

Vestibular 2016 para Jogos Digitais da Unicap

Faça a sua inscrição para o vestibular da Unicap para o curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. O curso além de prepara o aluno para o mercado ainda o habilita para a carreira docente, possibilitando ao formando, desenvolver conhecimento em especializações, mestrado ou doutorado.

Desde sua criação em 2010, o curso forma profissionais para o mercado de trabalho, além de incentivar o empreendedorismo na região, apoiando o surgimento de *startups* no Porto Digital e na Incubadora do Instituto de Tecnologia de Pernambuco – ITEP. Também, nossos egressos têm participado de pesquisas científicas apresentadas em eventos nacionais, como o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Campus Party Recife e internacionais, a exemplo do *17th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI)*, realizado em Los Angeles. Recentemente, o curso teve cinco egressos aprovados no Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos em Portugal, Universidade da Beira Interior.

As inscrições para o Vestibular 2016 da Universidade Católica de Pernambuco estão abertas e poderão ser feitas até 29 de novembro de 2015. A taxa de inscrição é R\$ 130,00, com desconto de 50% para candidatos que estudaram todo o ensino médio em escola pública. O Vestibular 2016 vai oferecer 3.110 vagas em 32 cursos.

A seleção será feita exclusivamente pelas provas objetivas e mais uma redação. No entanto, os candidatos poderão optar por não fazer a dissertação da Católica e usar a nota da redação do Enem 2014. As provas estão marcadas para os dias 12 e 13 de dezembro.

Outras informações pelo telefone 2119-4143 ou pelo site:

<https://www1.unicap.br/vestibular>

Conheça um pouco o curso de Jogos da Unicap

O curso Tecnológico em Jogos Digitais tem consonância com as diretrizes curriculares nacionais para a organização e funcionamento dos cursos superiores de tecnologias e com os objetivos institucionais da Católica, e de acordo com os princípios que norteiam a nossa caminhada (o Projeto Pedagógico Institucional-PPI e o Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI).

Geral

Formar profissional qualificado e comprometido com as demandas do mercado de jogos, com domínio de conceito, técnica e tecnologia para multiplataformas e que seja capaz de atuar de forma criativa, crítica, inovadora e ética nas mais diversas áreas.

Específicos

- a) Desenvolver no aluno o pensamento crítico relacionado com as possibilidades criativas e inovadoras imprescindíveis para o desenvolvimento de projetos 2D e 3D de social games, *advergames* e *serious games* para multiplataformas (internet, dispositivos móveis e *smart TVs*);
- b) Favorecer a formação técnico-científica do aluno e a compreensão do processo tecnológico, para atuação nos campos do planejamento, gestão e execução de empreendimentos e projetos no campo dos jogos digitais, desenvolvendo atividades específicas da prática profissional em consonância com as demandas mundiais, nacionais e regionais;
- c) Fomentar no aluno a capacidade para compreender o jogo digital e sua aplicabilidade e importância em múltiplos segmentos de mercado, tendo como prioridade a ética e a

responsabilidade social;

d) Capacitar o aluno para a solução de problemas, incentivar o desenvolvimento da capacidade empreendedora do aluno, e orientá-lo sobre a necessidade do contínuo aperfeiçoamento profissional.

Perfil Profissional

O aluno formado no curso Tecnológico em Jogos Digitais da Católica será capaz de elaborar diagnósticos e propostas para os desafios de sua futura ação profissional, por meio do desenvolvimento de competências e habilidades criativas, inovadoras e sempre atualizado com as demandas e as necessidades do mercado de trabalho e da própria sociedade em nível regional, nacional e internacional.

Para isso deverão ser desenvolvidas as seguintes habilidades e competências:

A – Visão abrangente e crítica dos fatores determinantes e dos impactos decorrentes do processo tecnológico em Jogos Digitais, através dos Conteúdos Gerais e interdisciplinares de linguagem, comunicação e cultura, somados a Conteúdos Específicos, voltados para a teoria e técnica dos games.

B – Capacidade de inovar na produção de conhecimento e na aplicação de tecnologias em Jogos Digitais através de Conteúdos Específicos que apontam para reflexões teóricas e para as práticas experimentais na produção de jogos.

C – Comportamento empreendedor na criação e administração de bens e serviços relacionados aos jogos e aplicações gamificadas com Conteúdos Específicos de empreendedorismo e questões legais sobre o uso e comercialização de jogos.

D – Atitudes éticas e responsáveis em relação à produção de games e ao seu uso.