

Vestibular 2017 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.

Os alunos do Curso de Jogos Digitais a partir de 2016 podem participar de processo seletivo para receber bolsas de pesquisa, além de ingressar como voluntários na Agência Combogó Unicap.

Projeto de conclusão do curso desenvolvido pelos egressos Ezio Filho e Renan Maurílio.

As inscrições para o Vestibular 2016 da Universidade Católica de Pernambuco estão abertas e poderão ser feitas até 7 de dezembro de 2016. 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 3.010 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 2015. As provas estão marcadas para os dias 17 e 18 de dezembro.

Outras informações pelo telefone 2119-4143 ou pelo site: <https://ww1.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, *adverg*games 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.