

(Cód. 35) Level designer Mesa: 3	
Eixo tecnológico	A definir
Segmento	A definir
Qualificação	A partir de Ensino Superior em curso
Subordinação	Gestor de projetos de TI
Funções	
(023)	Criar <i>storytelling</i> e roteiros para os jogos digitais
(099)	Planejar níveis de dificuldade em jogos
(112)	Realizar testes de funcionamento
(032)	Desenvolver, configurar e manipular elementos multimídias para diferentes estágios em games
Conhecimentos	
Animação (básico) Design Games - projetos de elaboração (avançado) Modelagem de dados (básico) Narrativa Processos de aprendizagem e cognição Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico	
Comportamentos destacados	
Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais Criatividade Flexibilidade com a equipes e os clientes Resiliência	
Tendências específicas	
Híbridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia	
Temas para Formação Continuada	
Designer Designer de jogos	