

SOBRE ESTA PROFISSÃO

TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

CONTEÚDO

01- MÓDULO I - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - - INTRODUÇÃO AO EAD

Olá! Seja bem-vindo (a)! Você já estudou a distância? Se esta é a sua primeira experiência, espero que esteja muito animado (a)! Estamos aqui para te ajudar nessa jornada. Nesta unidade você vai conhecer tudo o que precisa para iniciar os estudos nessa modalidade. Veremos um pouco da história da educação a distância no Brasil, conceitos básicos e alguns recursos importantes que estão presentes no ambiente virtual de aprendizagem - e fora dele também. Além disso, você terá dicas de como gerenciar seus estudos, habilidade importante que precisará desenvolver a partir de agora. Vamos começar?

02- MÓDULO I - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - INTRODUÇÃO A BANCO DE DADOS

Um banco de dados é uma coleção organizada de informações - ou dados - estruturadas, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador.

03- MÓDULO I - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A informática nasce da ideia de auxiliar o homem nos trabalhos rotineiros e repetitivos, geralmente ligados à área de cálculo e gerenciamento. Desse modo, conhecer a história dos computadores é importante, pois é através do estudo do passado que podemos compreender e valorizar o presente. No decorrer desta aula teremos a oportunidade de analisar exemplos de como ideias simples contribuíram para evolução da humanidade

04- MÓDULO I - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - - PORTUGUÊS INSTRUMENTAL

Dependendo de em que atividade se trabalhe, errar um texto pode ser imensamente comprometedor. Imagine, por exemplo, que você trabalhe em uma faculdade, no departamento de Letras, e comete alguns "errinhos" de português em uma mensagem publicada na página oficial da instituição em uma grande rede social. Vexatório, não é? Dia a dia as empresas vão passando por situações como esta. E-mails, postagens, cartazes, banners e folders eletrônicos, de um modo geral, necessitam de um revisor de língua portuguesa para filtrar possíveis erros na redação desses textos. Mas, nem sempre isto é possível. Assim, cada profissional deve buscar seu melhoramento no que tange ao seu modo de escrever, procurando se utilizar do formato e estilo mais adequado à comunicação com seu público alvo. Dúvidas? Não se preocupe. Recorra ao fórum de dúvidas e discussões para socializar o seu conhecimento e esclarecer todas as suas dúvidas.

05- MÓDULO I - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - - SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Segurança da informação é a proteção de dados de propriedade das organizações contra ameaças diversas. Trata-se de um esforço pautado por ações que objetivam mitigar riscos e garantir a continuidade das operações.

06- MÓDULO II - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO PARA WEB

Olá! Você sabia que apesar de muito moderna, a Internet já é uma jovem senhora? No final da década de 1960, em plena guerra fria com a União Soviética e movido pela necessidade de se proteger, os Estados Unidos implementaram a Arpanet, o que viria a se tornar a internet dos dias de hoje. A motivação dos Estados Unidos, àquela época, era bem semelhante à nossa, quando colocamos informações nos repositórios conhecidos como nuvens (cloud computing)

07- MÓDULO II - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - - EMPREENDEDORISMO

Empreendedorismo é o processo de iniciativa de implementar novos negócios ou mudanças em empresas já existentes. É um termo muito usado no âmbito empresarial e muitas vezes está relacionado com a criação de empresas ou produtos novos, normalmente envolvendo inovações e riscos.

08- MÓDULO II - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - ANÁLISE E PROJETO DE SOFTWARE ORIENTADO A OBJETOS

Vivemos em um mundo onde quase todas as coisas derivam de outras, ou até mesmo, em alguns casos, são semelhantes entre si, com pequenas variações. As características de derivação e variação afetam desde objetos até animais, plantas, elementos químicos e tudo o mais. Em alguns casos, conseguimos definir a existência de um grupo específico de objetos que apresentam características e comportamentos semelhantes. A esses objetos damos o nome de coletivos. Um exemplo disto é o coletivo de animais de corte, o gado. Este é, portanto, um coletivo que abrange diversos grupos de animais, como bois, vacas, cabras, ovelhas, bodes, etc.

09- MÓDULO II - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - GESTÃO DE TIMES - MÉTODOS ÁGEIS

Um time ágil é então um time de múltiplos perfis e com grande conhecimento, que trabalha em conjunto, com um objetivo comum: desenvolver um software que resolva um problema de negócio. Para isso, o time utiliza um método ágil que facilita essa construção.

10- MÓDULO II - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - PROGRAMAÇÃO - CODING MOBILE (JAVA)

O curso Introdução ao Coding (Mobile) propiciará conhecimento sobre programação em um aparelho de celular Android, por meio da linguagem Java. Serão apresentados o funcionamento desse sistema operacional, sua história, características e requisitos, como instalar e configurar os componentes básicos do Android Studio, as principais peculiaridades da estrutura de projetos nessa plataforma, suas funções e arquivos.

11- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - CONSTRUÇÃO E ANIMAÇÃO DE CENÁRIOS E OBJETOS 2D E 3D

Você aprenderá novas maneiras de criar efeitos visuais, do script à tela, com direção de arte focada à animação e agregar mais valor ao seu portfólio. Irá conhecer novas plataformas de trabalho, podendo assumir projetos maiores e se especializar em Motion Design no futuro.

12- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - ORGANIZAÇÃO EMPRESARIAL

Em Administração de Empresas, entende-se por organização uma entidade social formada por duas ou mais pessoas que trabalham de forma coordenada em determinado ambiente externo visando um objetivo coletivo. Envolve a divisão de tarefas e atribuição de responsabilidades.

13- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - - ROTEIRIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Aplicar conceitos, técnicas e ferramentas na elaboração de roteiros e storyboards para jogos digitais.

14- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - ANÁLISE DE MERCADO: TENDÊNCIA, COMPORTAMENTO E MOVIMENTO

A presente unidade tem por objetivo apresentar uma visão geral dos últimos anos do mercado, destacando seus conceitos e características, tendo como finalidade a verificação de seus comportamentos, mudanças e tendências. Em seguida, contextualizamos a Análise de Mercado, apresentando também algumas ferramentas necessárias. Segue-se o contexto de profissionalização atual que o mercado vem sofrendo nos últimos 20 anos e, por fim, os principais desafios e as implicações para os dias de hoje, nos contextos das cidades, campo e indústria. É importante destacar que a análise de tendências e comportamentos de um determinado nicho de mercado muitas vezes desperta em nós uma postura empreendedora, o que é muito salutar.

15- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - -PROGRAMAÇÃO EM UNITY.

Lógica de programação é o modo como se escreve um programa de computador, um algoritmo. Um algoritmo é uma sequência de passos para se executar uma função. Um exemplo de algoritmo, fora da computação, é uma receita de bolo. Um exemplo de algoritmo, que tem como objetivo somar 3 números inteiros

16- MÓDULO III - TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS - ORIENTAÇÕES DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Investigação e análise do processo educativo na prática pedagógica, vivenciados nos estágios supervisionados em Atividades orientadas e supervisionadas no Ensino Normal. Projetos de aprendizagem colaborativa, problematização da realidade, Desenvolvimento de projetos envolvendo problemas da escola e da comunidade abordando os temas transversais. Avaliação das práticas

educativas. Autoavaliação e análise crítica do trabalho pedagógico. Relatório final sobre a participação nas práticas pedagógicas, sobre supervisão docente.

+ VANTAGENS

Aulas 100% on-line

Você faz seu curso online em qualquer horário e em qualquer lugar.

Relatório de aproveitamento

Você tem acesso ao relatório de aproveitamento dos cursos contratados e pode acompanhar o seu rendimento direto no painel de controle.

Certificado válido em todo Brasil

O processo de certificação do curso é simples, dinâmico e com número de registro. O certificado pode ser consultado on-line, através do site www.vejameucertificado.com.br.

Acesso ao curso

Você tem um prazo de acesso flexível contratado a partir da ativação da chave, prazo equivalente ao número máximo de parcelas do curso.

Carga horária dos cursos

Os cursos possuem uma carga horária estimada que permite o aluno assistir os vídeos e materiais complementares, fazer os exercícios e demais atividades com tranquilidade. Todavia, em detrimento de eventual conhecimento prévio do assunto, o aluno poderá concluir em tempo inferior, normalmente em até 1/3 da carga horária prevista, mesmo assim, em seu certificado será registrado a carga horária prevista de cada curso.