

<b>(Cód. 38) Roteirista de games   Mesa: 3</b>	
<b>Eixo tecnológico</b>	Produção cultural e design
<b>Segmento</b>	A definir
<b>Qualificação</b>	A partir de Ensino Médio completo
<b>Subordinação</b>	Gestor de projetos de TI
<b>Funções</b>	
<b>0231</b>	Criar <i>storytelling</i> e roteiros para os jogos digitais
<b>0321</b>	Desenvolver, configurar e manipular o roteiro dos elementos multimídias em games
<b>Conhecimentos</b>	
Animação (básico) Games - Projetos de elaboração Modelagem de dados (básico) Narrativa Processos de aprendizagem e cognição Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico Roteirização	
<b>Comportamentos destacados</b>	
Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais Criatividade Flexibilidade com a equipes e os clientes Resiliência	
<b>Tendências específicas</b>	
Híbridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia	
<b>Temas para Formação Continuada</b>	
Conhecimento de formatação de roteiro	