

Design Gráfico, UX e Multimídia – 360 h

O conteúdo desta pós traz o conhecimento para animação em 2D e 3D, desenvolvimento de game, video aula e podcast.

Disciplinas:

- UX Design, Gamificação e Engajamento
 - Storytelling e Gamificação
 - Teoria dos Jogos
 - Princípios para aumentar o engajamento
 - Regras para o engajamento
 - UX Design
 - Prototipagem
 - Técnicas de UX
 - Design thinking, Lean UX e UX Ágil
 - Ferramentas – Matriz CDS
 - Canvas de proposta de valor
 - Blueprint de serviços
 - Diagrama do Modelo mental

- Design Thinking e Storytelling
 - Competências do Design Thinker
 - Evolução dos Negócios
 - Métodos de Design
 - O Processo HCD
 - Storytelling

- Engenharia de Usabilidade
 - Ergonomia
 - Usabilidade e Engenharia de Usabilidade
 - Princípios de Diálogo
 - Heurísticas de Usabilidade
 - Técnicas para construção de um projeto
 - Avaliação
 - Acessibilidade à Web

- Design Instrucional – Desenvolvimento de Projeto de Educação
 - Perfil do Designer Instrucional
 - Modelos existentes de Design Instrucional
 - Gamificação
 - Tecnologias para usar em Sala de aula em EAD
 - Áudio Book
 - Livros Interativos
 - Laboratórios em Realidade Aumentada
 - Laboratórios Virtuais com Ambiente de Colaboração Remota
 - Obtendo um excelente Material Audiovisual
 - Construção do Design Instrucional

- Produção de Videoaulas e Podcast
 - Criação de Vídeo Aulas – Conteúdo e Planejamento
 - Direitos Autorais e Produção de Conteúdo em Vídeo
 - Meios de Transmissão e Distribuição
 - Mídias e Ferramentas
 - Equipamentos
 - Hospedagem das Aulas
 - Planejamento inicial e de Conteúdo
 - Gravação e Edição
 - Publicação e Distribuição

- Desenvolvimento de Games 2D e 3D
 - Instalação Construct 2
 - A interface e Estrutura do Projeto
 - Interface: Barra (Projeto, Propriedades, Objetos, Camadas e Favoritos)
 - Editor de Imagens e animação
 - Diálogos
 - Instalando o Unity
 - Projetos 2D e 3D
 - Script
 - Navegando pela Unreal
 - Criando um Novo Nível
 - Blueprint

- Tópicos Especiais: Realidade Virtual e Aumentada
 - Indústria 4.0 e Elementos Conectados
 - Realidade Virtual e Aumentada
 - Hardware e Software para Realidade Virtual e Aumentada
 - Modelo de Desenvolvimento para RV e RA
 - Interação em ambientes Virtuais Imersivos
 - Google Expeditions
 - Amazon Sumerian
 - COSPACES

- Modelagem 3D
 - Dispositivos Ópticos e Mecânicos
 - Industrialização da Animação
 - Possibilidade do uso do computador para fins Artísticos
 - Programas de Animação 2D
 - A Base da Imagem 3D
 - Ferramentas de Manipulação e Edição
 - Animando 3D
 - Animação com Rigging