

Curso de Especialização Gamificação e Dispositivos para Videojogos



Curso de Especialização Gamificação e Dispositivos para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-gamificacao-dispositivos-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 18

05

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

Os videojogos sofreram uma evolução impressionante nos últimos anos. Já estão longe aqueles primeiros dias do Arcade. Agora, os videojogos tornaram-se uma atividade lúdica e frequentemente utilizada por utilizadores de todas as idades. Por isso, as empresas encontraram neste nicho uma oportunidade para alcançar o sucesso e, para consegui-lo, a ferramenta mais utilizada é a Gamificação, que utiliza elementos dos videojogos para influenciar e aumentar a motivação, melhorar a produtividade e ativar os utilizadores para alcançar objetivos. Nesta perspetiva, foi elaborado o presente programa de estudos para compreender este processo e a sua aplicação noutros domínios, como o ensino e a investigação.





Oraindik **10** norgehiagoketan har dezakezu parte.



“

A Gamificação tem uma mecânica simples: ao vencer uma batalha, o jogador recebe um prémio e ocupa um lugar na tabela de classificações”

O avanço da tecnologia provocou um rápido aumento dos videojogos a nível mundial. Nos seus primeiros anos, a dinâmica de um jogo era simples, bastando apenas um adversário para competir. Atualmente, isto mudou, graças a novas invenções como a Realidade Virtual, permitindo aos jogadores desfrutar de uma experiência imersiva com maior capacidade de sentir, ver, experimentar e estar mais ligado à história do jogo. Mas nada disto seria possível se não fosse possível motivar os utilizadores a participarem nestas aventuras.

Por todas estas razões, este Curso de Especialização ajudará os estudantes a aprender as diretrizes utilizadas pelos desenvolvedores na criação de jogos viciantes e estimulantes. O programa começará compreendendo a importância da usabilidade das aplicações e da interação das pessoas com os computadores. Isto ajudará o programador a adaptar a interface de um jogo às necessidades dos utilizadores.

De seguida, será discutida a importância da gamificação, compreendendo as recompensas e os incentivos que levam as pessoas a jogar todos os dias. Apresentará igualmente uma abordagem desta técnica no domínio do ensino e da investigação, finalmente, será descrita a arquitetura das redes e dos sistemas de multijogadores para o desenvolvimento de jogos online.

Este **Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Guião e Narrativa de Videojogos
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



A ideia da Gamificação nos videojogos foi extrapolada para o setor educativo para motivar as crianças a aprender através de um método de recompensas”

“

Um jogo com bons desafios e obstáculos manterá a atenção dos utilizadores e motivá-los-á a jogar durante mais horas”

Os obstáculos dos jogos contribuem para a cooperação social e a participação cívica em grande escala.

Um bom jogo é divertido e abre as portas à participação, à aprendizagem e à comunicação de uma forma diferente.

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

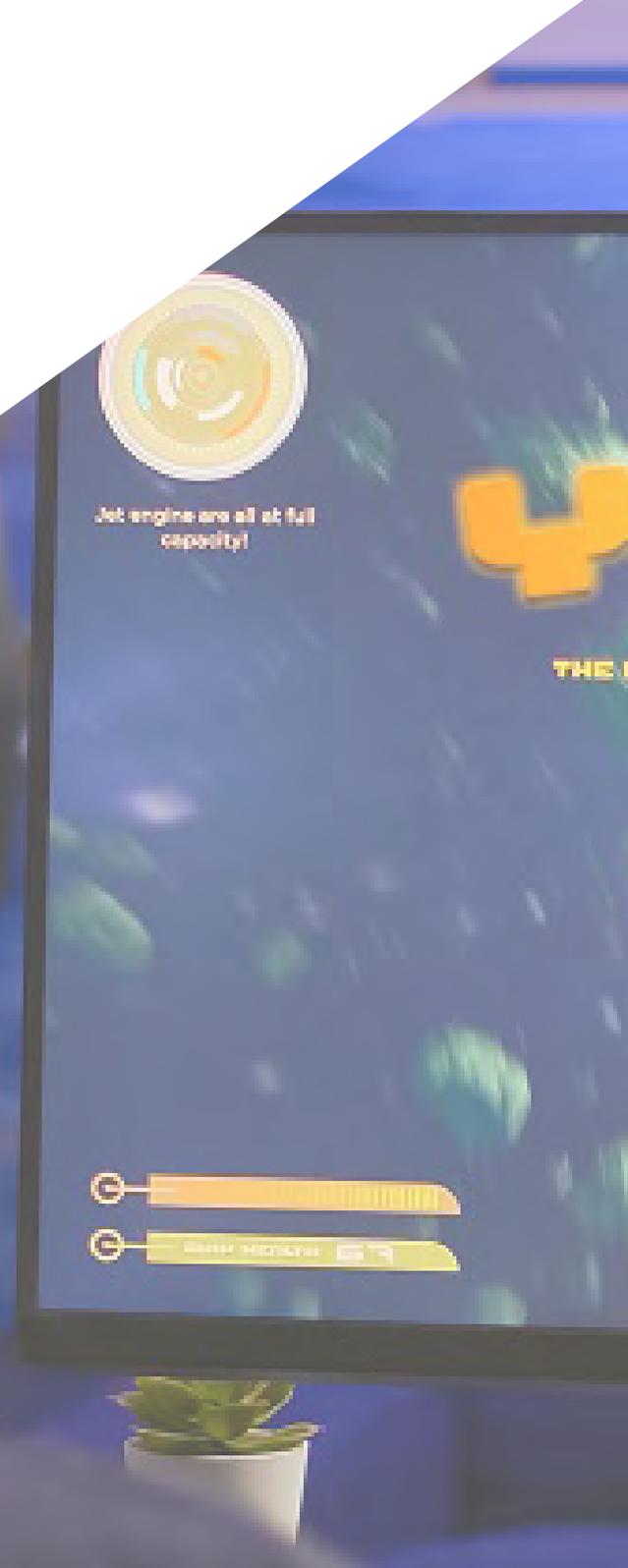
A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

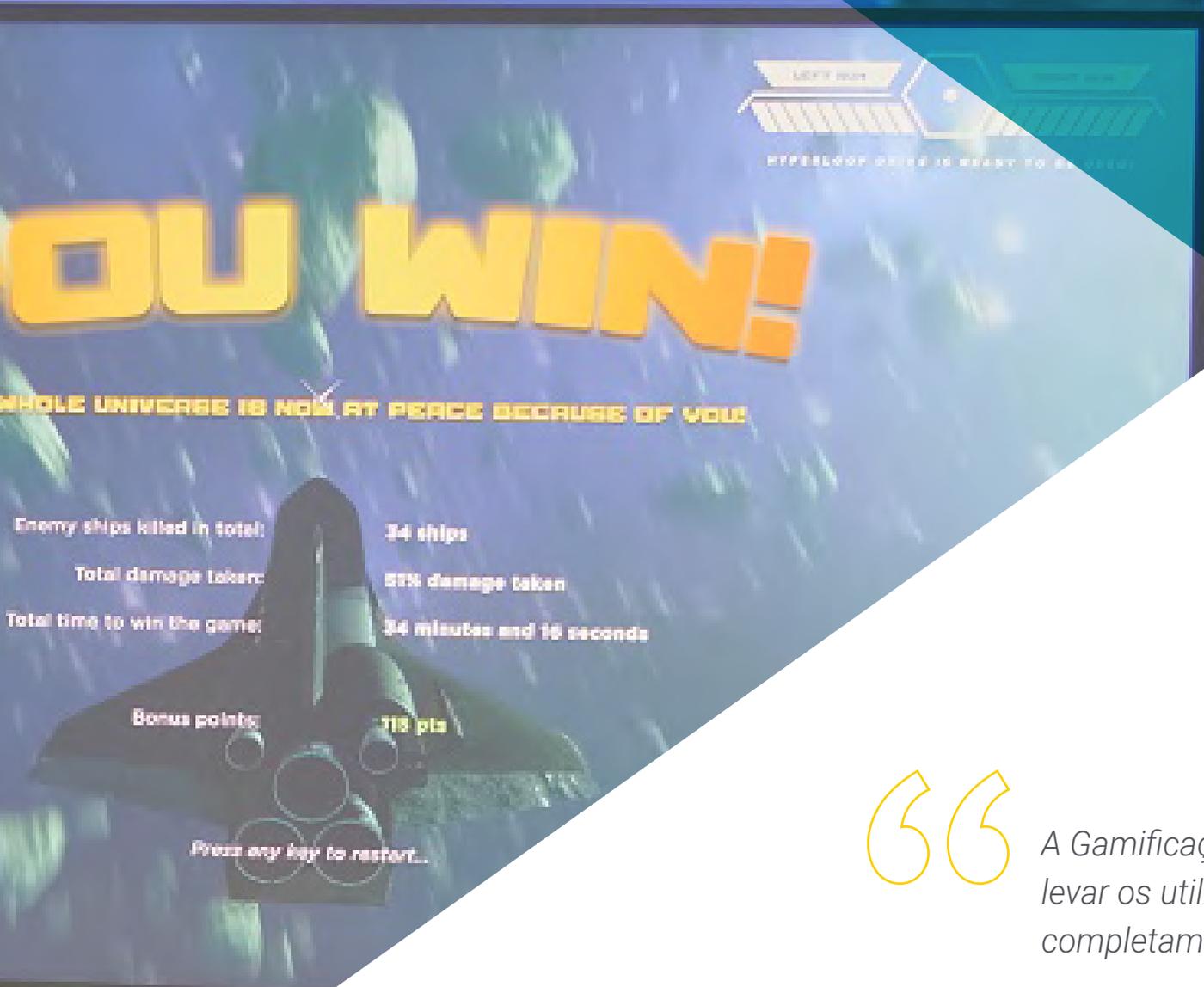


02

Objetivos

O Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para Videojogos oferecerá aos estudantes a oportunidade de acederem aos conhecimentos atuais na área, bem como a um estudo aprofundado do impacto que tem tido no domínio da educação e da investigação. Desta forma, o aluno criará jogos colaborativos e didáticos que incentivam a cooperação social entre os utilizadores, motivando-os a completar os níveis e a resolver os enigmas.





“

A Gamificação nos videojogos permite levar os utilizadores a uma experiência completamente diferente e motivadora”



Objetivos gerais

- ◆ Entender os diferentes elementos que compõem uma história
- ◆ Aplicar estruturas narrativas ao formato dos videogames
- ◆ Explorar em profundidade o processo de criação de guiões e *storyboard* para um videogame, diferenciando todas as fases que o compõem
- ◆ Analisar os principais conceitos e componentes-chave que devem encontrar-se num guião
- ◆ Estudar os fundamentos narrativos e a viagem do herói como uma das principais formas de contar histórias
- ◆ Examinar o *storyboard* e o *animatic*, valorizando a sua importância dentro do processo de *guionização*
- ◆ Conhecer os diferentes géneros e narrativas existentes no mundo dos videogames
- ◆ Aprender a desenvolver diálogos eficazes através do guião

“

Com este Curso de Especialização poderá criar e programar desafios diferentes em cada nível do jogo, conseguindo a fidelização dos seus utilizadores para que voltem a jogar”





Objetivos específicos

Módulo 1. Interação pessoa-computador

- ◆ Explorar as diferentes diretrizes de acessibilidade, as normativas que as estabelecem e as ferramentas que permitem avaliá-las, bem como os diferentes métodos de interação com o computador, através de periféricos e dispositivos
- ◆ Compreender a importância da usabilidade das aplicações e os diferentes tipos de diversidade humana, as limitações que implicam e a forma de adaptar as interfaces de acordo com as necessidades específicas de cada um deles
- ◆ Aprenda o processo de design de interfaces, desde a análise de requisitos até a avaliação
- ◆ Percorrer as várias etapas intermédias necessárias para criar uma interface adequada

Módulo 2. Videojogos e simulação para investigação e educação

- ◆ Examinar as principais características dos jogos sérios representativos nos domínios da educação e da investigação
- ◆ Compreender como os videojogos podem afetar os estados emocionais das pessoas
- ◆ Obter a capacidade de efetuar avaliações de videojogos a partir de diferentes abordagens

Módulo 3. Redes e sistemas multijogador

- ◆ Descrever a arquitetura do Protocolo de Controlo de Transmissão/Protocolo Internet (TCP/IP) e o funcionamento básico das redes sem fios
- ◆ Analisar a segurança aplicada aos videojogos
- ◆ Adquirir a capacidade para desenvolver jogos online para múltiplos jogadores

03

Estrutura e conteúdo

O Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para videojogos foi concebido para desenvolver as competências dos estudantes neste domínio. Com uma excelente equipa pedagógica, poderão desfrutar de conteúdos atualizados que os ajudarão a compreender como realizar os diferentes desafios e classificações que um título deve ter para manter a atenção do jogador. Para tal, aprenderão os métodos para uma gamificação eficaz através da teoria do divertimento e das novas tecnologias.



“

Neste Curso de Especialização, serás capaz de desenvolver um jogo multijogador divertido utilizando ferramentas com Unreal ou Unity”

Módulo 1. Interação pessoa-computador

- 1.1. Introdução à interação pessoa-computador
 - 1.1.1. O que é a interação pessoa-computador
 - 1.1.2. Relação da interação pessoa-computador com outras disciplinas
 - 1.1.3. A interface de utilizador
 - 1.1.4. Usabilidade e acessibilidade
 - 1.1.5. Experiência de utilizador e design centrado no utilizador
- 1.2. O computador e a interação: interface de utilizador e paradigmas de interação
 - 1.2.1. A interação
 - 1.2.2. Paradigmas e estilos de interação
 - 1.2.3. Evolução das interfaces de utilizador
 - 1.2.4. Interfaces de utilizador clássicas: WIMP/GUI, comandos, voz, Realidade Virtual
 - 1.2.5. Interfaces de utilizador inovadoras: móveis, portáteis, colaborativas, BCI
- 1.3. O fator humano: aspetos psicológicos e cognitivos
 - 1.3.1. A importância do fator humano na interação
 - 1.3.2. O processamento humano de informação
 - 1.3.3. A entrada e saída da informação: visual, auditiva e tátil
 - 1.3.4. Percepção e atenção
 - 1.3.5. Conhecimento e modelos mentais: representação, organização e aquisição
- 1.4. O fator humano: limitações sensoriais e físicas
 - 1.4.1. Diversidade funcional, deficiência e incapacidade
 - 1.4.2. Diversidade visual
 - 1.4.3. Diversidade auditiva
 - 1.4.4. Diversidade cognitiva
 - 1.4.5. Diversidade motora
 - 1.4.6. O caso dos imigrantes digitais
- 1.5. O processo de design (I): análise de requisitos para o design da interface de utilizador
 - 1.5.1. Design centrado no utilizador
 - 1.5.2. O que é a análise de requisitos
 - 1.5.3. A recolha de informação
 - 1.5.4. Análise e interpretação da informação
 - 1.5.5. Análise da usabilidade e acessibilidade
- 1.6. O processo de design (II): prototipagem e análise de tarefas
 - 1.6.1. Design concetual
 - 1.6.2. Prototipagem
 - 1.6.3. Análise hierárquica de tarefas
- 1.7. O processo de design (III): a avaliação
 - 1.7.1. Avaliação no processo de design: objetivos e métodos
 - 1.7.2. Métodos de avaliação sem utilizadores
 - 1.7.3. Métodos de avaliação com utilizadores
 - 1.7.4. Padrões e normas de avaliação
- 1.8. Acessibilidade: definição e diretrizes
 - 1.8.1. Acessibilidade e design universal
 - 1.8.2. A iniciativa WAI e as diretrizes WCAG
 - 1.8.3. Diretrizes WCAG 2.0 e 2.1
- 1.9. Acessibilidade: avaliação e diversidade funcional
 - 1.9.1. Ferramentas de avaliação da acessibilidade na web
 - 1.9.2. Acessibilidade e diversidade funcional
- 1.10. O computador e a interação: periféricos e dispositivos
 - 1.10.1. Dispositivos e periféricos tradicionais
 - 1.10.2. Dispositivos e periféricos alternativos
 - 1.10.3. Móveis e tablets
 - 1.10.4. Diversidade funcional, interação e periféricos

Módulo 2. Videojogos e simulação para investigação e educação

- 2.1. Introdução aos jogos sérios
 - 2.1.1. O que é um jogo sério?
 - 2.1.2. Características
 - 2.1.3. Aspetos a destacar
 - 2.1.4. Vantagens dos jogos sérios
- 2.2. Motivação e objetivos dos jogos sérios
 - 2.2.1. Criação de jogos sérios
 - 2.2.2. Motivação nos jogos sérios
 - 2.2.3. Objetivos dos jogos sérios
 - 2.2.4. Conclusões
- 2.3. Jogos de simulação
 - 2.3.1. Introdução
 - 2.3.2. A simulação-jogo
 - 2.3.3. Os jogos e as TICs
 - 2.3.4. Jogos, simulações e gestão
- 2.4. Design orientado ao treino: Gamificação
 - 2.4.1. Modelo de gamificação
 - 2.4.2. Recompensas
 - 2.4.3. Incentivação
 - 2.4.4. Gamificação aplicada ao trabalho
- 2.5. Como realizar uma gamificação eficaz
 - 2.5.1. A teoria da diversão
 - 2.5.2. Gamificação e força de vontade
 - 2.5.3. Gamificação e novas tecnologias
 - 2.5.4. Exemplos célebres
- 2.6. O processo de aprendizagem: fluxo de jogo e progresso
 - 2.6.1. Fluxo de jogo
 - 2.6.2. Sensação de progresso
 - 2.6.3. Feedback
 - 2.6.4. Grau de conclusão
- 2.7. O processo de aprendizagem: avaliação baseada no jogo
 - 2.7.1. Kahoot!
 - 2.7.2. Metodologia
 - 2.7.3. Resultados
 - 2.7.4. Conclusões extraídas
- 2.8. Campos de estudo: aplicações educativas
 - 2.8.1. Caso de estudo: aplicação das técnicas de gamificação na sala de aula
 - 2.8.2. Passo 1: análise de utilizadores e contexto
 - 2.8.3. Passo 2: definição dos objetivos de aprendizagem
 - 2.8.4. Passo 3: design da experiência
 - 2.8.5. Passo 4: identificação dos recursos
 - 2.8.6. Passo 5: aplicação dos elementos de gamificação
- 2.9. Campos de estudo: simulação e domínio de habilidades
 - 2.9.1. Gamificação, simuladores e Orientação para a Atitude Empreendedora
 - 2.9.2. Amostra
 - 2.9.3. Recolha de dados
 - 2.9.4. Análise de dados e resultados
 - 2.9.5. Conclusões
- 2.10. Campos de estudo: ferramentas de terapia (casos reais)
 - 2.10.1. Gamificação terapêutica: objetivos principais
 - 2.10.2. Terapias em Realidade Virtual
 - 2.10.3. Terapias com periféricos adaptados
 - 2.10.4. Conclusões extraídas

Módulo 3. Redes e sistemas multijogador

- 3.1. História e evolução dos videojogos multijogador
 - 3.1.1. Década de 1970: primeiros jogos multijogador
 - 3.1.2. Anos 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. Apogeu dos videojogos multijogador
 - 3.1.4. Multijogador local e online
 - 3.1.5. Jogos de festa
- 3.2. Modelos de negócio multijogador
 - 3.2.1. Origem e funcionamento dos modelos de negócio emergentes
 - 3.2.2. Serviços de venda online
 - 3.2.3. Grátis para jogar
 - 3.2.4. Micropagamentos
 - 3.2.5. Publicidade
 - 3.2.6. Assinatura com pagamentos mensais
 - 3.2.7. Pagar pelo jogo
 - 3.2.8. Testar antes de comprar
- 3.3. Jogos locais e jogos em rede
 - 3.3.1. Jogos locais: inícios
 - 3.3.2. Jogos de festa: Nintendo e a união da família
 - 3.3.3. Jogos em rede: inícios
 - 3.3.4. Evolução dos jogos em rede
- 3.4. Modelo OSI: camadas I
 - 3.4.1. Modelo OSI: introdução
 - 3.4.2. Camada física
 - 3.4.3. Camada de enlace de dados
 - 3.4.4. Camada de rede
- 3.5. Modelo OSI: camadas II
 - 3.5.1. Camada de transporte
 - 3.5.2. Camada de sessão
 - 3.5.3. Camada de apresentação
 - 3.5.4. Camada de aplicação





- 3.6. Redes de computadores e internet
 - 3.6.1. O que é uma rede de computadores?
 - 3.6.2. Software
 - 3.6.3. Hardware
 - 3.6.4. Servidores
 - 3.6.5. Armazenamento em rede
 - 3.6.6. Protocolos de rede
- 3.7. Redes móveis e sem fio
 - 3.7.1. Rede móvel
 - 3.7.2. Rede sem fio
 - 3.7.3. Funcionamento das redes móveis
 - 3.7.4. Tecnologia digital
- 3.8. Segurança
 - 3.8.1. Segurança pessoal
 - 3.8.2. *Hacks* e *Cheats* nos videojogos
 - 3.8.3. Segurança anti-armadilha
 - 3.8.4. Análise dos sistemas de segurança anti-armadilha
- 3.9. Sistemas multijogador: servidores
 - 3.9.1. Alojamento de servidores
 - 3.9.2. Videojogos MMO
 - 3.9.3. Servidores dedicados de videojogos
 - 3.9.4. *LAN Parties*
 - 3.9.5. Design de videojogos multijogador e programação
- 3.10. Fundamentos de design de videojogos multijogador em Unreal
 - 3.10.1. Fundamentos de design de videojogos multijogador em Unity
 - 3.10.2. Como tornar os jogos multijogador divertidos
 - 3.10.3. Além de um comando: inovação nos controlos multijogador

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

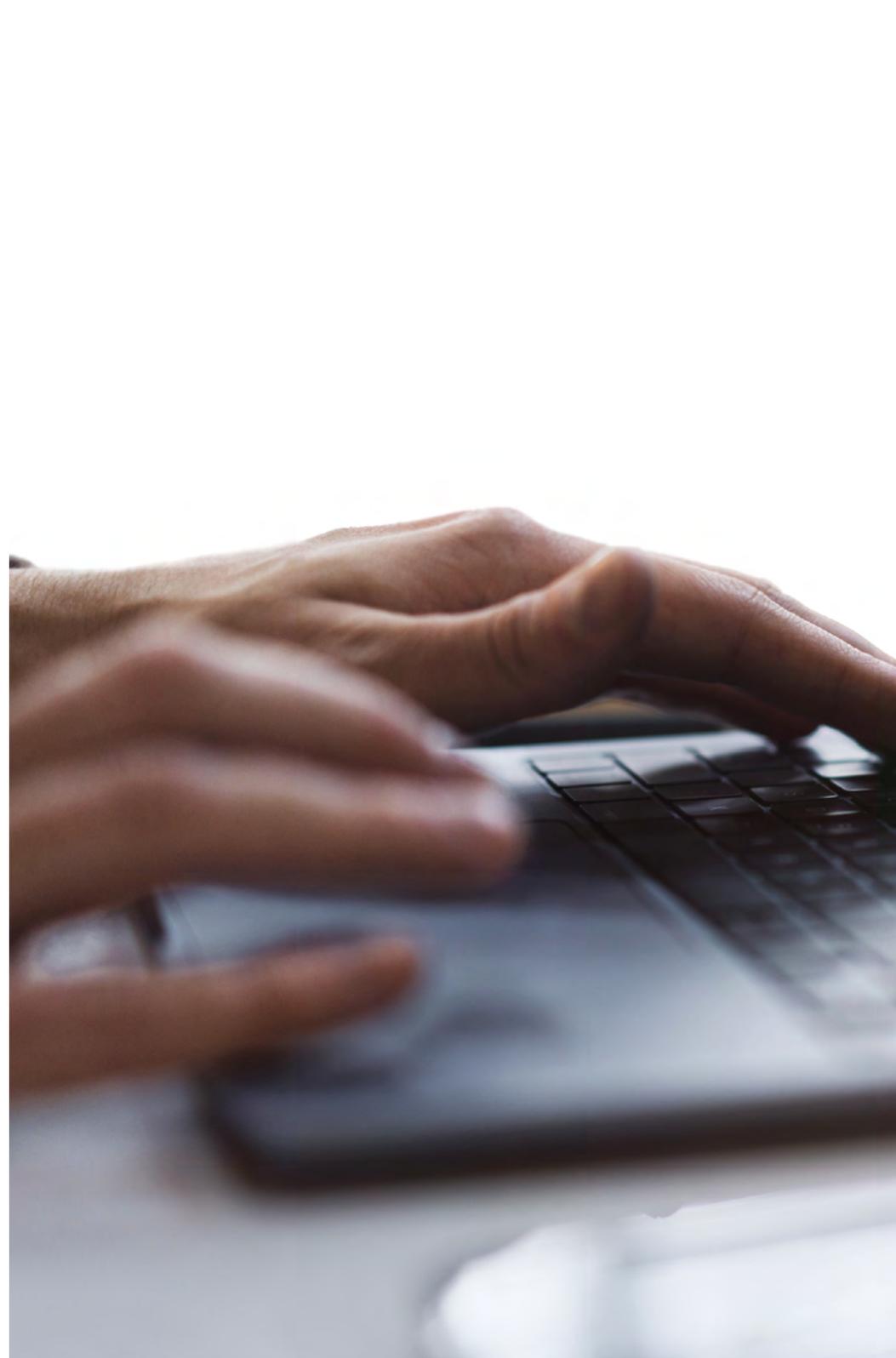
O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

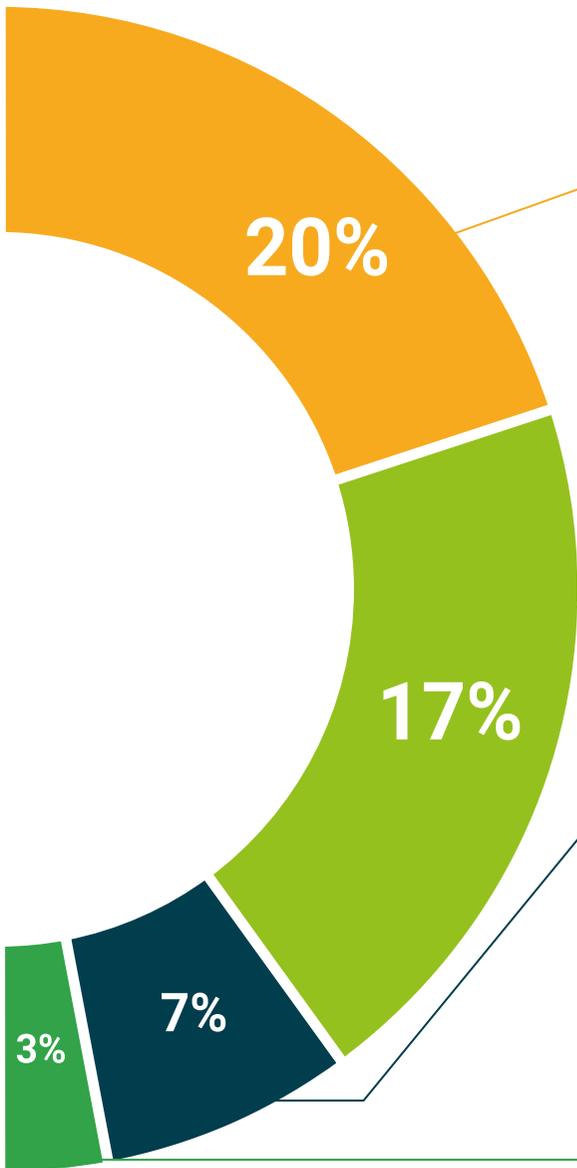
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

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

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Gamificação e Dispositivos para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Gamificação e Dispositivos para Videojogos

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **6 meses**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Acreditação: **18 ECTS**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

Curso de Especialização Gamificação e Dispositivos para Videojogos

