

**PROCESSO nº 48/2020**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA.

ASSUNTO: CRIAÇÃO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM GAME DESIGN: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS, PROCESSOS CRIATIVOS E MERCADO.

**PARECER nº 32/2020****DATA: 25/11/2020**

## **1 HISTÓRICO**

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, a Criação do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado.

## **2 ANÁLISE**

2.1. Projeto anexo.

## **3 PARECER**

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, deliberou:

**APROVAR** a Criação de Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado.

Brusque, 25 de novembro de 2020.

Rosemari Glatz (Presidente) \_\_\_\_\_

Sergio Rubens Fantini \_\_\_\_\_

Edinéia Pereira da Silva \_\_\_\_\_

Sidnei Gripa \_\_\_\_\_

Anna Lúcia Martins Mattoso \_\_\_\_\_

Günther Lothar Pertschy \_\_\_\_\_

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch \_\_\_\_\_

Edilson Sidnei Padilha \_\_\_\_\_



**UNIFEBE**

**Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE  
Conselho Universitário - CONSUNI**

Eliane Kormann Tomazoni \_\_\_\_\_

Rosana Paza \_\_\_\_\_

Rafaela Bohaczuk Venturelli Knop \_\_\_\_\_

Roberto Heinzle \_\_\_\_\_

Gustavo Gonzaga Pereira \_\_\_\_\_

Arthur Timm \_\_\_\_\_



**Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura -  
PROPPEX**

**Criação do Curso de Pós-Graduação - *Lato Sensu*  
Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e  
mercado**

**BRUSQUE, novembro/2020.**

## Sumário

1	Identificação da IES e do Curso .....	3
1.1	Nome do Curso.....	3
1.2	Área do Conhecimento e Unidade Responsável .....	3
1.3	Coordenação do Curso .....	3
2	Caracterização do Curso.....	4
2.1	Período de Realização.....	4
2.2	Carga Horária .....	4
2.3	Base Legal do Curso .....	4
2.4	Autorização do Curso .....	4
2.5	Curso oferecido .....	4
2.6	Número de Vagas.....	4
2.7	Clientela / Público-Alvo .....	5
2.8	Perfil Profissiográfico .....	5
3	Justificativa e Objetivos do Curso .....	6
3.1	Justificativa .....	6
3.2	Objetivo Geral.....	7
4	Estrutura e Funcionamento do Curso .....	8
4.1	Matriz Curricular .....	8
4.2	Ementas e referências das disciplinas: .....	8
4.3	Dados relativos ao Corpo Docente e ao Coordenador do Curso .....	22
4.4	Dados Estatísticos do Corpo Docente .....	28
4.5	Metodologia de Ensino.....	29
5	Recomendações .....	32

# 1 Identificação do Curso

## 1.1 Nome do Curso

Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado

## 1.2 Área do Conhecimento e Unidade Responsável

Área do conhecimento:

Ciências Sociais Aplicadas

Unidade Responsável:

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - PROPPEX

## 1.3 Coordenação do Curso

Prof. Esp. Fernando Luís Merizio

[merizio@unifebe.edu.br](mailto:merizio@unifebe.edu.br)

## 2 Caracterização do Curso

### 2.1 Período de Realização (previsão)

Data de Início: Março/2021

Data de Término: Março/2022

Horário e Turno: quinzenalmente, sextas-feiras das 18h30 às 22h e sábados das 08h às 12h e das 13h às 17h30.

Modalidade: presencial e take-home.

### 2.2 Carga Horária:

360 horas + elaboração de TCC = desenvolvimento de jogo

### 2.3 Base Legal do Curso

Resolução nº 013, de 25 de junho de 2018, do Conselho Estadual de Educação do Estado de Santa Catarina.

Regulamento da Pós-Graduação da UNIFEBE, Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21 de novembro de 2018.

### 2.4 Autorização do Curso

Parecer Consuni nº

Resolução CA nº

### 2.5 Oferta do curso:

( ) Ocasional

( x ) Permanente

### 2.6 Número de Vagas

30 vagas por turma.

## 2.7 Clientela / Público-Alvo

O Curso de Especialização em Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado, tem por objetivo aprofundar os conhecimentos acerca do desenvolvimento de jogos e estratégias de negócios, tendo como público os egressos do Curso de Jogos Digitais, apresentando também excelentes possibilidades de aderência para profissionais das seguintes áreas: Design de Jogos, Design Gráfico, Design (Produto/Industrial) Publicidade e Propaganda, Sistemas de Informação, Ciências da Computação e outras áreas afins.

## 2.8 Perfil Profissiográfico

Os egressos do Curso de Pós-graduação em Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado serão profissionais com avançados conhecimentos nos processos de game design, processos criativos e estratégias de negócios, aprofundando todas as áreas pertinentes ao desenvolvimento de jogos e suas inserções no mercado. O egresso do Curso também será capaz de aplicar seus conhecimentos em múltiplas áreas de atuação, vislumbrando a aplicação do potencial dos jogos nas mais diversas áreas.

## 3 Justificativa e Objetivos do Curso

### 3.1 Justificativa

Já se tornou lugar comum a informação de que o mercado de Jogos Digitais fatura mais do que a indústria do cinema e da música juntos, e os jogos digitais, ao mesmo tempo em que fazem parte da cultura, também a produzem, seja por uma série de elementos de consumo atrelados a ela, ou mesmo, suas significantes representações simbólicas advindas de suas narrativas e composições estéticas.

Segundo publicação no site da Revista Exame<sup>1</sup>, o mercado de games no Brasil deve crescer cerca de 5,3% até 2022, apontando ainda que o faturamento no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018. A matéria ainda assinala que, conforme o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, de 2018, existe no Brasil 375 desenvolvedoras de jogos digitais e isso representa um aumento de 182% no número de empresas desenvolvedoras de jogos, com relação ao Censo anterior, de 2014. Esses números revelam uma indústria em expansão no cenário nacional, que vai dando mostras de que um país com elevado número de consumidores de jogos digitais, pode também se destacar como um país produtor de jogos digitais.

Dados mais recentes da NEWZOO<sup>2</sup>, especializada em pesquisas na área de games ao redor do mundo, indicam que o número de *gamers* (jogadores) está crescendo ao redor do mundo e deverá ultrapassar 3 bilhões de jogadores até 2023, e que o mercado de jogos irá gerar uma receita na casa de US\$159.3 bilhões de dólares neste ano, o que corresponde a um aumento de 9,3% se comparado ao ano passado.

Diante dessa expansão do mercado consumidor, a demanda por profissionais qualificados no desenvolvimento de jogos digitais, capazes de adentrar no mercado de modo estratégico e competitivo, será cada vez mais presente. Por isso, a oferta deste Curso de Pós-graduação Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado se apresenta como uma estratégia de desenvolvimento regional para o despertar do desenvolvimento de games nesta cidade, onde estamos inseridos, e em muitas outras presentes no nosso raio de ação, uma vez que não identificamos nenhum outro curso de Pós-graduação na área de jogos em nossa região.

---

<sup>1</sup>Disponível em: <https://exame.com/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>. Publicado em 03/08/2019. Acesso em: 24 set. 2020.



## 3.2 Objetivos

### 3.2.1 Objetivo geral

O Curso Pós-graduação em Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado, tem por objetivo formar profissionais com avançados conhecimentos nos processos de desenvolvimento de jogos digitais e analógicos, aprofundando as áreas que compõem a produção de jogos, desde a sua concepção até a publicação. O Curso também apresenta os jogos em suas diversas possibilidades de inserção no mercado.

### 3.2.2 Objetivos Específicos

- Aprofundar os conhecimentos acerca dos processos de game design e os elementos que compõem os jogos digitais e analógicos, a partir das mecânicas, narrativas, estética e tecnologia;
- Analisar as potencialidades dos jogos como negócios e compreender suas inserções nas esferas do mercado, nos âmbitos: local, regional e internacional;
- Aplicar processos criativos e inovadores no desenvolvimento e produção de jogos digitais e analógicos;
- Desenvolver jogos analógicos e/ou digitais que possam ser utilizados em segmentos de entretenimento, educacionais e de comunicação.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>. Acesso em: 25 set. 2020.

## 4 Estrutura e Funcionamento do Curso

### 4.1 Matriz Curricular

Disciplina	C/H
Gestão de design para inovação	24
Concept Art	24
Game Sound Design	24
Tabletop Role Playing Games	24
Narrativa-Ludológica, Imaginário e Imersão	24
Criação de Mundos e Narrativas para Jogos	24
Game Design - Modelos de Negócios & Processos criativos	24
Serious Games e Advergames	24
Esports: ecossistema, mercado e negócios	24
Desenvolvimento de Carreira	24
Projeto e desenvolvimento de jogos	36
Marketing e Publicação de Games	24
Criação e Conceito de Personagens: Workshop	20
Desenvolvimento Regional	20
Metodologia do Ensino Superior	20
<b>Total</b>	<b>360</b>

### 4.2 Ementa e Referências das disciplinas:

#### **Disciplina: Gestão de design para inovação – 24h**

**Ementa:** Conceitos de gestão de design e inovação. Gestão estratégica inovadora em produtos, processos e serviços. Níveis da gestão de design. Design thinking e gestão de projetos.

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

BEST, Kathryn. Fundamentos da gestão do design. Porto Alegre: Bookman, 2012.

COUTINHO, André; PENHA, Anderson. Design estratégico: direções criativas para um mundo em transformação. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

MOZOTA, Brigitte Borja de; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.

### **Bibliografia Complementar:**

AMBROSE, Gavin. Design thinking. Porto Alegre Bookman 2015 1 recurso online (Design básico).

BRANCO, Renato Henrique Ferreira. Gestão colaborativa de projetos. São Paulo Saraiva 2016 1 recurso online ISBN 9788547207878.

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015.

SCALETSKY, Celso C. Design estratégico em ação. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

### **Disciplina: Concept Art – 24h**

**Ementa:** Definição de arte conceitual, diferenciação entre arte conceitual e ilustração. Utilização do método SGDFD (story, gesture, design, form, detail). Aplicação de values (valores tonais) na criação de arte conceitual e ilustrações. Teoria cromática aplicada. Desenvolvimento de blueprints e model sheets de personagens e assets.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

SILVER, Stephen. The Silver Way, 2017.

WILLIAM, Richard. Animator's survival kit, 2001.

SCHELL, J. A Arte De Game Design. O Livro Original. Editora: Elsevier; Edição: 1, 2010.

#### **Bibliografia Complementar:**

Elsevier, 2010. SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. Blucher, 2012.

SHELDON, Lee. Desenvolvimento de personagens e narrativas para games. Tradução: Noveritis do Brasil. São Paulo – SP: Cengage Learning, 2017.

KERSLAKE, Ben. Art of Alice: Madness returns, 2011.

COWELL, Cressida. Art of How to train your dragon, 2010.

### **Disciplina: Game Sound Design – 24h**

**Ementa:** Linguagem sonora nos jogos e entretenimento digital. Áudio dinâmico e adaptativo. O som na interface e na experiência do usuário em jogos digitais. (UI/UX Design).

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

COLLINS, Karen. Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge: MIT Press, 2008.

HOROWITZ, Steve; LOONEY, Scott R. The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games. Inglaterra: Routledge, 2014.

ROGERS, Scott. Level UP: Um Guia Para o Design de Grandes Jogos. São Paulo: Blucher, 2013.

##### **Bibliografia Complementar:**

ADAMO, Thiago. Game Audio Business: o guia do mercado em áudio para games. E-book. 2017. Disponível em <http://gameaudioacademy.com/gameaudiobusiness>. 2017. Acesso em: 18 set. 2020.

CHION, Michel. A Audiovisão. Portugal: Texto e Grafia, 2011.

CHEIRAN, Jean Felipe Patikowski. Jogos inclusivos: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais. Dissertação de Mestrado. UFRGS. Porto Alegre: 2013.

LEEDS, Joshua. The Power of Sound: How to Be Healthy and Productive Using Music and Sound. Healing Arts Press, 2010.

CARVALHO, Luiz R.; PEREIRA, Alice T. C. Design da Experiência do Usuário e Design de Som: Guia de Aplicação do Áudio Dinâmico. In: Ergodesign & HCI, número 2, volume 2, ano 2. 2014. Disponível em <http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/6/788>. Acesso em: 18 set, 2020.

### **Disciplina: Tabletop Role Playing Games – 24h**

**Ementa:** Histórico e evolução dos TRPG. Papéis de jogador e narrador. Encontros, aventuras e campanhas de RPG. Improviso como força criativa. Breve prática de jogar RPG.

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

ADAMS, Ernest. Fundamentals of Role-Playing Game Design. New Riders. 2014

LAWS, Robin. Robin's Laws of Good Game Mastering. Steve Jackson Games. 2002.

SHEA, Michael E. The Lazy Dungeon Master. 2012.

### **Bibliografia Complementar:**

COOK, Monte. Numenera. Trad.: Eveline Andrade; Rodrigo Ragabash e Helder Lavigne. 1. ed. Rio de Janeiro: New Order, 2015.

Wizards of the Coast. Dungeons & Dragons. 5. ed. Galápagos, 2019.

EWALT, David M. Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e seus jogadores. Trad.: Rodrigo Salem. 1. ed. Rio de Janeiro, Record, 2016.

PETERSEN, Sandy. Chamado de Cthulhu. Tradução: Renan Barcelos. Rio de Janeiro: New Order, 2019.

WITWER, Michael. Dungeons and Dragons: o império da imaginação: A, história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo. Trad.: Ana Rodrigues. São Paulo: LeYa, 2016.

Secrets of Blackmoor: filme com entrevistas que contam a história de Dungeons & Dragons - <https://www.secretsofblackmoor.com/>

Podcast "Café com Dungeon" - <https://regradacasa.podbean.com/>

Playlist "Mestres do Dungeon" no Youtube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLMVTEBBvR8MHSBtONo8Qw-sHqs9NTTYPZ>

### **Disciplina: Narrativa-Ludológica, Imaginário e Imersão – 24h**

**Ementa:** Videogames e ciberespaço. Narrativas-ludológicas. O Imaginário e suas estruturas. Processos de Imersão.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

DURAND, Gilbert. (2002) Estruturas antropológicas do imaginário: introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martin Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. (1993). De la mitocrítica al mitoanálisis. Barcelona: Antropos.

GASI, Flávia. (2013). Videogames e Mitologia: A poética do imaginário dos mitos gregos nos videogames. Editora Marsupial. Nova Iguaçu.

\_\_\_\_\_. (2002). Videogame: imersão, imaginário e memória. Bast! Editorial, São Paulo.

LEÃO, Lucia I. C. (2011). Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição. *In:* Suzete Venturelli. (org.). 9 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART): sistemas complexos artificiais, naturais e

mistos. 1, ed. Brasília: UNB, 2011, v. v1, p. 308-313. Disponível em: [http://www.fav.ufg.br/9art/nono\\_art.pdf](http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf). Acesso em: 10 nov /2011.

MURRAY, Janet H. (2003) Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP.

TURKLE, Sherry (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

### **Bibliografia Complementar:**

BACHELARD, Gaston. (1991a.) A terra e os devaneios da vontade. São Paulo: Martins Fontes. [1948].

\_\_\_\_\_. (1989a.) A água e os sonhos. São Paulo: Martins Fontes. [1942].

\_\_\_\_\_. (1988) A poética do devaneio. São Paulo: Martins Fontes. [1961].

\_\_\_\_\_. (1997) O ar e os sonhos – ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, [1977]

\_\_\_\_\_. (1990a.) A terra e os devaneios do repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade. São Paulo: Martins Fontes. [1948].

\_\_\_\_\_. (1989b.) A chama de uma vela. Trad. G. de C. Lins. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

\_\_\_\_\_. (1996) A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes. [1957]

\_\_\_\_\_. (1971) La poétique de la rêverie. 5. ed. Paris: P.U.F., [1960]

\_\_\_\_\_. (1990b.) Fragmentos de uma poética do fogo. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (1985) Lautréamont. México: FCE. \_\_\_\_\_. (1991b.) O Direito de Sonhar. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

BENJAMIN, Walter. (1994). Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense.

DELEUZE, Gilles. (1974) Lógica do sentido. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_. (2002) Spinoza: filosofia prática. SP: Escuta, [1981].

\_\_\_\_\_. (2011) O que é um dispositivo. Disponível em <http://vsites.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.pdf>. Acesso em: 21 jun.2016.

\_\_\_\_\_. (2006). Sobre capitalismo e desejo. *In: A ilha deserta: e outros textos*. São Paulo: Iluminuras, p. 331-345.

ROLNIK, Suely. (1989) Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Estação Liberdade.

ZIELINSKI, Siegfried. (2006) A arqueologia da mídia. Annablume,

## **Disciplina: Criação de Mundos e Narrativas para Jogos – 24h**

**Ementa:** Narrativa, jogabilidade e Progressão. Tipos e estilos de jogo. Criação de personagens. Ambiente, Trama e estrutura. Edição, cenas de interlúdio. Remediação e Remix. Visão de mundo e Narrativa.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003.

VANDERMEER, J. Wonderbook: The illustrated Guide to creative imaginative fiction. Abrams Books, 2013.

SCHELL, J. A Arte De Game Design. O Livro Original. Editora: Elsevier; Edição: 1, 2010.

#### **Bibliografia Complementar:**

FRASCA, G. Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative'. Originalmente publicado em finlandês in Parnasso 1999: 3, 365–71. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> Acesso em: 14 set. 2020.

GANCHO, C. V. Como analisar narrativas. Editora Ática, São Paulo, SP, 2002.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and gameresearch. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. p. 04-04. <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> Acesso em: 14 set. 2020.

JOST, F. Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias. Matrizes, 2011. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38294/41119>. Acesso em: 14 set. 2020

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media.

Game Studies: The international journal of computer game research. Volume 1, issue 1 July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 14 set. 2020.

RYAN, M-L. Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy, *In: Avatars of Story* (Electronic Mediations Series, vol. 17), University of Minnesota Press: 2006.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.

### **Disciplina: Game Design - Modelos de Negócios & Processos criativos – 24h**

**Ementa:** Processo de game design (analógico e digital); game como mídia e como produto; modelos de negócio para capitalização de games; processo iterativo e prototipagem; workshop (hands on) de criação de ideia para jogos analógicos e digitais.

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

BOGOST, Ian. *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, & the secret of games*. New York: Basic Books, 2016.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008. 256p.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *Game Design: modelos de negócio e processos criativos*. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *Game cultura: comunicação, entretenimento e educação*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

##### **Bibliografia Complementar:**

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *LEVEL: HARD - pesquisando, criando e produzindo games no território brasileiro*. São Paulo: Autografia, 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo – fundamentos do design de jogos (parte 1)*. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012.

Documentário HIGH SCORE (Netflix)

### **Disciplina: Serious Games e Advergames – 24h**

**Ementa:** Jogos como ferramenta de ensino-aprendizagem. Uso de jogos para abordar diferentes temáticas como saúde, educação e publicidade (Advergames).

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**



DAVID, R. Michael; SANDRA, L. Chen. Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. ed. Cengage Learning PTR: 2005.

Dörner, Ralf; Effelsberg, Wolfgang; Göbel, Stefan; Wiemeyer, Josef. Serious Games: Foundations, Concepts and Practice. ed. Springer: 2016.

MASTROCOLA, Vicente Martin. Game Design: modelos de negócio e processos criativos. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

### **Bibliografia Complementar:**

CHEN, J; RINGEL, M. Can Advergaming be the Future of Interactive Advertising? 2001. Disponível em: <http://www.kpe.com/ourwork/pdf/advergaming.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020.

FRASCA, Gonzalo. Simulation 101: Simulation versus Representation, 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>. Acesso em: 24 set. 2020

HAMZE, Amélia. O jogo educativo como fato social, 2012 Disponível em: <https://goo.gl/n9otDW>

KAFAI, Yasmin B. The Educational Potential of Electronic Games: From Games – To Teach To Games-To-Learn, 2001. Disponível em: <http://wayback.archive-it.org/11353/20181130073750/https://culturalpolicy.uchicago.edu/sites/culturalpolicy.uchicago.edu/files/kafai.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020.

Manual do Construct 3. Disponível em: <https://www.construct.net/en/make-games/manuals/construct-3>. Acesso em: 24 set 2020.

SILVA, Carlos E.de M. Experiência com jogos digitais e causas sérias. Contemporânea, Rio de Janeiro, v.7, n.11, p. 74-84, jul/dez 2008. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_11/contemporanea\\_n11\\_74\\_carloseduardo.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_74_carloseduardo.pdf). Acesso em: 24 set. 2020.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Videogames - Do entretenimento à comunicação. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “História da Mídia Digital”, do V Congresso Nacional da História da Mídia, na Faculdade Casper Líbero, São Paulo, SP, junho de 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/resumos/R0126-1.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020.

### **Disciplina: Esports: ecossistema, mercado e negócios – 24h**

**Ementa:** O ecossistema dos Esports. Esports: mercado e negócios. Gerenciamento de equipes profissionais em esports. Relação entre Game Design e Esports. Modelos de gestão de ligas e torneios. Marketing esportivo aplicado aos Esports.

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

ROGERS, Ryan; ADAMS, Kelly; BILLINGS, Andrew. Understanding Esports: an introduction to the global phenomenon. 2019.

SCHOLZ, Tobias. Esports is Business: management in the world of competitive gaming. 2019.

TAYLOR, T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. 2012.

##### **Bibliografia Complementar:**

STROH, Julian. The eSports Market and eSports Sponsoring. 2017.

LI, Roland. Good Luck Have Fun: The Rise of eSports. 2016.

MAGALHÃES, Pedro. E-SPORT: A Ascensão do Esporte Eletrônico no Brasil. 2016.

CANAVARRO, Gabriel; SEQUEIROS, João; FERNANDES, Farley. Game Design Decisions and Communication Theories Applied to eSports: A Literature Review. Videogame Sciences and Arts: 11th International Conference, p. 123-126, 27 nov. 2019.

HAMARI, Juho; SJOBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it? Internet Research, v. 27, n. 2, p. 211-232, 3 abr. 2017.

### **Disciplina: Desenvolvimento de Carreira – 24h**

**Ementa:** Carreira. Propósito de Vida. Trabalho com Propósito. Valores e Forças de Caráter. Tríade do Tempo. Crenças limitadoras e bloqueadoras. Desenho do Plano de Carreira. Gestão da Carreira e Empreendedorismo. Visão Sistêmica e Carreira.

#### **Referências**

##### **Bibliografia Básica:**

BARBOSA, Christian. A Tríade do Tempo. Perennial Books, 2008.

DUHIGG, Charles. O poder do hábito: Por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

FRANKL, Victor. Em busca de sentido. Petrópolis: Vozes, 2019.

GOSWAMI, Amit. Consciência Quântica: uma nova visão sobre o amor, a morte e o sentido da vida. São Paulo: Aleph, 2018.

INSTITUTO FELICIÊNCIA. [www.feliciencia.com.br](http://www.feliciencia.com.br)

PUCRS. Produtividade, Gestão do Tempo e Propósito. 2019.

LIPPI, Flávia. Coaching in a box: 100 perguntas para iniciar um processo de autodesenvolvimento e alta performance com os mais importantes conceitos de coaching. São Paulo: Matrix, 2010.

MARI, Juliana de. Coaching de Carreira: 100 cartas para abrir novas perspectivas profissionais. São Paulo: Matrix, 2018.

MATTEU, Douglas de. (org.). Coaching: Aceleração de Resultados. São Paulo: Editora Ser Mais, 2015.

MAXWELL, John C. O Líder 360º: como desenvolver seu poder de influência a partir de qualquer ponto da estrutura corporativa. Rio de Janeiro: Vida Melhor, 2015.

MAXWELL, John C. O livro de ouro da liderança. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2016.

SANTOS, Wellington. Quem é Você? 100 perguntas para aprimorar o autoconhecimento e planejar o futuro. São Paulo: Matrix, 2018.

SERIBELI, Ingrid. Cartas para o Sucesso. Brasília: Editora Saphi, 2019.

Shervington, M. Coaching integral: Além do desenvolvimento pessoal. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006.

### **Bibliografia Complementar:**

AUBELE, Teresa; WENCK, Stan; REYNOLDS, Susan. Treine seu cérebro para ser feliz. São Paulo: Universo dos Livros, 2018.

SCIULLI, Edite Siegert. Dalai Lama: Iluminando o caminho. Nossa busca pela felicidade. São Paulo: Editora Fundamento Educacional, 2008.

SERIBELI, Ingrid. Cartas para o Sucesso. Brasília: Editora Saphi, 2019.

HALL, L. Michael. Coaching de grupo e equipe: meta-coaching. São Paulo: Qualitymark, 2014.

HANSON, Rick; MENDIUS, Richard. O cérebro de Buda: Neurociência prática para a felicidade. São Paulo: Alaúde Editorial, 2012.

IBC. Instituto Brasileiro de Coaching. Formação e Certificação em Coaching. São Paulo: IBC, 2019.

## **Disciplina: Projeto e desenvolvimento de jogos – 36h**

**Ementa:** Game Design. Etapas do desenvolvimento de jogos. High Concepts. Tétrade elementar: Mecânica, Narrativa, Estética e Tecnologia. Game Design Document (GDD). Projeto e desenvolvimento de jogo digital ou analógico. Playtest. Publicação.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. Tradução: Paulo Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. Tradução: Cláudia Melo Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

#### **Bibliografia Complementar:**

CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais. 2. Ed. Tradução: Aldir Coelho Corrêa da Silva. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BECKER, Marcus. A lógica do jogo: Recriando clássicos da história dos videogames. São Paulo: Casa do Código, 2016.

ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. Vol. 1. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras. Vol. 2. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012b.

## **Disciplina: Marketing e Publicação de Games – 24h**

**Ementa:** Análise da indústria e do mercado de games. Planejamento de marketing para games: público, produto e tecnologias. Adaptação e distribuição de jogos digitais: monetização, publicação, divulgação e conversão.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

BOYD, S.; PYNE, B. Pyne; KANE, S. Video Game Law: everything you need to know about legal and business issues in the game industry. New York: A K Peters/CRC Press, 2018.

DRESKIN, Joel. A practical guide to indie game marketing. Abingdon: Routledge, 2015.

HILL-WHITTALL, Richard. The indie game developer handbook paperback. Oxford: Focal Press, 2015.

ZACKARIASSON, Peter; DYMEK, Mikolaj. Video game marketing. Abingdon: Routledge, 2017.

### **Bibliografia Complementar:**

Manual orientativo do canvas para o segmento de games. In: SEBRAE. Disponível em: [https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/0bf6ae28ef6b42d60f9f7101bc4eeb84/\\$File/7494.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/0bf6ae28ef6b42d60f9f7101bc4eeb84/$File/7494.pdf). Acesso em: 07 fev. 2020.

Materiais – Links Úteis. In: ABRAGAMES. Disponível em: <http://www.abragames.org/links-uacuteteis.html>. Acesso em: 21 set. 2020.

PESQUISA GAME BRASIL. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt>. Acesso em: 21 set. 2020.

SBGames 2019. In: SOCIEDADE BRASILEIRA DE GAMES. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/anais>. Acesso em: 21 set. 2020.

### **Disciplina: Criação e Conceito de Personagens: Workshop – 20h**

**Ementa:** Criação de personagens e como relacionar cada elemento com ganchos narrativos. Exploração de processos de Roleplaying Games como dinâmicas de interpretação e contação de histórias. Estrutura, Caracterização, Arcos de Personagens, Profundidade e Sutileza. Personagens em subtramas. Personagens como avatares, Personagens em Jogos.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

MCSILL, J. 5 lições de Storytelling: Fatos, Fantasia, Ficção. São Paulo: DVS Editora, 2015.

WEILAND, K.M. Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development. Gloucester, UK: Penforasword, 2016.

VANDERMEER, J. Wonderbook: The Illustrated Guide to creating imaginative fiction. New York: Abrams Books, 2013.

### **Bibliografia Complementar:**

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003.

MCGONIGAL, J. Realidade em Jogo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MEDEIROS, F. Narrativas (e Narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores. Dissertação de Mestrado, Orientadora: Dulce Márcia Cruz. PPGE - UFSC, 2018.

GANCHO, C. V. Como analisar narrativas. Editora Ática, São Paulo, SP, 2002.

TODOROV, Tzvetan. As Estruturas Narrativas. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.

SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, MA - USA: Elsevier Inc., 2008.

### **Disciplina: Desenvolvimento Regional - 20h**

**Ementa:** A economia regional como ciência. O espaço econômico e o conceito de região. Teorias da localização das atividades econômica e do desenvolvimento regional. Desenvolvimento endógeno. Especialização e diversificação regional. Arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento Sustentável e Sustentabilidade. As organizações e a responsabilidade socioambiental. Inovação social regional.

### **Referências**

#### **Bibliografia Básica:**

AMATO NETO, João. Redes de cooperação produtiva e Clusters regionais. São Paulo Atlas 2007.

BUARQUE, Sérgio C. Construindo o desenvolvimento local sustentável: metodologia de planejamento. 4. ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

JULIEN, Pierre-André. Empreendedorismo regional e economia do conhecimento. São Paulo: Saraiva, 2010.

#### **Bibliografia Complementar:**

BARBIERI, José Carlos. Gestão ambiental empresarial: conceitos, modelos e instrumentos. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.

DALLABRIDA, Valdir Roque (org.). Indicação geográfica e desenvolvimento territorial: reflexões sobre o tema e potencialidades no estado de Santa Catarina. São Paulo: LiberArs, 2015.

MILLER JÚNIOR, G. Tyler; SPOOLMAN, Scott E. Ecologia e sustentabilidade. 6. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

PEREIRA, André Luiz. Logística reversa e sustentabilidade. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

PORTUGUEZ, Anderson Pereira. Agroturismo e desenvolvimento regional. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

### **Disciplina: Metodologia do ensino superior – 20h**

**Ementa:** Funções sociais da educação superior. Importância e necessidade da formação Andragógica do professor universitário. Dimensões do processo didático e seus eixos norteadores: ensinar, aprender, pesquisar e avaliar. A organização e o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem: os planos de aula e os programas de aprendizagem. Os objetivos de ensino, os conteúdos programáticos as estratégias de ensino-aprendizagem. As interações em sala de aula: o papel dos professores e dos alunos.

### **Referências:**

ANASTASIOU, L. G.C.; ALVES, L.P. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: UNIVILLE, 2004.

BRAUER, Markus. Ensinar na universidade: conselhos práticos, dicas, métodos pedagógicos. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2012.

D'ÁVILA, C. M; VEIGA, I. P. A. (org.). Didática e docência na educação superior: implicações para a formação de professores. Campinas: Papyrus, 2012.

Gil, A. C. Didática do Ensino Superior. 1. Ed., São Paulo: Atlas, 2008.

MARIN, Alda Junqueira (Coord.). Didática e trabalho docente. 2. ed. Araraquara: JM Editora, 2005.

MASETTO, M. T. Competência pedagógica do professor universitário. 2. ed. São Paulo: Summus, 2012.

MASETTO, M.T. Competência pedagógica do professor universitário. São Paulo: Summus, 2003.

PIMENTA, S. G & ANASTASIOU, L. G. C. Docência do ensino superior. 3. ed. São Paulo, editora Cortez: 2008.

SANTOS, Boaventura de Souza. A universidade no século XXI. São Paulo: Cortez, 2004.

SAVIANI, D. Pedagogia Histórico-crítica no quadro das tendências críticas da educação: primeiras aproximações. São Paulo: Cortez, 1991.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. Construção do conhecimento em sala de aula. 13. ed. São Paulo: Libertad, 2002.

WEBER, S. Políticas do Ensino Superior - Perspectivas para a próxima década. Avaliação, vol. 5, nº 1 (15), março 2000.

ZABALZA, M.A. O ensino universitário: seu cenário e seus protagonistas. Porto Alegre: ARTMED, 2004.

#### 4.3 Dados relativos ao Corpo Docente e ao Coordenador do Curso

Disciplina: Gestão de design para inovação	
Nome do Professor:	Arina Blum
Endereço:	Rua Dom Luiz, 34 – Vila Real – Balneário Camboriú – SC – CEP 88337-100
Titulação	Doutora
Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/9893937507376435">http://lattes.cnpq.br/9893937507376435</a>
E-mail:	arina@unifebe.edu.br
Experiência acadêmica e de mercado: Designer com mais de 20 anos de experiência profissional atuando com gestão de projetos e de equipes criativas junto a empresas, organizações e instituições de ensino. Realizou pós-doutorado e doutorado na área de Gestão de Design (UFSC) e mestrado em Design Estratégico (Unisinos). Possui especialização em Design Gráfico (Unisinos) e é graduada em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual (Mackenzie). Docente há mais de 15 anos em cursos de graduação e pós-graduação na área de design para inovação, ministrando disciplinas de metodologias aplicadas e gestão estratégica em projetos, design e inovação.	

Disciplina: Concept Art	
Nome do professor	Alice Grosseman Mattosinho
Endereço	Brusque/SC
Titulação	Mestra
Lattes (nº)	1351350336744351
E-mail	alicemonstrinho@gmail.com



**Experiência acadêmica e de mercado**

Alice Monstrinho é uma artista apaixonada por monstros, quadrinhos, RPG e vídeo games. Formada em Design de Jogos e Entretenimento Digital e mestra em Ciências da linguagem com dissertação sobre graphic novels de terror feitas por mulheres, atua como artista senior 2D na Silver Games e, como freelancer, atendeu clientes como Jovem Nerd, Essentia Pharma, entre outros. Também trabalha como atriz e dubladora, emprestando sua voz para produções como “The Last of Us Parte II” da desenvolvedora Naughty Dog e estrelou e dirigiu o curta-metragem “The Last of Us: Bound”. Alice foi professora de arte conceitual e fundamentos de jogos no curso de programação de games no SENAI e lecionou palestras e workshops em cinco estados brasileiros. Como estudante foi uma das quatro pessoas escolhidas para ser tutorada pelo estúdio Imaginism no Canadá, onde estudou com o vencedor do Emmy Bobby Chiu (Disney, DreamWorks, Warner Bros). Participou do curso de criação de personagens em Los Angeles tutorada por Stephen Silver (Nickelodeon, Sony, Disney). É autora do artbook Radioactive!, criadora, artista e roteirista da história em quadrinhos de ação e terror Bad Omen (já em seu quarto volume), ilustrou o quadrinho A Testemunha, Teatro do Pavor, Escola do Pavor, Mitos de Lovecraft e Mulheres e Quadrinhos pela editora Skript e Super contos da ilha pela editora Divina, além de ser uma das convidadas para o artbook “The Last of Us II Fan art”, organizado pela Sony Playstation.

Disciplina: Game Sound Design	
Nome do Professor:	André Luiz Vailati
Endereço:	Rua Massaranduba, 553 – Apto 602 – Camboriú (SC)
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	7420226601542223
E-mail:	andre.vailati@unifebe.edu.br
Experiência acadêmica e de mercado: Professor no ensino superior desde 2011 em disciplinas voltadas à produção e desenho de som, com foco nas áreas publicitária e de jogos digitais. Como sócio proprietário do AVMAX Studio, em Camboriú, atua como editor de áudio e produtor audiovisual, atendendo clientes dos mais variados segmentos. Como diretor da Beta Games & Tech, coordena uma equipe que desenvolve modelos 3D para jogos e projetos corporativos.	

Disciplina: Tabletop Role Playing Game	
Nome do Professor:	Luiz Fernando de Azeredo Costa
Endereço:	R Sanito Rocha, 261, 702B – Cristo Rei – Curitiba/PR – 80050-380
Titulação	Especialista
Lattes (nº):	8137393910843461
E-mail:	luiz@azedocosta.com
Experiência acadêmica e de mercado: 20 anos de experiência como diretor, gerente sênior, consultor e especialista no desenvolvimento de pessoas, equipes, processos e organizações obtidos em empresas nacionais e multinacionais de variados segmentos. 1.100 horas ministrando treinamentos em empresas para mais de 3.000 participantes em temas ligados a comportamento e liderança.	

Disciplina: Narrativa-ludológica, Imaginário e Imersão	
Nome do Professor:	Flávia Tavares Gasi
Endereço:	Rua Doutor Homem de Melo, 884 casa 3. CEP: 05007-002
Titulação	Doutora
Lattes (nº):	0487927288032446
E-mail:	flavia@forja.tv.br
<p>Experiência acadêmica e de mercado:  Sua dissertação de mestrado foi ampliada para se tornar o livro Videogames e Mitologia. Atualmente é CEO da Forja, sócia do blog Garotas Geeks, fundadora do selo literário Bast! Editorial, e colunista no site UOL TAB. Com vinte anos de experiência em jornalismo e comunicação no mercado gamer e de cultura pop, fundou um grupo de estudos chamado JOI – Jogos e Imaginário, e dá aulas de narrativa.</p>	

Disciplina: Criação de Mundos e Narrativas para Jogos	
Nome completo do/a Professor/a:	Fábio Medeiros
Endereço:	Rua Vidal Vicente de Andrade, 1290 Ap 105N - Forquilhas - São José - SC CEP 88107-001
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/0506690119201956">http://lattes.cnpq.br/0506690119201956</a>
E-mail:	<a href="mailto:omestremedeiros@gmail.com">omestremedeiros@gmail.com</a>
<p>Experiência acadêmica e de mercado:  Atualmente é professor da cadeira de Cultura e Mercado de Jogos Digitais na UNIFEFE. Tem mais de 15 anos de experiência nas áreas de Educação e Psicologia, com ênfase em Formação de Professores para o uso de Jogos e Metodologias Ativas na Educação. Seu tema de pesquisa é o uso dos Roleplaying Games como estratégia didática da pré-escola ao ensino profissionalizante.</p>	

Disciplina: Game Design – Modelos de Negócios & Processos Criativos	
Nome do Professor:	Vicente Martin Mastrocola
Endereço:	Rua José Antonio Coelho 300, apto 211 F
Titulação	Doutor
Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/9175184110106855">http://lattes.cnpq.br/9175184110106855</a>
E-mail:	<a href="mailto:vincevader@gmail.com">vincevader@gmail.com</a>
<p>Experiência acadêmica e de mercado:  Prof. Dr. Vicente Martin Mastrocola é professor adjunto da ESPM onde leciona as disciplinas de Plataformas Digitais, Game Essentials, Game Design e Análise de Jogos para as graduações de Sistemas de Informação e Publicidade e Propaganda. É publicitário, graduado (2000) e pós-graduado (2007) em Publicidade e Propaganda pela ESPM, instituição por meio da qual também adquiriu o título de mestre (2011) e doutor (2017) em Comunicação e Práticas de Consumo. Cursou doutorado sanduíche na Fakultá Masmédií da Paneurópska Vysoká Skola na cidade de Bratislava (Eslováquia) no ano de 2016 - entre 2017 e 2018 fez sua pesquisa de pós-doutorado com o tema Advergames nessa mesma instituição eslovaca. Na unidade de São Paulo da ESPM, atua como supervisor das disciplinas de games da graduação de Sistemas de Informação. Trabalha com</p>	

projetos digitais e criação de games desde 1998, e já realizou trabalhos por meio de agências de publicidade para marcas como: Google, Danone, Intel, Ford, Itaú, Vivo, McDonalds e outras. Nos últimos anos, escreveu diversos textos sobre game design para a mídia especializada e teve artigos publicados nas coletâneas Mapping the Digital - Cultures and Territories of Play e Levelling Up - The Cultural Impact of Contemporary Videogames, ambas publicadas pela Inter-Disciplinary Press de Oxford (Reino Unido). Participou de congressos internacionais sobre o tema e publicou, pela Cengage Learning, os livros Game Design: modelos de negócio e processos criativos e Game Cultura: comunicação, entretenimento e educação. Paralelamente à produção acadêmica, lançou card games, board games, advergames para internet e jogos para iPad/iPhone. É autor da versão Vikings do clássico game War da Grow Jogos e conteudista da versão 2019 do jogo Master (também da Grow Jogos).

Disciplina: Serious Games e Advergames	
Nome do Professor:	Carlos Nascimento Marciano
Endereço:	Rua Benjamin Constant, 510, apartamento 44, Curitiba, PR. CEP: 80060-020
Titulação	Doutor
Lattes (nº):	9411554976179352
E-mail:	carlosnmarciano@gmail.com
Experiência acadêmica e de mercado:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Professor no Centro Universitário de Brusque, UNIFEBE: Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais; desde 2019</li> <li>- Professor na Faculdade CESUSC: Curso de MBA em Gestão da Inovação da Comunicação Digital - ênfase em Marketing, Entretenimento e Economia Criativa; 2019</li> <li>- Professor na Faculdade Estácio de Florianópolis: Pós-Graduação em Comunicação e Marketing em Mídias Digitais; 2017 e 2019</li> <li>- Professor na Pontifícia Universidade Católica do Paraná, PUC/PR – Curso de Jornalismo – em 2018</li> </ul>	

Disciplina: Esports: ecossistema, mercado e negócios	
Nome do Professor:	Samuel Wagner Walendowsky
Endereço:	Rua Olímpio de Souza Pitanga, 420 apto 204 – CEP 88354-310 – Brusque/SC
Titulação	Especialista
Lattes (nº):	9550992939576240
E-mail:	samuel@havanliberty.com.br
Experiência acadêmica e de mercado:	Atua no mercado como CEO da Havan Liberty desde março de 2018.

Disciplina: Desenvolvimento de Carreira	
Nome do Professor:	Josely Cristiane Rosa
Endereço:	Rua Victor Zaguini, 45 – Dom Bosco – Itajaí/SC
Titulação	Doutora

Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/7940291362084328">http://lattes.cnpq.br/7940291362084328</a>
E-mail:	jo.rosa@unifebe.edu.br
<p>Experiência acadêmica e de mercado:</p> <p>Doutora em Desenvolvimento Regional - FURB (2019). Mestrado em Gestão de Políticas Públicas pela Universidade do Vale do Itajaí (2007); Graduação em Ciência Política pela Universidade do Vale do Itajaí (2005); Especialização em Recursos Humanos pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/ Unilas/FAPAG(2012); Especialização em Marketing Empresarial pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/Unilas/FAPAG (2012); Especialização em Psicologia e Psicopedagogia pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/ Unilas/FAPAG (2013). Na área acadêmica é docente de cursos de graduação e pós-graduação, atuando nas áreas de Administração, Direito, Gestão Comercial e Processos Gerenciais, com ênfase nas disciplinas de Gestão de Pessoas, Sociologia, Ciência Política, Administração Pública, Cultura e Diversidade, Negociação, Sociologia Jurídica, Inteligência Emocional e Dinâmica de Grupo. Exerce a coordenação do curso de Pós-Graduação MBA em Gestão de Pessoas e Coaching e MBA em Coaching e Consultoria Executiva: Ênfase em Pessoas&amp;Negócios. Na área profissional realiza treinamento/consultoria empresarial na área de liderança e gestão de pessoas. É Membro do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudos da Tecnocência - FURB (CNPQ). É membro do Comitê de Direitos Humanos (UNIFEBE). É membro do Comitê de Memória e Patrimônio Cultural (UNIFEBE).</p>	

Disciplina: Projeto e desenvolvimento de jogos	
Nome do professor	Fernando Luís Merízio
Endereço	Rua: João Batista Torrezani, 111. Steffen. Brusque/SC.
Titulação	Especialista
Lattes (nº)	<b>3421639236967896</b>
E-mail	merizio@unifebe.edu.br fernandomerizio@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado</p> <p>Há 6 anos leciona no Ensino Superior, nos Cursos de graduação e mais recentemente em Cursos de Pós-graduação. Na docência na graduação, leciona frequentemente nos Cursos de Pedagogia e Jogos Digitais; e nos Cursos de Pós-graduação, leciona nas áreas da Administração e Gestão de pessoas, nas disciplinas que envolvem os jogos e a formação docente. É também Coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais na UNIFEBE.</p> <p>No NEaD – Núcleo de Educação a Distância da UNIFEBE, iniciou as atividades em 2017, e neste momento atua como Assessor Pedagógico.</p> <p>Na Educação, de forma geral, tem aproximadamente 19 anos de atuação como professor e a partir de 2005, suas atividades foram voltadas para a área de tecnologias educacionais, até aproximadamente 2016. Nessa área, atua desde a docência por meio das tecnologias educacionais, até a coordenação desse setor na Secretaria Municipal de Educação de Brusque.</p> <p>LinkedIn: <a href="https://www.linkedin.com/in/fernando-lu%C3%ADs-mer%C3%ADzio-87166564/">https://www.linkedin.com/in/fernando-lu%C3%ADs-mer%C3%ADzio-87166564/</a></p>	

Disciplina: Marketing e Publicação de Games	
Nome do Professor:	Érika Fernanda Caramello
Endereço:	Rua Otto de Alencar, 315/ 1101 – Liberdade – São Paulo / SP – 01517-000
Titulação:	Doutora
Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/6979892193987939">http://lattes.cnpq.br/6979892193987939</a>
E-mail:	ecaramello@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado:</p> <p>Cofundadora e diretora de comunicação e marketing na Dyxel Game Publisher. Tem mais de 20 anos de experiência, trabalhando com projetos multimidiáticos para web, redes sociais, aplicativos e jogos. Iniciou a sua carreira, produzindo conteúdos para o provedor de internet do Governo do Estado do Rio Grande do Sul. Também atuou no planejamento de campanhas digitais para os</p>	

setores público e privado. Gerenciou as áreas de social media e marketing digital dentro de redação na Editora Abril e em instituições de ensino superior. Trabalha em projetos de criação e desenvolvimento de jogos digitais desde 2006, fundando o estúdio 8D Games dois anos mais tarde, quando desempenhou o papel de CMO. É formada em Publicidade e Propaganda (UFRGS), especialista em Tecnologias da Comunicação e da Informação em Educação (PUCRS), mestre em Comunicação e Informação (UFRGS) e doutora em Educação, Arte e História da Cultura (Mackenzie), cuja tese sobre a indústria de indie games brasileira originou artigo publicado pela Universidade de Coimbra, em Portugal. Sempre conciliando mercado e academia, leciona desde 2003, em cursos de graduação e pós-graduação em instituições de ensino superior de diferentes estados brasileiros. Avaliadora de trabalhos das trilhas Artes & Design e Indústria da Sociedade Brasileira de Games (SBGames). Sendo uma das pioneiras na área no país, é uma liderança atuante no empoderamento feminino dentro da indústria de games, participando de palestras, mediando eventos e atuando como mentora da Women Game Jam. Membro do Comitê da Diversidade na ABrGames.

Disciplina: Criação e Conceito de Personagens: Workshop	
Nome do Professor:	Titular: Fábio Medeiros Professor do Workshop: Pedro Henrique Pires Ferreira Coimbra
Endereço:	Rua Vidal Vicente de Andrade, 1290 Ap 105N - Forquilhas - São José - SC CEP 88107-001
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	<a href="http://lattes.cnpq.br/0506690119201956">http://lattes.cnpq.br/0506690119201956</a>
E-mail:	omestremedeiros@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado: Atualmente é professor da cadeira de Cultura e Mercado de Jogos Digitais na UNIFEFE. Tem mais de 15 anos de experiência nas áreas de Educação e Psicologia, com ênfase em Formação de Professores para o uso de Jogos e Metodologias Ativas na Educação. Seu tema de pesquisa é o uso dos Roleplaying Games como estratégia didática da pré-escola ao ensino profissionalizante.</p>	

Disciplina: Desenvolvimento Regional	
Nome do professor	Josely Cristiane Rosa
Endereço	Itajaí
Titulação	Doutora
Lattes (nº)	<a href="http://lattes.cnpq.br/7940291362084328">http://lattes.cnpq.br/7940291362084328</a>
E-mail	jo.cris.rosa@gmail.com

#### Experiência acadêmica e de mercado

Doutora em Desenvolvimento Regional - FURB (2019). Mestrado em Gestão de Políticas Públicas pela Universidade do Vale do Itajaí (2007); Graduação em Ciência Política pela Universidade do Vale do Itajaí (2005); Especialização em Recursos Humanos pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG(2012); Especialização em Marketing Empresarial pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG (2012); Especialização em Psicologia e Psicopedagogia pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG (2013). Na área acadêmica é docente de cursos de graduação e pós-graduação, atuando nas áreas de Administração, Direito, Gestão Comercial e Processos Gerenciais, com ênfase nas disciplinas de Gestão de Pessoas, Sociologia, Ciência Política, Administração Pública, Cultura e Diversidade, Negociação, Sociologia Jurídica, Inteligência Emocional e Dinâmica de Grupo. Exerce a coordenação do curso de Pós-Graduação MBA em Gestão de Pessoas e Coaching e MBA em Coaching e Consultoria Executiva: Ênfase em Pessoas&Negócios. Na área profissional realiza treinamento/consultoria empresarial na área de liderança e gestão de pessoas. É Membro do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudos da Tecnociência - FURB (CNPQ).

#### Disciplina: Metodologia da Ensino Superior

Nome do professor	Edinéia Pereira da Silva
CPF	004.125.639-59
Endereço	Brusque/SC
Titulação	Doutora
Lattes (nº)	<a href="http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4716006T0">http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4716006T0</a>
E-mail	edineia@unifebe.edu.br

#### Experiência acadêmica

Possui graduação em Licenciatura em História pelo Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE (2003); Design de Moda pela Faculdade Carlos Drummond de Andrade - Grupo Drummond/SP; Especialização em História Cultural pela FACL; Mestrado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2010) e Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP. Atualmente atua como docente nos cursos de Design de Moda e Arquitetura e Urbanismo e na área de gestão universitária no Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE. Tem experiência na área de História Cultural, atuando principalmente nos seguintes temas: arte, moda, indumentária, têxtil, identidade, tradição e memória.

## 4.4 Dados Estatísticos do Corpo Docente

### a) Informações gerais

Nº total de docentes que ministrarão o curso: 14

Nº docentes pertencentes ao quadro da UNIFEBE: 08

Nº de docentes externos à UNIFEBE: 06

### b) Titulação

Nº de Especialistas: 03

Nº de Mestres: 03

Nº de Doutores: 08

#### 4.5 Metodologia de Ensino

As aulas serão ministradas às sextas-feiras à noite e sábados pela manhã e tarde quinzenalmente, conforme cronograma. Cabe ressaltar a possibilidade de alteração do local e horário de funcionamento, com conhecimento e aprovação da Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura – PROPPEX e total aceitação da turma.

Em consonância com o Regulamento da Pós-Graduação aprovado pelo Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21/11/18, as aulas poderão ser oferecidas na modalidade **presencial e take-home** conforme cronograma ou **semipresencial** respeitada a carga horária estabelecida de 20% da carga horária total da disciplina.

Como metodologia de ensino, as aulas poderão ser expositivas, com debates, seminários, trabalhos em grupo, ficando a avaliação do desempenho dos alunos sob a responsabilidade do professor.

Nenhuma disciplina do curso de graduação pode ser usada para crédito de especialização.

##### a) Critérios para aprovação nas disciplinas

O aproveitamento do rendimento do aluno será avaliado por meio de verificações, em cada disciplina, sendo a nota final expressa em conceitos, com as seguintes equivalências:

CONCEITO	SIGNIFICAÇÃO	REF. NUMÉRICO
<i>A</i>	<i>Excelente</i>	<i>9,0 a 10,0</i>
<i>B</i>	<i>Bom</i>	<i>7,0 a 8,9</i>
<i>C</i>	<i>Regular</i> <i>(Deverá ser compensado por conceito (A) em outra disciplina, para efeitos de média geral de aprovação)</i>	<i>5,0 a 6,9</i>
<i>D</i>	<i>Insuficiente</i>	<i>0,0 a 4,9</i>

- A obtenção de no mínimo, média global “B”, acrescido de frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) das aulas ministradas, em cada disciplina, confere o direito à aprovação ao número de créditos cursados.

- Para cada conceito “C” obtido na realização de uma disciplina, o discente deverá compensar com um conceito “A” em outra disciplina para manutenção da média global igual ou superior a “B”.
- Ao aluno que concluir o Trabalho de Conclusão de Curso e todas as disciplinas com frequência e conceito exigidos, será emitido o **Certificado de Especialista Game Design: desenvolvimento de jogos, processos criativos e mercado**.
- Receberá Certificado de **Aperfeiçoamento** o aluno que, embora não concluindo o curso nas modalidades dispostas acima, tenha completado, com frequência e aproveitamento, no mínimo 180 horas de conteúdo específico.
- Receberá Certificado de **Atualização** o aluno que, embora não concluindo o curso nas modalidades dispostas acima, tenha completado, com frequência e aproveitamento, no mínimo 179 horas de conteúdo específico.
- A entrega do conceito final para cada disciplina não deverá exceder o prazo de 30 (trinta) dias, contados do dia da entrega do trabalho final ao professor responsável.

## b) Avaliação Final: Trabalho de Conclusão de Curso

### 1b) Tipologia do Trabalho de Conclusão de Curso

O trabalho de Conclusão de Curso será o desenvolvimento de um jogo digital ou analógico, que será produzido na disciplina de Projeto e desenvolvimento de jogos, o qual poderá ser feito individualmente ou em equipe.

### 2b) Prazo para entrega

A elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso é de responsabilidade do aluno e poderá se iniciar a partir do oferecimento da disciplina de Projeto e desenvolvimento de jogos e a entrega final deverá ser efetuada em até 06 (seis) meses após o término da última disciplina. Somente em situações excepcionais o prazo da entrega do Trabalho de Conclusão de Curso poderá ser prorrogado por até 02 (dois) meses, a juízo do professor de Projeto e desenvolvimento de jogos e da Coordenação do respectivo curso.



A elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso deve estar em consonância com o regulamento da Pós-Graduação da UNIFEFE, Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21/11/18, no qual constam as orientações e as normas para elaboração.

c) Recursos físicos e materiais a serem utilizados:

- Local e Horário de Funcionamento: Cabe ressaltar a possibilidade de alteração do local e do horário de funcionamento. Porém, será definido com a turma.
- Instituições (salas de aula, laboratórios etc.): Sala de aula equipada com projetor multimídia.
- Biblioteca (acervo bibliográfico): A instituição disponibilizará aos acadêmicos o acervo existente na Biblioteca da UNIFEFE em Brusque-SC. Obras indicadas pelos professores e que não constam na biblioteca deverão/poderão ser adquiridas pelos alunos.
- Recursos de Informática: Mediante agendamento prévio no Laboratório de Informática da UNIFEFE.

d) Processo Seletivo

Inscrição para seleção: a seleção será feita pela média geral do histórico da graduação.

Pré-requisitos para ingresso no curso:

- Formulário de Inscrição;
- Cópia do diploma do curso superior (frente e verso);
- Cópia do histórico escolar do curso de graduação (frente e verso);
- 1 foto 3x4;
- Cópia Carteira de Identidade e CPF ou CNH;
- Pagamento da taxa de inscrição.

## **5 Recomendações**