

(Cód. 37) Programador de games Mesa: 3	
Eixo tecnológico	Informação e Comunicação
Segmento	Informática
Qualificação	A partir de Ensino Superior em curso
Subordinação	Gestor de TI, Coordenador de TI, Analista de sistemas, Arquiteto de softwares. Está subordinada a esta ocupação: parceiro menos experiente (<i>Trainee/Júnior/Pleno/Senior</i>)
Funções	
012	Auxiliar na automação dos processos de <i>build</i> e <i>deploy</i> dos aplicativos
028	Desenvolver e integrar sistemas e aplicativos
058	Implementar e controlar versões de arquivos em repositórios
105	Publicar sistemas e aplicativos na <i>web</i>
110	Realizar manutenção na codificação de sistemas e aplicações
112	Realizar testes de funcionamento
027	Definir recursos para hospedagem de sistemas e sites voltados para games
Conhecimentos	
Algoritmos Desenvolvimento de <i>software</i> - estrutura de processos Modelos de negócio (básico)	
Comportamentos destacados	
Colaboração com membros da equipe parceiros e clientes Comportamento investigativo Comprometimento com o trabalho em equipe	

Comunicação assertiva Desenvolvimento contínuo Empatia Respeito aos prazos e metas definidas
Tendências específicas
Hibridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia
Temas para Formação Continuada
Metodologia ágil Metodologia SCRUM Metodologias criativas