

Corpo Docente

A estrutura curricular está organizada em cinco módulos, que totalizam 2.070 horas, das quais 60 horas são de Atividades Complementares, somada às 2.010 horas-aula, sendo 35% dessa carga horária destinada às disciplinas de Conteúdo Geral, que tratam de Linguagem e Técnica, 49% para Conteúdos Específicos, disciplinas técnicas e práticas e 16% para eletivas do curso.

Cada módulo será desenvolvido em 01(um) semestre letivo e a conclusão do curso se dará em 02(dois) anos e meio. Estão previstas 60 horas de atividade complementar durante o curso.
Jogos Digitais 2020.2 (atualizado em 16/11/2020)

Além de trabalhos de orientação, os professores desenvolveram dois jogos para o Projeto de Enfrentamento ao Crack (<http://www.unicap.br/projetogrulado>) fruto da parceria entre a Secretaria de Desenvolvimento Social e Direitos Humanos, da Secretaria Executiva de Justiça e Direitos Humanos do Governo do Estado de Pernambuco e a UNICAP para a criação de dois jogos “As Aventuras de Biu Biu” e “Desafios da Vida” para o Projeto de Enfrentamento ao Crack, como também tem participado na criação e como avaliadores do Desafio ECORECIFE, concurso para incentivar novos talentos para criação de jogos para PC/web, dispositivos móveis e óculos de Realidade Virtual. Além disso, o corpo docente também participa de atividades com apresentação de conteúdos para eventos internos da Universidade.

O quadro de docentes do curso de Jogos Digitais da universidade é formado por 14 (quatorze) professores, dos quais 06 (seis) são doutores, 08 (oito) são mestres, dentre eles 04 são (doutorandos). Desses professores, destacam-se aqueles que, potencialmente, têm em sua formação acadêmica e/ou profissional experiências com os Conteúdos Básicos e Específicos a serem desenvolvidos no curso em Jogos Digitais. Ainda sobre nossos docentes, 01 (um) é egresso do curso de

Jogos Digitais da Unicap.

Ainda assim, o curso em Jogos Digitais conta com profissionais atuantes no mercado de trabalho focado a games, seja na área de desenho e *concept 2D e 3D*, imagem digital, edição audiovisual e de som, game design, animação e linguagem de programação para internet em HTML5, C# nas IDE Visual Studio e a engine Unity para desenvolvimento multiplataforma.

Esses profissionais provêm de empresas como o Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (Cesar), desenvolvendo produtos para empresas internacionais como Microsoft, Intel, Samsung, Vivo e Motorola, como também de estúdios de jogos a exemplo da Jynx e Ogilvy.

Lei nº 13.168, de 06 de outubro de 2015.

Corpo Docente

Nome	Titulação	Área de Conhecimento	Regime
ANTHONY JOSE DA CUNHA CARNEIRO LINS	Doutor	Biotecnologia	TI
BRENO JOSE ANDRADE DE CARVALHO	Doutor	Design	TI
CARLA PATRÍCIA PACHECO TEIXEIRA	Doutora	Design	TI
CECILIA DA FONTE ALVES	Mestra	Design	TP
CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS	Mestra	Comunicação	H
DARIO BRITO ROCHA JUNIOR	Doutor	Design	TI
FERNANDO ISRAEL FONTANELLA	Mestre	Comunicação	TP
FLAVIO RICARDO DIAS DE SOUZA	Mestre	Ciência da Computação	H

GRAZIELA BRITO DE ALMEIDA	Mestre	Administração	TI
JARBAS ESPINDOLA AGRA JUNIOR	Mestre	Design	H
LUIS CARLOS DE LIMA PACHECO	Doutor	Ciência da Religião	H
RENNAN CAVALCANTE RAFFAELE	Mestre	DESIGN DE JOGOS	TI
RICARDO CÉSAR CAMPOS MAIA JÚNIOR	Doutor	Comunicação	H
RODRIGO DUGUAY DA HORA PIMENTA	Mestre	Comunicação	H

Os componentes do corpo docente estão atualizados a partir do Agosto de 2021.