

Empreendedorismo (40 Horas Aulas)

EMENTA: Oferece aos alunos instrumentos para identificação de oportunidades de novos negócios, bem como apresenta os recursos e etapas necessárias para desenvolver a sua capacidade empreendedora a partir dos conhecimentos e ferramentas específicas a fim de estimular novos empreendimentos e/ou o intraempreendedorismo num contexto regional e global. Dissemina as boas práticas, gerando inovação pelo domínio de tecnologias/soluções colaborativas de problemas e acesso adquiridas através da aquisição de competências e habilidades construídas por meio dos cursos específicos de inovação tecnológica.

1. Empreendedorismo

Conceito de empreendedorismo
Síndrome do empregado
Os mandamentos do empreendedor de sucesso
E o que não é empreendedorismo?
Traçando o perfil e habilidades de um empreendedor
Níveis de relação do empreendedor o Empreendedor de sucesso

2. Intraempreendedorismo

O que é intraempreendedorismo

3. Ação - palavra-chave

Como alcançar objetivos
Vencendo os medos
Aprendendo a administrar o tempo
Ações do empreendedor

4. Desenvolvendo o seu próprio negócio

Empresa nascente X Grande empresa
Crescimento da empresa nascente
Projetando a estrutura da empresa

5. Departamentalização de empresas

Departamento administrativo – Departamento financeiro
Departamento RH – compras – vendas e marketing

6. Planejando o novo negócio

Planejamento o Plano de negócios
Estrutura legal o Localização
Manutenção de registros
Seguro o Segurança o Planejamento estratégico do negócio o Metas
Objetivos o Formulação da estratégia
Implementação do plano de negócios

Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos (160 Horas Aulas)

Ementa: Conhece o que é um jogo eletrônico, quais são os seus elementos, e que tipos de jogos existem. As diferentes plataformas para games. Quais são os conhecimentos e as ferramentas necessárias para a criação de jogos eletrônicos. Como criar uma boa história e narrativa. Introdução à programação, arte, modelagem, animação, trilha sonora e efeitos sonoros. Como funciona a indústria de games, como ganhar dinheiro, e como fazer marketing para o próprio jogo.

1. Introdução e Histórico dos Jogos

Apresentação professor e curso;
História dos jogos eletrônicos;
O que é um jogo eletrônico;
Elementos de um jogo eletrônico.
Apresentação Construct 2;
Criar um texto e fundo;
Pintar na imagem.

2. Jogos e suas interfaces

Profissões com jogos eletrônicos;
Plataformas;
Interfaces;
Tipos de jogos eletrônicos
Layers;
Instâncias, movimento;
Criar plataformas, snap

3. Linguagens narrativas, personagens

Conhecer Linguagens;
Narrativa;
Personagens
Espelhar imagens;
Behaviours plataforma e solid;
Comandos com o teclado.

4. Tipos de imagem- Plataformas

Imagem digital;
Bibliotecas, Frameworks e IDEs;
Criatividade e diversidade.
Game Over;
Functions;
Reiniciar

5. Edição, animação e som

Editores de imagem;
Animação;
Som
Parar jogo no GameOver;
Organizar eventos;
Tela inicial;
Highscore.

6. Os jogos no mercado

Algoritmos;
Fluxogramas;
Como ganhar dinheiro com jogos eletrônicos
Gimp - criar animação (explosão);
Incluir animação no jogo;
Local Storage, Disable action.

7. Programação de Jogos

Variáveis; Programação estruturada;
Como publicar um jogo;
Marketing
Identificar música online;
Audacity;
Integrar áudio;
Inimigo andando

8. Inteligência Artificial

Bancos de dados;
Inteligência artificial;
A indústria de jogos eletrônicos no Brasil.
Montagem de jogo: Simulação - Vida e morte do inimigo;
Matar o inimigo

9. Criando Jogos

O processo de criar um jogo eletrônico;
Organizar e gerenciar um projeto de jogo eletrônico;
Próximos passos;
Plataformas flutuantes;
Publicar o jogo na internet;