



CURSO: Tecnologia em Jogos Digitais

SÉRIE: 3º semestre

DISCIPLINA: Roteirização para Jogos Digitais

CARGA HORÁRIA: 60 horas

I – EMENTA

Serious games: Conceito e particularidades. Abordagens para aprendizado através do treinamento. Estágios do desenvolvimento cognitivo. Aprendizagem significativa. Nativos digitais. Múltiplas inteligências. Jogos aplicados ao ambiente empresarial. Construção de jogo de treinamento e simulação. Mensuração do aprendizado em jogos.

II – OBJETIVOS

Capacitar o aluno a criar jogos para treinamento ou simulação.

III – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Serious games: Conceito e particularidades.
2. Abordagens para aprendizado através do treinamento.
3. Estágios do desenvolvimento cognitivo.
4. Aprendizagem significativa.
5. Nativos digitais.
6. Múltiplas inteligências.
7. Jogos aplicados ao ambiente empresarial.
8. Construção de jogo de treinamento e simulação.
9. Mensuração do aprendizado em jogos.

IV - BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MCGONIGAL, Jane. A Realidade em Jogo. Editora: BEST SELLER. 2012.

LUPERINI, Roberto. Dinâmicas e Jogos na Empresa. Editora: Vozes. 2008.

DOHME, Vania. Coordenação de Jogos - Jogos e Dicas para Empresas e Institutos de Educação. Editora:Vozes. 2008.

V- BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANTONOPOLOUS, Nikolaos; MA, Minhua; SEAR, John. Serious Games and Edutainment Applications. Editora: Springer. 2011.

CRUZ-CUNHA, Maria Manuela. Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools. Editora: IGI Global. 2012.

SCHULLER, Daniel. C# Game Programming: For Serious Game Creation. Editora: Cengage Learning PTR. 2010.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. Editora: McGraw-Hill. 2013.

GRAMIGMA, Maria Rita. Jogos de Empresa. Editora: Prentice Hall Brasil. 2007.