

<b>(Cód. 30) Game designer   Mesa: 3</b>	
<b>Eixo tecnológico</b>	Produção cultural e design
<b>Segmento</b>	Comunicação
<b>Qualificação</b>	A partir de Ensino Superior em curso
<b>Subordinação</b>	Gestar de projetos de TI
<b>Funções</b>	
(006)	Analisar conceitos e tendências de <i>design</i>
(023)	Criar <i>storytelling</i> e roteiros para os jogos digitais
(042)	Especificar arquitetura de <i>software</i>
(099)	Planejar níveis de dificuldade em jogos
(112)	Realizar testes de funcionamento
(114)	Selecionar metodologias, ferramentas e padrões de desenvolvimento de sistemas
(007)	Analisar e documentar projetos, procedimentos, configurações e rotinas de <i>games</i>
(031)	Desenvolver interfaces gráficas de <i>games</i>
(098)	Planejar etapas, ações e definir fluxo de trabalho no <i>design</i> de <i>games</i>
<b>Conhecimentos</b>	
Animação (básico) Design Games - projetos de elaboração (avançado) Modelagem de dados (básico) Narrativa Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico	

<b>Comportamentos destacados</b>
Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais Criatividade Flexibilidade com a equipes e os clientes Liderança Resiliência
<b>Tendências específicas</b>
Hibridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia
<b>Temas para Formação Continuada</b>
Curso de <i>Design</i> Designer de jogos