

**Normas de Estágio Curricular Não Obrigatório Remunerado**

**Instituto de Ciências Criativas e Tecnológicas – ICCT**

**- Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais –  
Currículo 2008/01**

**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.

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>A partir do 1º semestre</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Roteirização; <i>plot</i>; <i>level design</i>;</li> <li>▪ Arte: <i>concept art</i>; desenho de personagem; cenários; acessórios; interface; modelagem; texturização; iluminação; <i>riging</i>.</li> <li>▪ Animação: técnicas 2d e 3d.</li> <li>▪ Edição: edição de vídeo e animação;</li> <li>▪ Finalização: Finalização de vídeo; sistemas de partículas; renderização.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Desenvolvimento de jogos e software.</li> </ul> |
|--------------------------------|--|

**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 auto-regulador. 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