

Apresentação

O desenvolvimento tecnológico nas diversas áreas do conhecimento tem introduzido mudanças radicais em todo o mundo em um ritmo cada vez mais acelerado. A sociedade vem sofrendo mudanças muito acentuadas em relação à criação e dependência de novas necessidades de comunicação e renovações no acesso ao uso de tecnologia. A produção de Jogos digitais, por exemplo, faz uso de atividades criativas e técnicas, que demandam e produzem novas tecnologias, responsáveis pela geração de novos produtos e serviços, processos produtivos e de distribuição, que “transbordam” para atividades em outras empresas e organizações dentro e fora do setor. Dessa forma, produz externalidades para o conjunto da Economia. Importantes avanços tecnológicos recentes têm contribuído para mudar a indústria de jogos digitais, seus modelos de negócios, sua audiência e sua visibilidade. A ampliação do poder de processamento dos hardwares, o aumento da capacidade gráfica, a expansão da internet e a banda larga móvel expandiram significativamente o mercado, permitindo o surgimento de jogos online, que interconectam pessoas no mundo todo.

O curso de Tecnologia em Jogos Digitais visa privilegiar as propostas que impliquem em compromisso social, combinando o máximo de qualidade pedagógica e científica, confirmando a importância da extensão como espaço de interação entre a comunidade acadêmica e a sociedade e sempre entendo a ação docente como processo pedagógico intencional e metódico, que envolve conhecimentos específicos, interdisciplinares e pedagógicos. Para tanto, as atividades extensionistas estão sedimentadas por meio de componentes curriculares semestrais com o intuito de promover durante todo o percurso do curso a relação da construção do conhecimento alicerçada com a sociedade, considerando ensino, pesquisa e extensão.

Sendo assim, o curso propõe-se a formar profissionais para atuarem no desenvolvimento de jogos digitais para internet, smartphones, tablets, computadores e consoles, nas diversas áreas do entretenimento como aventura, ação, simuladores, 2d e 3d, publicidade, treinamento e educação, a lidar com plataforma e ferramentas para a criação de jogos digitais e trabalhar no desenvolvimento de sistemas de entretenimento digital interativo – em redes ou isoladamente – de roteiros e modelagem de personagens virtuais e na interação com banco de dados.

Os textos selecionados pela Comissão Científica para compor este volume representam as pesquisas mais recentes desenvolvidas pelos acadêmicos do curso de Jogos Digitais, acompanhados pelos professores orientadores.

Boa Leitura!