

# Proposta

Os objetivos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Católica foram definidos de acordo com os princípios que norteiam a nossa caminhada e as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais na perspectiva de formar um profissional com condições de:

## **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 produzir games e aplicações gamificadas com linguagem adequada para as áreas que comportam o uso de jogos, com iniciativas empreendedoras, consciência crítica e compromisso ético. Para isso, o curso promove o desenvolvimento de habilidades e competências através de um conjunto de ações que envolvem todo um processo de ensino-aprendizagem: quem ensina, quem aprende, o conteúdo programático, a estratégia utilizada e o processo de avaliação.

Essas habilidades e competências estão descritas de forma a anunciar os mecanismos de obtenção dos resultados esperados:

1. Compreensão 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.
2. 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.
3. 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.
4. Atitudes éticas e responsáveis em relação à produção de games e ao seu uso.