando e criando jogos para vídeo games, computadores e dispositivos móveis. Os profissionais podem ser graduados em Sistemas de Informação, Sistemas para Internet, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Engenharia da Computação, Computação Gráfica, Design, Comunicação, Propaganda e Publicidade ou áreas afins.

Objetivo do curso:

Habilitar profissionais para o desenvolvimento de sistemas para jogos digitais, produção de Elementos de multimídia, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, interatividade, integridade e segurança da informação.

Carga horária: 360h

Duração do curso: 15 meses

Horário: Das 8h às 18h – aos sábados alternados

Número de vagas: 30

Investimento:

15 parcelas iguais de R\$ 700,00 (quatrocentos e setenta reais- valor integral).

Desconto para público externo: R\$ 600,00

Desconto para egressos e finalistas: R\$ 500,00

Metodologia:

Aulas com exposição verbal e demonstração de slides. Uso de recursos tecnológicos como datashows, notebook, internet. Seminários, estudos em grupo, estudo dirigido, leitura de textos previamente solicitados pelo professor. Resumos, resenhas, técnicas de ensino atuais e inovadores.

Avaliação da aprendizagem:

As formas avaliativas ficarão a cargo do professor responsável pela disciplina. Para a conclusão do curso será apresentado Trabalho de Conclusão de Curso no formato artigo, obedecendo às normas estabelecidas pela ESBAM quanto à confecção deste tipo de trabalho, além das Normas Brasileiras da Associação Brasileira de Normas Técnicas.

Matriz Curricular

Nº	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
01	Animação	24h
02	Game Design	24h
03	Algoritmo e Programação para jogos	24h
04	Empreendedorismo e criatividade	24h
05	Inteligência Artificial	24h
06	Produção de Jogos	48h
07	Música e efeitos sonoros	24h
08	Modelagem 3D e renderização	24h
09	Programação de Jogos 2D	24h

PÓS-GRADUAÇÃO

10	Programação de Jogos 3D	24h
11	Projeto e Planejamento em Jogos Digitais	24h
12	Jogos Casuais	24h
13	Jogos Complexos	24h
14	Elaboração de Trabalho de Conclusão de curso TCC	24h
Carga Horária Total		360H

***O início está condicionado ao número mínimo de matriculados para a viabilização do curso, podendo ser alterado caso haja necessidade.**