

Curso

Design de Gamificação



tech universidade
tecnológica

Curso Design de Gamificação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/design-gamificacao

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 16

05

Certificado

pág. 24

01

Apresentação

A gamificação nos videogames é usada para motivar os jogadores e mantê-los envolvidos por meio de recompensas, desafios e progressão. Esses mecanismos estimulam os jogadores a continuarem jogando. Não é de se admirar, portanto, que o setor de videogames seja um dos mais lucrativos do mundo. É por isso que a TECH lançou este programa de qualificação acadêmica exclusivo, no qual o aluno se aprofundará nas conquistas, nos níveis, nos pontos, nos desafios, nas tabelas de classificação e na narrativa para manter os jogadores interessados e proporcionar uma experiência gratificante. Tudo isso graças a uma metodologia baseada na apresentação do conhecimento em diferentes mídias audiovisuais e com um formato 100% online que permite total flexibilidade de horário.



“

Graças a este programa universitário, você aprenderá a usar escalas de pontuação e sistemas de recompensa para incentivar e manter os jogadores envolvidos”

O design de gamificação para videogames continua a evoluir com os avanços tecnológicos, como a realidade virtual, a realidade aumentada e a inteligência artificial. Essas inovações abrem novas possibilidades para criar experiências de jogo cada vez mais imersivas e empolgantes. Assim, ultrapassou o âmbito dos videogames e foi aplicado em diversos campos, como educação, marketing, saúde e treinamento corporativo. A aplicação de elementos lúdicos nesses contextos tem como objetivo aumentar a participação, a aprendizagem e a motivação.

Como uma área de rápido crescimento com um número cada vez maior de usuários em todo o mundo, as empresas estão procurando profissionais que entendam as motivações e as necessidades a fim de criar experiências de usuário envolventes e satisfatórias. E foi assim que nasceu este Curso, no qual o profissional aprenderá a gerar emoções positivas, desafios equilibrados e recompensas significativas para manter a atenção e o envolvimento.

Trata-se de uma experiência de aprendizagem totalmente online que permite aos alunos não só estudar quando e onde quiserem, mas também distribuir a carga horária do curso de acordo com as outras responsabilidades. Além disso, o programa oferece a sólida metodologia *Relearning*, através da qual o aluno poderá integrar o conhecimento mais avançado de forma progressiva e natural, sem ter que dedicar horas para memorizá-lo.

Este **Curso de Design de Gamificação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Gamificação
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações rigorosas e práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Descubra como aplicar os princípios do Octalysis Framework e do Core Drives para aumentar a participação e o envolvimento do usuário em qualquer contexto”

“

Destaque-se como um dos melhores profissionais de Design de Gamificação e abra novas oportunidades profissionais”

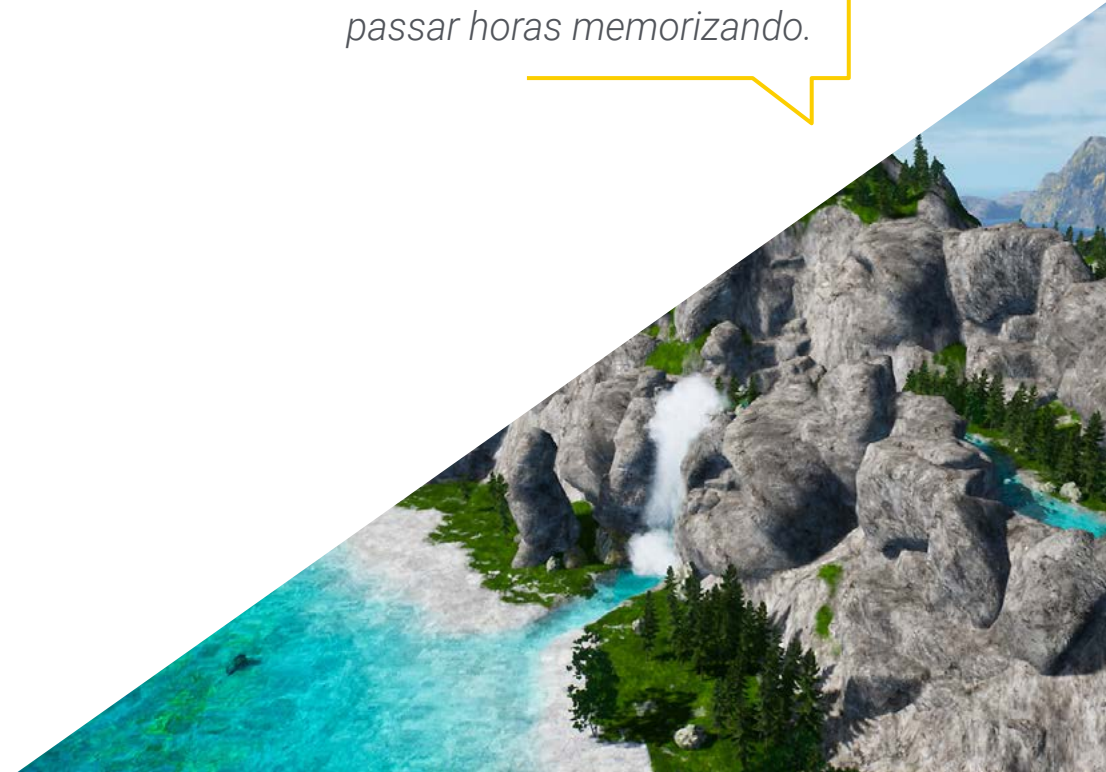
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional tentará resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Experimente a liberdade de estudar no seu próprio ritmo e de qualquer lugar através da modalidade 100% online da TECH.

Com a metodologia Relearning, você integrará todo o conhecimento com um processo de aprendizagem prático e progressivo, sem a necessidade de passar horas memorizando.



02

Objetivos

O compromisso da TECH com a excelência acadêmica tem como principal objetivo proporcionar ao aluno deste curso uma série de competências e habilidades que irão torná-lo um profissional altamente qualificado. Ao longo do programa, serão abordados os principais assuntos, como Octalysis Framework, Core Drives, desenvolvimento de estratégias de gamificação, entre outros, para que seja possível gerar experiências de usuário atraentes, motivadoras e gratificantes. Dessa forma, é possível atingir as metas profissionais por meio de um ensino de ponta e sem aulas presenciais.



“

Torne-se um líder na criação de estratégias eficazes de gamificação que impulsionem o sucesso dos seus projetos”



Objetivos gerais

- ♦ Dominar a fundo o campo da gamificação, seu desenvolvimento e expansão
- ♦ Alcançar autonomia no desenvolvimento de videogames e suas especializações
- ♦ Aprimorar o conhecimento de design para tornar os videogames atraentes e fáceis de usar
- ♦ Gerenciar processos de documentação especializados
- ♦ Explorar o comportamento do mundo dos negócios e vendas

“

Domine a arte do Design de Gamificação e torne-se um especialista na criação de experiências de jogos envolventes e motivadoras”





Objetivos específicos

- ◆ Diferenciar profissionalmente produtos interativos e suas mídias
- ◆ Internalizar a missão, visão e valores do desenvolvimento e design de jogos
- ◆ Criação de um design consistente de acordo com as bases teóricas do design para jogos de tabuleiro
- ◆ Analisar os tipos de produtos
- ◆ Mergulhar nas diferentes funções profissionais na indústria de jogos

03

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos do curso foi elaborado cuidadosamente para oferecer aos profissionais um ensino de ponta. Seguindo os requisitos propostos pela equipe de professores deste programa, o conteúdo programático aborda o conhecimento mais atualizado e relevante no campo da Gamificação. Assim, em apenas 6 semanas de curso totalmente online, o aluno terá adquirido as habilidades necessárias para se tornar um líder em sua área. Além disso, o plano de estudos foi desenvolvido por uma equipe de especialistas reconhecidos, dando aos profissionais a confiança de que irão contar com um suporte de qualidade.



“

Explore a influência social e o poder das interações dos jogadores para desenvolver experiências de jogos socialmente envolventes por meio de um conteúdo inovador e rigoroso”

Módulo 1. Design de Gamificação

- 1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.2. Core Drives
 - 1.1.3. Nona unidade
- 1.2. Significado
 - 1.2.1. Objetivos
 - 1.2.2. Ferramentas
 - 1.2.3. Estudos de caso
- 1.3. Desenvolvimento
 - 1.3.1. Objetivos
 - 1.3.2. Ferramenta
 - 1.3.3. Estudos de caso
- 1.4. Empoderamento
 - 1.4.1. Objetivos
 - 1.4.2. Ferramenta
 - 1.4.3. Estudos de caso
- 1.5. Posse
 - 1.5.1. Objetivos
 - 1.5.2. Ferramentas
 - 1.5.3. Estudos de caso
- 1.6. Influência social
 - 1.6.1. Objetivos
 - 1.6.2. Ferramentas
 - 1.6.3. Estudos de caso
- 1.7. Escassez
 - 1.7.1. Objetivos
 - 1.7.2. Ferramentas
 - 1.7.3. Estudos de caso





- 1.8. Imprevisibilidade
 - 1.8.1. Objetivos
 - 1.8.2. Ferramentas
 - 1.8.3. Estudos de caso
- 1.9. Evasão
 - 1.9.1. Objetivos
 - 1.9.2. Ferramentas
 - 1.9.3. Estudos de caso
- 1.10. Escalas de pontuação
 - 1.10.1. Nível 1
 - 1.10.2. Nível 2
 - 1.10.3. Nível 3

“

Um programa de estudos elaborado pelos melhores especialistas para que você se torne um profissional de alto nível, dominando os objetivos e as ferramentas necessárias para o Design de Gamificação”

04

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



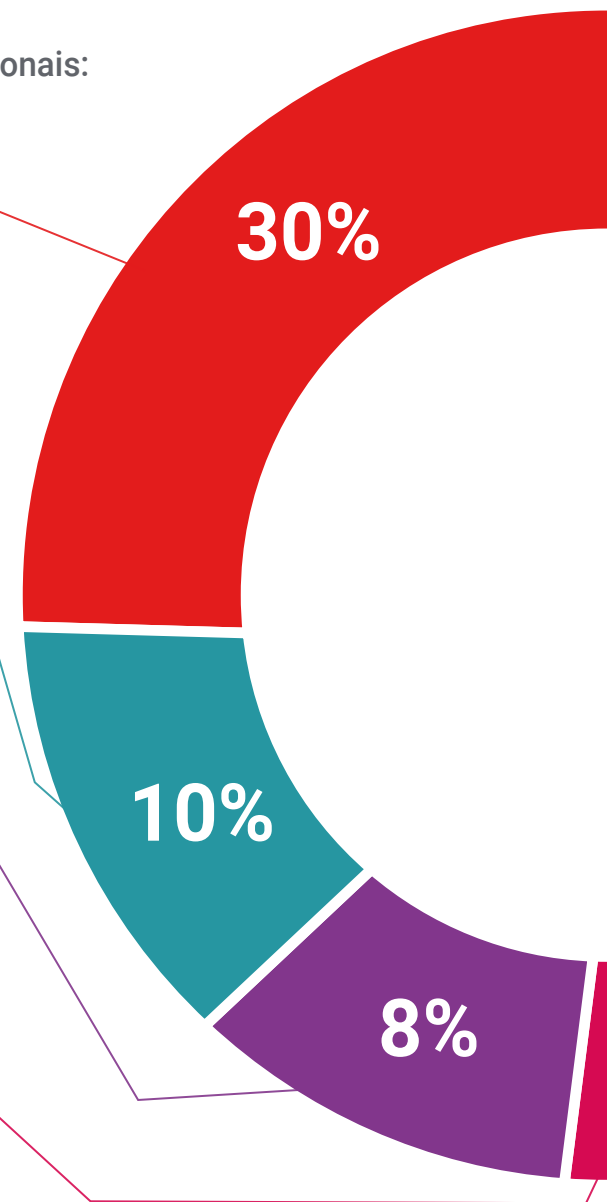
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

Certificado

O Curso de Design de Gamificação garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Design de Gamificação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Design de Gamificação**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentável

tech universidade
tecnológica

Curso Design de Gamificação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Design de Gamificação