

Normas de Estágio Curricular Não Obrigatório Remunerado

Instituto de Ciências Criativas e Tecnológicas – ICCT

**- Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais –
Currículo 2013/02**

Descrição do Curso:

O Curso Superior em Tecnologia de Jogos Digitais, que pertence ao Instituto de Ciências Sociais Aplicadas (ICSA), da Universidade Feevale, iniciou suas atividades no primeiro semestre de 2008.

Objetivos do Curso:

Formar tecnólogos em Jogos Digitais, com abordagem humanista e pensamento criativo, aptos à análise crítica e ao desenvolvimento de pesquisa para atender às necessidades mercadológicas de criação de jogos e gerenciamento de projetos multimídia, trabalhando de forma integrada com as demais áreas envolvidas no processo de produção de jogos.

Objetivos do Estágio:

Garantir aos acadêmicos a realização do exercício da prática dentro dos processos implicados na indústria do entretenimento, oportunizando a aproximação entre a teoria obtida em sala de aula e a prática vivenciada no trabalho de forma variada, ampla, diversificada e que proporcione um enriquecimento profissional. Além disso, proporcionar ao aluno condições de desenvolvimento pessoal e profissional com caráter empreendedor.

Critérios:

ATIVIDADES POSSÍVEIS DE SEREM DESENVOLVIDAS (DE ACORDO COM SEMESTRE):

As atividades abaixo citadas servem apenas como referência. Devem ser levadas em consideração as aptidões e habilidades dos candidatos que já exercem atividades nas áreas oferecidas pelo curso, bem como as daqueles que já possuem formação técnica requerida e/ou experiência (análise de currículo). As atividades não têm pré-requisitos vinculados ao cumprimento das disciplinas, sendo abertas aos alunos de qualquer semestre.

A partir do 1º semestre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Roteirização; <i>plot</i>; <i>level design</i>; ▪ Arte: <i>concept art</i>; desenho de personagem; cenários; acessórios; interface; modelagem; texturização; iluminação; <i>riging</i>. ▪ Animação: técnicas 2d e 3d. ▪ Edição: edição de vídeo e animação; ▪ Finalização: Finalização de vídeo; sistemas de partículas; renderização. ▪ Administrativa: gestão de equipes de produção em jogos digitais; funções burocráticas vinculadas ao processo de produção de jogos, tais como atividades de produção (contatos, agendamentos, pesquisa, etc), e secretariado dentro do sistema de produção de jogos digitais. ▪ Desenvolvimento de jogos e software.
--------------------------------	--

Profissionais que podem supervisionar o estágio nas empresas:

Profissionais da área de Jogos, tecnologia da informação, comunicação, designers, artistas plásticos, administradores e demais profissionais com experiência nas atividades que serão desenvolvidas durante o estágio.

Normas relacionadas à estágio do conselho profissional, sindicato, etc...

A área de desenvolvimento de jogos não é regulamentada nem tem órgão autorregulador. Segue as normas gerais do Ministério do Trabalho.

Áreas de Atuação:

Os estágios Curriculares Não Obrigatórios de graduandos em Jogos Digitais da Universidade Feevale poderão ser realizados nos seguintes locais:

- Iniciativa privada: desenvolvedoras de jogos, produtoras de vídeo e de cinema, agências de Publicidade e Propaganda, Comunicação e/ou Marketing; veículos de comunicação; assessorias; estúdios fotográficos, produtoras eletrônicas e digitais, desenvolvedora de softwares.
- Órgãos públicos;
- ONGs.

Novo Hamburgo, 22 de março de 2019.

Prof. Me. Eduardo Fernando Müller
Coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais