



**Universidade  
Anhembi Morumbi**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design

# Guia Rápido do Curso Superior de Design de Games

# Universidade Anhembi Morumbi

Fundada, em 1970, com o intuito de oferecer o primeiro curso superior de Turismo do Brasil, a Universidade Anhembi Morumbi ampliou a oferta de cursos em diferentes áreas durante a década de 1980. Credenciada como universidade na década de 1990, inaugurou o segundo campus, localizado na região da Mooca, para oferta concentrada de cursos na área da Saúde. Nas duas primeiras décadas do novo milênio, a Universidade continuou a trajetória de expansão com o lançamento de novos campi – Morumbi, Vale do Anhangabaú, Paulista 1 e Paulista 2 – e polos de educação a distância em diversas regiões.

Ao longo de sua história, a Anhembi Morumbi se tornou reconhecida pela oferta de cursos inéditos como Gastronomia, Aviação Civil, Design Digital, Quiropraxia, Moda e Estética.

Em 2005, torna-se uma universidade internacionalizada ao integrar a Rede Internacional de Universidades Laureate, dinamizando ainda mais o binômio “criatividade e inovação” que sempre esteve presente na Anhembi Morumbi. Com a internacionalização, passou a proporcionar aos estudantes a oportunidade de formação e atuação mundial por meio de programas exclusivos de intercâmbio para complemento das matrizes curriculares, dupla diplomação e estágio internacional, entre outros.

Situada em São Paulo, a Anhembi Morumbi tem, atualmente, mais de 46 mil estudantes em cursos de graduação e pós-graduação lato sensu, nas modalidades presencial e a distância, além de pós-graduação stricto sensu e cursos de extensão.

A Universidade tem como missão: “Prover educação de alta qualidade, formando líderes e profissionais capazes de responder às demandas do mundo globalizado e contribuir para o progresso social e ambiental com espírito empreendedor e valores éticos”. Sua visão é: “Consolidar nossa posição de liderança no Ensino Superior em todas as áreas de conhecimento em que atuamos, formando o maior número de profissionais diferenciados, por meio da excelência acadêmica, inovação e internacionalidade”.

Nossos valores modelam nossas ações, potencializando ainda mais resultados sempre voltados à educação e excelência acadêmica, assegurando a perenidade de nossa Instituição, que valoriza a paixão, o respeito à diversidade, o trabalho em equipe, a inovação, o foco em resultado, a responsabilidade corporativa, o compromisso social, a ética e a transparência.

## Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design

A Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design – Ecead surge no segundo semestre de 2016, como fruto da reorganização acadêmica da Universidade, reunindo cursos que pertenciam às antigas Escolas de Engenharias e Tecnologia e a maioria dos cursos da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda.

A Ecead é composta pelos cursos: Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Arquitetura e Urbanismo, Aviação Civil, Ciência da Computação, Design de Animação (bacharelado e tecnológico), Design de Games, Design de Interiores, Design de Moda, Design Digital, Design Gráfico, Engenharia Ambiental e Sanitária, Engenharia Civil, Engenharia da Computação, Engenharia de Produção, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Gestão da Tecnologia da Informação, Negócios da Moda, Sistemas de Informação.

Partindo desse cenário de complexidade de conhecimentos e áreas de atuação no mercado profissional pelos quais transitam os cursos, a Ecead tem por objetivo central a qualidade do profissional e do cidadão que se pretende formar, a partir da atenção plena ao processo de ensino-aprendizagem. A elaboração e a construção do projeto da Ecead são trabalhadas como proposta coletiva de trabalho, podendo, assim, contribuir para que os cursos envolvidos atinjam seus objetivos, sintetizados na formação de profissionais competentes, criativos, com visão crítica, bem como cidadãos cientes de suas responsabilidades para com a sociedade.

O projeto da Ecead tem por fim se constituir em efetivo instrumento indutor da melhoria da qualidade e da busca da excelência no ensino. A atenção às movimentações da sociedade é fator gerador de reflexão e de revisão de matrizes curriculares dos cursos, de modo a melhor atender às demandas do mercado e permitir mais flexibilidade curricular. Um projeto conjunto de trabalho, visando o engajamento dos segmentos docente, discente e técnico-administrativo, a eficiência do processo e a qualidade da formação plena do aluno em termos científico-culturais, profissionais e de cidadania, constitui o grande diferencial dos cursos pertencentes à Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design.



A competência empreendedora e a atuação profissional do aluno, princípios fundamentais da Universidade, têm implicado agilidade na compreensão das tendências do mercado profissional e no planejamento e aplicação do projeto pedagógico. Nesse sentido, os cursos que compõem a Ecead têm claros vínculos com mercado e comunidade. Seja por parcerias firmadas com empresas, seja pelo trabalho regular em atividades de extensão, no âmbito institucional e contemplados nos Projetos Pedagógicos de cada curso, além dos direcionamentos à pesquisa como motor da tríade ensino-pesquisa-extensão.

## Sobre o curso

O curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi é o primeiro curso de graduação na área de jogos do Brasil. É o único bacharelado da área de jogos digitais, com destaque no Guia do Estudante. A matriz curricular do curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi é a que possui a maior carga horária em disciplinas da área de design e criação. E a área de modelagem e animação digital é amplamente atendida com aulas em laboratórios e ateliês especializados. Em todos os semestres, os alunos têm que desenvolver um projeto de um jogo ou animação. Os trabalhos vão aumentando o grau de complexidade. De jogos de tabuleiro a games 3D, o aluno tem a oportunidade de aprender fazendo.

## Objetivo geral do curso

Projetar jogos para qualquer plataforma, considerando processos de pesquisa, criação, experimentação e produção de um game, assim como as possibilidades que são abertas pelas novas mídias e pelas tecnologias emergentes do mundo digital, sempre levando em conta as implicações de ordem econômica, social, ética e cultural da sociedade em que o produto estará inserido.

## Objetivos específicos

- a) Formar designers para atuação na área específica de planejamento de jogos digitais (games), por meio de uma sólida formação em design, sustentada por uma metodologia que estimule criatividade, inovação e visão de negócios;
- b) Desenvolver o conhecimento da linguagem de criação, planejamento e produção, implementação e gestão de projetos de games, o que implica no conhecimento e nas práticas relacionadas ao projeto e implementação de interfaces, à reflexão sobre a interatividade, a jogabilidade e a ludicidade de um jogo, ao desenvolvimento de roteiros, ao desenvolvimento da expressão e representação pelo desenho, da concepção e produção da modelagem de cenários e animação de personagens, e ao domínio da tecnologia envolvida em um projeto de games;
- c) Levar o futuro profissional a praticar a atividade de pesquisa, conhecer a metodologia científica e saber relacioná-la com a metodologia projetual no campo do design;
- d) Formar profissionais responsáveis, éticos, críticos, empreendedores, inovadores e criativos;
- e) Trabalhar com metodologia, saber planejar e cumprir prazos.

## Público-alvo

O curso é destinado aos interessados a trabalhar para a indústria de jogos digitais, seja para atuar como designer de games, seja para as outras áreas pertinentes a esse segmento, como designer de interfaces, artistas digitais de imagens estáticas ou em movimento, programadores de jogos e até mesmo profissionais que façam a interface entre a indústria e o mercado de games. O futuro profissional é, portanto, preparado a ser mais do que um técnico; pretende-se que ele atue como um gestor de projetos, liderando equipes para o desenvolvimento de produtos do segmento de jogos.

## Disciplinas

### **ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS (3D)**

Trata de procedimentos e técnicas de animação. Aborda a aplicação dos princípios de animação nas ferramentas digitais não lineares e a simulação de características psicológicas por meio da ilusão do movimento. Trabalha também edição e finalização da animação.

### **ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA**

Discute sobre o homem no mercado de trabalho influenciado pela diversidade cultural e sociedade do conhecimento, abordando as diferentes identidades sociais e os aspectos étnico-raciais nas decisões profissionais.

### **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

Atividades práticas e/ou teóricas relacionadas ao contexto do curso que contribuem na formação profissional mais ampla do aluno, envolvendo, alternativa ou simultaneamente, produção, pesquisa, intercâmbio, visitas técnicas, participação em eventos e outras consideradas próprias ao curso.

### **BALANCEAMENTO E PROGRESSÃO PARA GAMES**

A disciplina discute criticamente os conceitos de balanceamento e de progressão em projetos de games, tomando como referência a teoria do fluxo. Trabalha técnicas de aplicação desses conceitos nos diferentes gêneros de jogos digitais.

### **COMUNICAÇÃO**

A disciplina discute as variedades linguísticas nos diversos gêneros orais e textuais, a leitura, interpretação e produção de textos no meio acadêmico e profissional e apresenta técnicas de comunicação oral para o meio acadêmico e profissional.

### **CULTURA DOS GAMES**

A disciplina acompanha as transformações socioculturais, tecnológicas e comportamentais da sociedade e suas implicações na vida de designers e usuários de jogos. Articula análises críticas de projetos de games, bem como discute as tendências observadas no contexto mercadológico e tecnológico da área. Discute temas transversais ligados a questões étnico-raciais, ambientais e de sustentabilidade.

### **DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS**

A disciplina discute os desafios contemporâneos do homem enquanto profissional, destacando-se os desafios sociais, os desafios éticos, os desafios do mercado globalizado e os desafios políticos.

### **DESENHO**

Aborda os fundamentos do desenho básico e de observação, com vista à constituição da habilidade de registro gráfico e expressivo. Explora o desenho anatômico, de perspectiva e representação.

### **DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL**

Apresenta as transformações do ser humano e das relações de trabalho nas diferentes configurações geográficas e na evolução tecnológica e discute o ser humano no mercado de trabalho sob a perspectiva da cidadania e sustentabilidade.

### **DESENVOLVIMENTO PARA GAMES 3D**

A disciplina aborda conceitos fundamentais da linguagem de programação orientada a jogos 3D: métodos de resolução de problemas, métodos de representação, automatização de raciocínio, sistemas especialistas, e implementação dos conceitos de IA.



### **DESIGN DE GAMES: AMBIENTES 3D**

Estuda os princípios teóricos e práticos da identidade visual, gestão da marca, registro de marca e merchandising visual. Dedicar-se aos programas de identidade visual e seus conjuntos de elementos visuais, os quais representam conceito, produto, instituição ou serviço. Estuda concepção, planejamento, implantação e avaliação de projetos de identidade visual e sua documentação normativa.

### **DESIGN DE GAMES: CRIAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO**

Analisa os princípios teóricos e práticos de projetos gráficos editoriais de livros impressos ou digitais. Estuda a estrutura de um projeto de design editorial e articulação do texto, tipografia, imagem, espaço visual e narrativa. Discute a união técnica de elementos que unem as partes do produto.

### **DESIGN DE GAMES: JOGOS 2D**

Aborda os princípios teóricos e práticos de projetos editoriais de periódicos impressos ou digitais: apresentação, capa e formato; mensagem, tipografia e imagem; aglutinadores compositivos, hierarquia da informação, harmonia, ritmo e pulsão; união técnica de elementos que unem as partes do produto.

### **DESIGN DE GAMES: SERIOUS GAMES**

Estuda princípios teóricos e práticos dos sistemas de sinalização para empreendimentos públicos e privados, industrial, comercial, serviço, cultural, lazer e esporte. Aborda a sinalização e o espaço, o uso e fluxo de uso do espaço e orientação. Analisa a concepção, planejamento, implantação e avaliação de projetos de sinalização e sua documentação normativa.

### **DESIGN DE GAMES: TRANSMÍDIA**

Trata dos princípios projetuais para a criação de games 3D inseridos dentro de um projeto transmídia. Realiza pesquisas referenciais a partir de temas oriundos do universo audiovisual, com base em uma visão sistêmica de projeto. Discute a relação dialógica entre outros meios audiovisuais e os jogos digitais, enfatizando conceitos como planos e câmera.

### **DESIGN DE INTERFACE**

Analisa interfaces visuais interativas de projetos de jogos e outros meios digitais. Articula os fundamentos da linguagem visual (forma, cor, tipografia, imagem, símbolo, movimento) segundo critérios funcionais, informacionais e emocionais, de modo a garantir a qualidade da experiência receptiva, imersiva e interativa.

### **DESIGN DE JOGO ANALÓGICO**

Aborda as etapas de projeto de jogos analógicos e sua organização projetual. Trata dos elementos que estruturam o projeto de um jogo, bem como dos fundamentos da mecânica. Trabalha o planejamento das regras do jogo, relacionando-as com metas e objetivos. Discute o papel dos jogos analógicos como protótipos para jogos digitais.

### **DESIGN DE PERSONAGENS**

Trata dos conceitos e processos relacionados à concepção e ao desenvolvimento de personagens para games e animações. A abordagem considera o escopo da mecânica, da narrativa e dos ambientes de cada projeto.

### **DESIGN DE PUZZLES**

A disciplina trata da constituição projetual de desafios, sejam eles enigmas, quebra-cabeças ou desafios para jogos que envolvem estratégia, destreza física ou habilidades sociais. Articula a construção de puzzles com elementos da mecânica do jogo.

### **DESIGN DE SOM PARA GAMES**

Aborda as diversas áreas de criação, produção e pós-produção de áudio direcionado às mídias digitais e digitais interativas, estabelecendo relações entre o campo das artes, da tecnologia e do design.



### **DIREÇÃO DE ARTE PARA GAMES**

Expõe e exercita o processo de direção de arte, do desenho de concepção ao projeto final, estimulando o pensamento crítico da linguagem visual aplicada a games. Propõe o exercício de criação e desenvolvimento de personagens, ambientes e objetos do projeto, com base no conceito de criação. Aplica práticas de desenho de concepção, bem como formas de apresentação dos conceitos visuais no projeto.

### **ERGONOMIA**

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, antropometria dinâmica e estática, manejo, controles e displays. Analisa ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário de projetos de design.

### **FUNDAMENTOS DO DESIGN PARA GAMES**

A disciplina se volta à observação e reflexão crítica do design no contexto sociocultural e ambiental. Aborda metodologias projetuais e etapas construtivas do projeto. Enfoca a ética e o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Apresenta os elementos compositivos da construção de imagens para representação de projetos, considerando os elementos da linguagem visual.

### **GESTÃO DE DESIGN DE GAMES**

Aborda o “design thinking” como metodologia para gestores e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões ligadas ao planejamento estratégico, à organização, à direção, ao controle e à gestão financeira da empresa. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

### **HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN**

Discute a percepção crítica e o reconhecimento da produção artística e do design em diferentes períodos históricos, com as implicações sociais e culturais. Considera a arte e o design como linguagem e comunicação, enfatiza a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade e os desdobramentos nas produções contemporâneas.

### **ILUSTRAÇÃO EM DESIGN DE GAMES**

A disciplina aborda princípios e técnicas de ilustração para games, focando em desenvolvimento de cenários, veículos, personagens e criaturas. Enfatiza também a função e a aplicação do cenário como elemento visual e narrativo, valendo-se de perspectiva, cor e desenho.

### **IMAGEM GRÁFICA E DIGITAL**

A disciplina apresenta a inter-relação entre a linguagem do design com os procedimentos técnicos e projetuais na criação e produção de imagens gráficas e digitais. Discute atividades de planejamento, adequação na utilização de softwares, articulação e manipulação texto/imagem. Aborda os principais procedimentos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento e manipulação da imagem.

### **INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO PARA GAMES**

Introduz conceitos e técnicas fundamentais de programação de jogos eletrônicos envolvendo algoritmos, lógica de programação, armazenamento de dados em memória e instruções de controle de fluxo. Algoritmos simples de jogos de puzzle também são apresentados.

### **LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO**

A disciplina enfoca soluções relacionadas ao aspecto tecnológico e estético de projetos de jogos. Fornece subsídios e referências para a produção do Trabalho de Conclusão de Curso, relacionando criatividade, inovação e experimentação na área de jogos.



#### **LEVEL DESIGN**

Aborda conceitos, técnicas e elementos constitutivos para o planejamento e a criação dos ambientes em que os jogos se desenrolam. Analisa o fenômeno da imersão para facilitar a compreensão das necessidades de projeto dos ambientes virtuais. Estuda também as técnicas de orientação do jogador nesses ambientes, bem como a divisão do jogo em fases (“levels”).

#### **MARKETING DE GAMES**

Discute os princípios do marketing e sua importância como ferramenta estratégica para projetos de games. Introduz conceitos e técnicas utilizados em marketing e teorias de comportamento do consumidor. Trata das decisões de produto, preço, canais de distribuição e promoção.

#### **METODOLOGIA CIENTÍFICA**

Esta disciplina aborda o uso da metodologia científica para informação, organização, pesquisa e apresentação de resultados científicos.

#### **METODOLOGIA PROJETUAL**

Discute as relações históricas da filosofia com o método científico e/ou projetual. Aborda princípios e conceitos que definem os tipos de pesquisa e métodos quanto à concepção, ao planejamento, à definição de etapas, à prototipagem, à organização, à administração, à gestão, à análise de resultados e à validação de resultados.

#### **MODELAGEM 3D PARA GAMES**

A disciplina aborda os conceitos de representação no espaço tridimensional por meio da modelagem por polígonos de objetos e cenários 3D para games. Apresenta as ferramentas de modelagem 3D e as técnicas de “box modeling”, mapeamento, texturização e iluminação para projetos de games.

#### **MODELAGEM E RIGGING**

Trabalha com o processo de “rigging”, a preparação dos elementos de um modelo digital 3D para a convertê-lo em um objeto animado. Aborda desenvolvimento do esqueleto digital, hierarquias, controladores de animação e deformadores da malha 3D.

#### **PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO**

Trata dos princípios e conceitos da linguagem da animação 2D e de suas técnicas tradicionais: tempo, quadro-chave, intervalo, movimentos gerais (andar, correr, pular), flexibilidade, peso, antecipação, movimento labial e movimentos de expressões faciais. A disciplina aborda também os processos de pré-produção, produção e finalização de filmes de animação.

#### **PRINCÍPIOS DO JOGO**

A disciplina discute o conceito de jogo dentro de um contexto histórico e sociocultural, explorando os conceitos de limite e círculo mágico. Introduz os elementos formais de jogos. Trata da distinção entre jogos competitivos e cooperativos, considerando os conceitos de desafio e conflito. Discute a dialética entre os jogos emergentes e progressivos, com base na Teoria do Fun.

#### **PROGRAMAÇÃO APLICADA**

Aborda os conceitos de linguagem de programação aplicada a jogos com base em ferramentas específicas para projetos de games. Explora as especificidades do design e da implementação de jogos com foco nos “serious games”.



### **PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 2D**

Aborda os procedimentos para o desenvolvimento de jogos digitais 2D, incluindo técnicas de programação e preparação dos elementos audiovisuais do sistema. Trabalha com algoritmos específicos para controle de personagem, simulação física, comportamento de personagens não jogáveis, navegação, gerenciamento de memória, carregamento de arquivos externos e preparação de elementos gráficos e sonoros.

### **PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 3D**

Esta disciplina trabalha o desenvolvimento de softwares orientados a objetos, simulação física e conceitos de game design para o desenvolvimento de projetos de jogos 3D. O uso de ferramentas de programação e “engines” de jogos 3D são trabalhados por meio de conceitos de física e design inerentes ao tema

### **PROJETO DE DESIGN DE ÁUDIO**

Aborda as diversas formas de conceituação e elaboração de projetos de áudio para games e seus elementos constitutivos. Discute a linguagem sonora como forma de comunicação nos meios interativos.

### **PROJETO INTEGRADO I: DESIGN DE GAMES**

Articula as disciplinas do semestre por meio de um plano integrado. Aprimora a visão sistêmica e o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas. Incorpora pesquisas de jogos que se sobressaiam na comunicação mediada por interfaces digitais, ressaltando formas de interação que aproveitem as especificidades das novas tecnologias emergentes na contemporaneidade.

### **PROJETO INTEGRADO II: DESIGN DE GAMES**

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um plano integrado. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas para “serious games”.

### **PROJETO INTEGRADO III: DESIGN DE GAMES**

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um plano integrado. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas para jogos 3D.

### **PROJETO INTEGRADO IV: DESIGN DE GAMES**

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um plano integrado. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas para jogos inseridos em projetos transmidiáticos.

### **REPRESENTAÇÃO GRÁFICA**

Estudo dos sistemas de representação gráfica, representação geométrica, planificação de sólidos, sistema de projeção, perspectivas, detalhamentos, representação de materiais e tolerância. Analisa legislação e normatização nacional do desenho técnico segundo a Associação Brasileira de Normas Técnicas.

### **TCC: DESIGN DE GAMES I**

Enfoca os procedimentos para a realização da pesquisa referencial e teórica necessária ao desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso. Discute a escolha e delimitação do tema a partir da construção de um problema a ser investigado, o levantamento de dados, o desenvolvimento da pesquisa, do projeto e do protótipo do jogo.

### **TCC: DESIGN DE GAMES II**

Enfoca o processo de implantação do Trabalho de Conclusão de Curso materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa teórica e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho, cronograma, fases de produção, até a apresentação e defesa do projeto.



## TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN

A disciplina aborda temas de estudo atuais correlatos à área do design, proporcionando ao aluno atualização constante no que diz respeito às discussões conceituais e simbólicas e às inovações tecnológicas do design.

## Sistema de avaliação

A Universidade Anhembi Morumbi desenvolve a avaliação de aprendizagem em duas etapas: N1 e N2. A N1 consiste em uma série de atividades desenvolvidas ao longo do semestre que permitem avaliar o estudante continuamente. A N2 consiste em uma prova presencial individual.

A nota final do estudante (NF) é obtida a partir da média entre N1 e N2, considerando os pesos, respectivamente, de 40% e 60%. É considerado aprovado o estudante que atingir média de aprovação conforme estabelecido em Regimento Acadêmico.

O estudante tem direito a realizar prova de segunda chamada no caso de ter perdido a oportunidade de cumprir a prova na data estipulada, ou se desejar melhoria de nota. Se, eventualmente, for reprovado, o estudante deverá cumprir novamente a disciplina em regime de dependência.

## Frequência

A avaliação do desempenho escolar, além do aproveitamento, abrange aspectos de frequência.

A Universidade adota como critério para aprovação a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. O estudante que ultrapassar esse limite está automaticamente reprovado na disciplina. Nas disciplinas e cursos a distância a frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no ambiente de aprendizagem e seguem o mesmo critério para aprovação.

## Coordenação

### Direção da Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design

Professor M.e Luciano Freire

Mestre e graduado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de São Carlos. Especialista em Segurança da Informação pela Unirio. Atuou como diretor adjunto de Planejamento e Suporte Acadêmico e, atualmente, é diretor acadêmico da Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design da Universidade Anhembi Morumbi, além de docente dos cursos da área de TI. Possui 13 anos de experiência como professor universitário e acumula dez anos de experiência como coordenador de cursos. É tutor virtual do curso de Sistemas de Informação (modalidade EAD) da UFSCar e autor de livros de preparação para concursos públicos.

### Coordenação do curso superior de Design de Games

Professor M.e Delmar Galisi Domingues

Bacharel em Comunicação Social pela Escola de Comunicação e Artes (USP) e em Administração pela Escola de Administração de Empresas da Fundação Getúlio Vargas (FGV). Mestre em Comunicação Social pela ECA-USP e doutor em Design, pela PUC-Rio (2010). Desenvolve pesquisa na área de design, com ênfase em jogos digitais e animação, focando principalmente nos seguintes temas: “serious games”, animação e educação. É docente de Ensino Superior desde agosto de 1995 e gestor acadêmico desde janeiro de 2003.



## Anhembi Morumbi para você

Você, estudante, é parte integrante da comunidade acadêmica da Universidade Anhembi Morumbi e pode desfrutar de toda a infraestrutura que a Universidade oferece.

São seis campi com instalações modernas, laboratórios de última geração, bibliotecas com acervo abundante, além de academia de ginástica.

- **Campus Mooca** – Rua Dr. Almeida Lima, 1.134
- **Campus Morumbi** – Av. Roque Petroni Jr., 630
- **Campus Paulista** – Av. Paulista, 2.000
- **Campus Paulista 2** – Rua Treze de Maio, 1.266
- **Campus Vale do Anhangabaú** – Rua Líbero Badaró, 487
- **Campus Vila Olímpia** – Rua Casa do Ator, 275