

Curso

Especialista na Indústria  
de Videogames 3D



## Curso

### Especialista na Indústria de Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/design/curso/especialista-industria-videogames-3d](http://www.techtute.com/br/design/curso/especialista-industria-videogames-3d)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 20*

06

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

A realidade virtual e a animação 3D vêm ganhando espaço no setor de videogames, obrigando os profissionais dessa área, inclusive os designers, a trabalhar intensamente no conhecimento de técnicas de trabalho cada vez mais complexas e específicas. Esse é um setor que exige constantemente a presença de especialistas na geração artística da seção *Gaming*, um grau que o aluno poderá obter com o decorrer desse curso. Por meio de 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional, o aluno mergulhará nas chaves do atual setor de videogames 3D, o que lhe permitirá desenvolver projetos com um componente altamente avançado e inovador. Tudo isso 100% online, sem horários ou aulas presenciais.



“

*Deseja se tornar um designer especializado no setor de videogames 3D de maneira 100% online? Então aproveite este Curso faça isso em apenas 6 Semanas”*

O desenvolvimento tecnológico levou à implementação de técnicas cada vez mais complexas e inovadoras no setor de design de videogames, que está em franca expansão. Por esse motivo, grandes empresas do setor, como PlayStation, Nintendo ou Tencent, estão exigindo cada vez mais a presença de profissionais que dominem cada um dos ramos dessa área, desde a criação e o gerenciamento de projetos de realidade virtual até o design de personagens e sua integração nos diferentes cenários e testes.

Para muitos profissionais, trabalhar para essas entidades é um sonho que agora está ao seu alcance com este Curso. Por meio de uma capacitação intensiva e moderna, o aluno poderá alcançar um grau de especialização muito alto, o de um verdadeiro especialista no setor de videogames 3D. Você terá 6 semanas de treinamento abrangente com base no conhecimento das principais técnicas e estratégias para o design bem-sucedido de produtos *Gaming*. Além disso, você desenvolverá um domínio único dos principais softwares de criação, com ênfase especial na geração de cenários, Assets e personagens com base nos critérios mais avançados do setor.

Por meio de seu conveniente formato 100% online, o aluno terá acesso a 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar, este último apresentado de diferentes formas: vídeos detalhados, artigos de pesquisa, exercícios de autoconhecimento, resumos dinâmicos e leituras complementares. Tudo estará disponível desde o início da atividade acadêmica, o que lhe permitirá organizar o curso do programa de forma personalizada e combiná-lo perfeitamente com qualquer atividade de trabalho.

Este **Curso de Especialista na Indústria de Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Você trabalhará na criação de cenários e Assets para videogames 3D com base nas técnicas de design mais inovadoras e exclusivas, para que você sempre se destaque em seus projetos”*



“

*Um conhecimento profundo dos problemas típicos do gerenciamento de projetos 3D permitirá que você antecipe e sempre proponha as melhores soluções com base nas necessidades específicas do produto”*

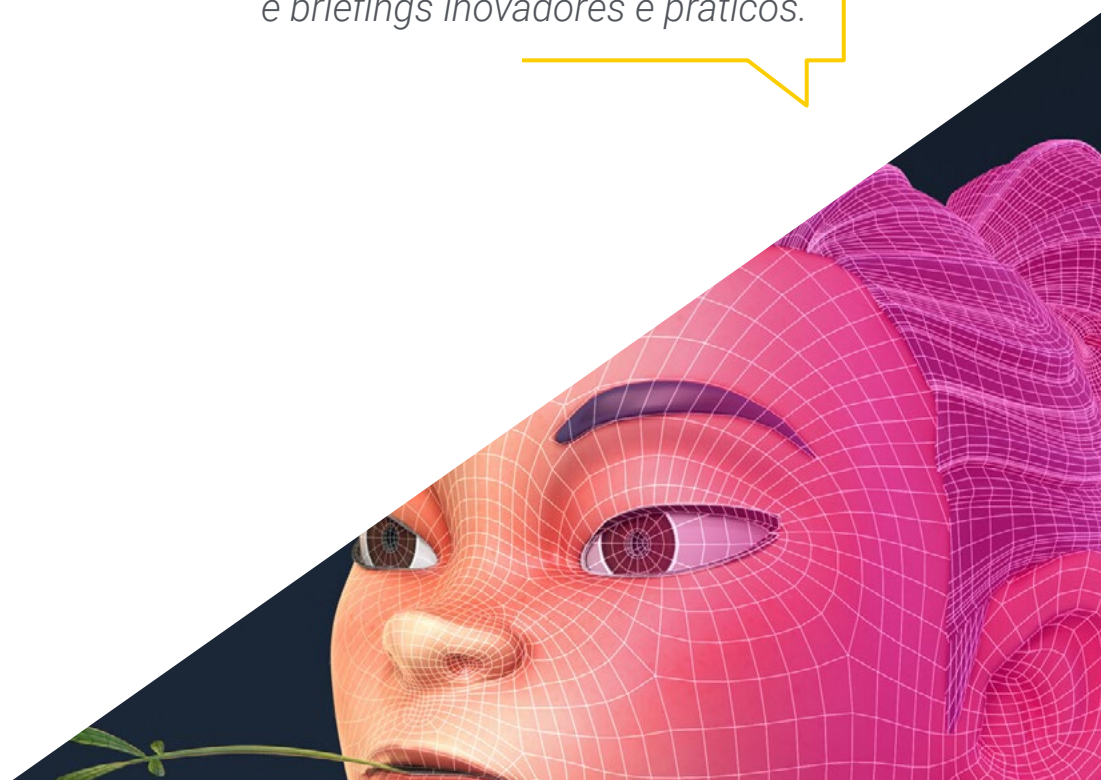
O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A concepção desse programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, por meio da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do ano acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Você estudará a linha estética para a geração do estilo artístico em videogames, desde o design do produto até a geração da arte em 3D.*

*Um programa com o qual você poderá se aprofundar nas principais estratégias para a criação de bíblis e briefings inovadores e práticos.*



# 02

## Objetivos

O objetivo deste curso é orientar os criativos em sua especialização na área do setor de videogames 3D por meio de um conhecimento exaustivo de suas principais seções. Você terá todas as informações necessárias para conseguir isso em apenas 6 semanas, desde o gerenciamento e o design de projetos de realidade virtual 3D até a integração de personagens em cenários e testes. Tudo isso em 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional que lhe permitirá elevar seu talento ao topo do setor.





“

*Se o seu sonho é trabalhar como designer de jogos para gigantes do setor, como a Sony ou a Ubisoft, este Curso é a solução para torná-lo realidade”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Realidade Virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a integração em realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio no videogame

“

*Você quer se destacar por sua capacidade de criar personagens inovadores e revolucionários? Matricule-se neste curso e comece a trabalhar para alcançá-lo”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Examinar os softwares de criação de malha 3D e edição de imagem
- ◆ Analisar possíveis problemas e resolução em um projeto 3D em VR
- ◆ Ser capaz de definir a linha estética para a geração do estilo artístico de um videogame
- ◆ Determinar os locais de referência para a busca pela estética
- ◆ Avaliar as restrições de tempo para desenvolver um estilo artístico
- ◆ Produzir Assets e integrá-los em um cenário
- ◆ Criar personagens e integre-os em um cenário
- ◆ Avaliar a importância do áudio e dos sons em um videogame



# 03

## Direção do curso

A TECH reuniu, para esse curso, um corpo docente especializado na área de design de videogames 3D. O grupo é formado por especialistas genuínos, caracterizados não apenas por sua qualidade profissional, mas também por seu compromisso com o ensino, aspectos que se refletem claramente no programa de estudos. Além disso, são especialistas ativos que conhecem em detalhes os últimos desenvolvimentos relacionados ao setor *Gaming* e os principais softwares para trabalhar nele, de modo que o aluno obterá, de forma garantida, o conhecimento mais avançado e preciso sobre essa área.



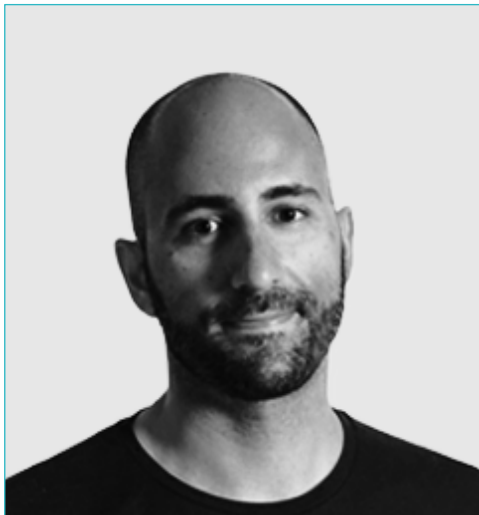


“

*A equipe de professores estará à sua disposição para responder a quaisquer perguntas que você possa ter durante o decorrer dessa experiência acadêmica por meio de tutoriais online individualizados”*



## Direção



### Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ◆ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ◆ Professor na ESNE de Videogame Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ◆ Membro do Conselho Consultivo Nima World

## Professores

### Dr. Noel Pradana

- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D para videogames
- ◆ Artista gráfico 3D no Dog Lab Studios
- ◆ Produtor da Imagine Games liderando a equipe de desenvolvimento de jogos
- ◆ Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- ◆ Experiência docente na ESNE e CFGS em Animações 3D: jogos e ambientes educativos
- ◆ Formado em Desenho e Desenvolvimento de Videogames pela Universidade da Extremadura
- ◆ Mestrado de Formação da URJC
- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



# 04

## Estrutura e conteúdo

O uso da metodologia Relearning no desenvolvimento do conteúdo de todos os seus cursos colocou a TECH no topo do setor acadêmico, além de sua ampla gama de ofertas e da qualidade inquestionável de seus programas. Cada um deles inclui não apenas o programa teórico mais avançado, baseado na situação atual imediata do campo de estudo, mas também casos práticos baseados em situações reais e horas de material adicional variado. Com base nisso, os alunos formados participam de um treinamento adaptado às suas necessidades mais exigentes e com o qual conseguem alcançar o sucesso profissional em menos tempo do que inicialmente se propuseram.





“

*Você gostaria de acrescentar o domínio da criação de briefings e manuais ao seu currículo de habilidades? Escolha este Programa e conclua sua capacitação em menos de 6 semanas”*

## Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

- 1.1. Projetos 3D em VR
  - 1.1.1. Software de criação de malha 3D
  - 1.1.2. Software de edição de imagem
  - 1.1.3. Realidade virtual
- 1.2. Problemas típicos, soluções e necessidades de projetos
  - 1.2.1. Necessidades do projeto
  - 1.2.2. Possíveis problemas
  - 1.2.3. Soluções
- 1.3. Estudo de linha estética para geração de estilo de arte em videogames: do design de jogos à geração de arte 3D
  - 1.3.1. Escolha do destinatário do videogame. Quem queremos atingir
  - 1.3.2. Possibilidades artísticas do desenvolvedor
  - 1.3.3. Definição final da linha estética
- 1.4. Pesquisa e análise de referências de concorrentes a nível estético
  - 1.4.1. Pinterest e páginas similares
  - 1.4.2. Criação de um Modelsheet
  - 1.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 1.5. Criação da Bíblia e *Briefings*
  - 1.5.1. Criação da bíblia
  - 1.5.2. Desenvolvimento de uma bíblia
  - 1.5.3. Desenvolvimento de um *Briefings*
- 1.6. Cenários e Assets
  - 1.6.1. Planejamento da produção dos Assets nos níveis
  - 1.6.2. Design de cenários
  - 1.6.3. Design de Assets
- 1.7. Integração de Assets em níveis e testes
  - 1.7.1. Processo de integração em níveis
  - 1.7.2. Texturas
  - 1.7.3. Últimos retoques





- 1.8. Personagens
  - 1.8.1. Planejamento de produção de personagens
  - 1.8.2. Design de personagens
  - 1.8.3. Design de Assets para personagens
- 1.9. Integração de personagens em cenários e testes
  - 1.9.1. Processo de integração dos personagens nas fases
  - 1.9.2. Necessidades do projeto
  - 1.9.3. Animações
- 1.10. Áudio em videogames 3D
  - 1.10.1. Interpretação do dossiê de projeto para a geração de identidade sonora do videogame
  - 1.10.2. Processos de composição e produção
  - 1.10.3. Design de trilha sonora
  - 1.10.4. Design de efeito sonoro
  - 1.10.5. Design de voz

“

*Uma especialização que se adapta a você, sem horários ou aulas presenciais e com a qual você tem a garantia de obter sucesso acadêmico e profissional”*

# 05

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*





*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.



## Metodologia Relearning

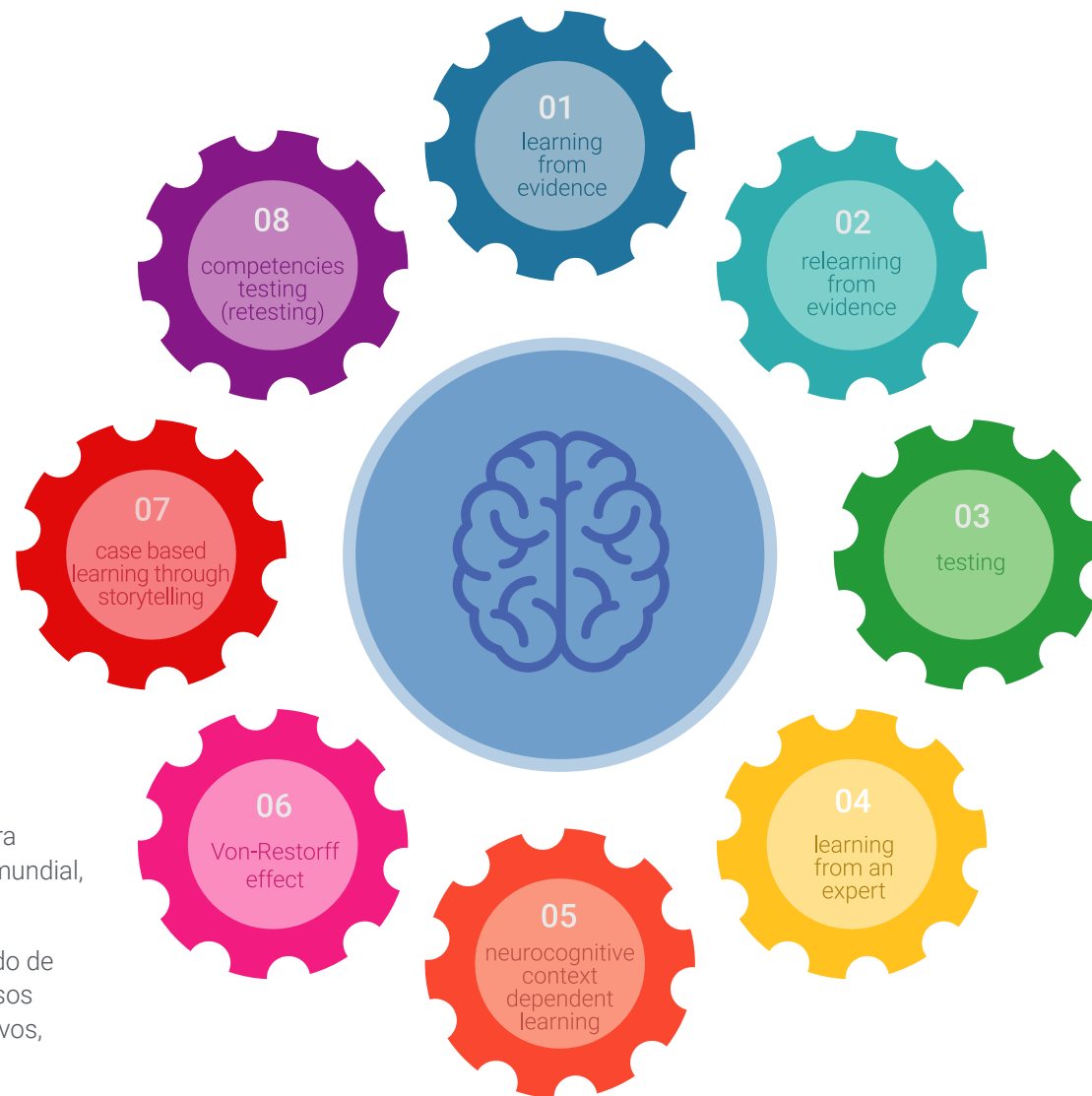
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



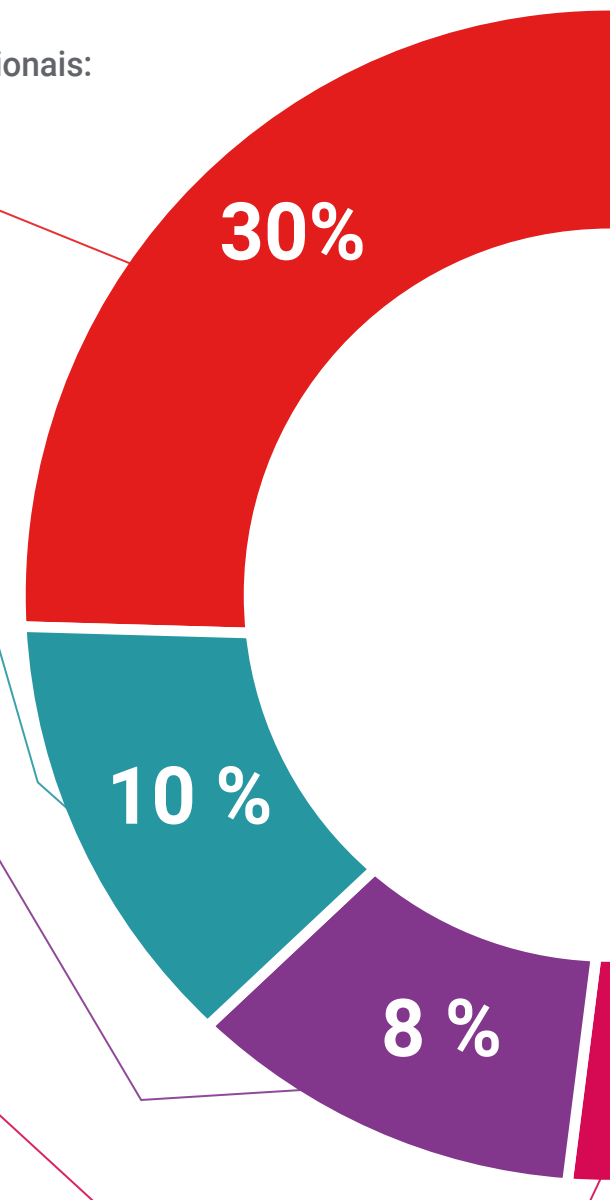
#### Práticas de habilidades e competências

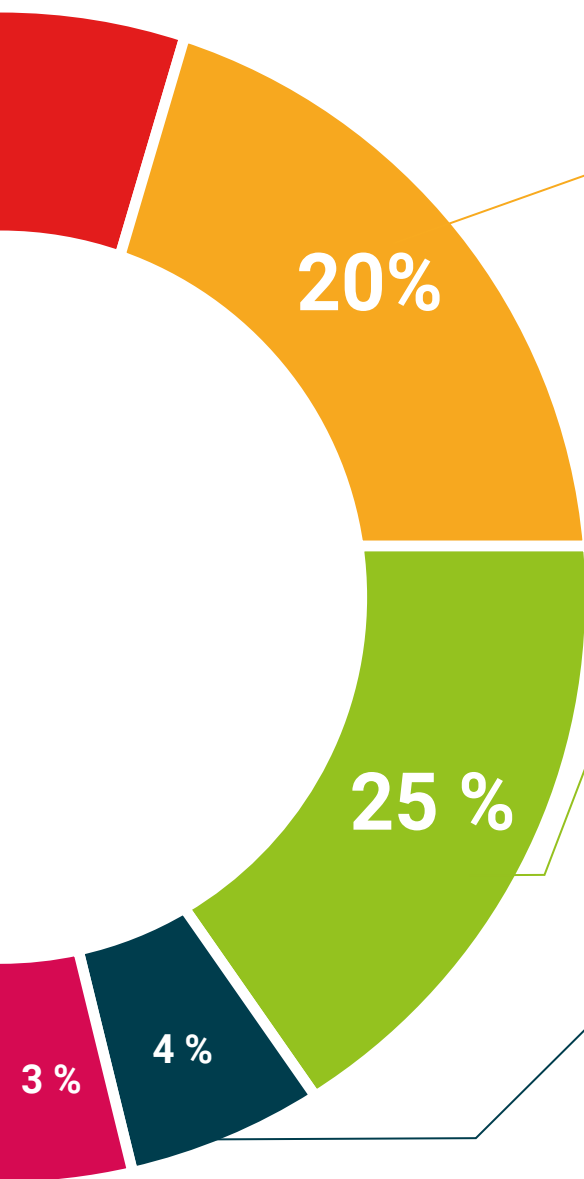
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.





06

# Certificado

O Curso de Especialista na Indústria de Videogames 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.





“

*Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”*

Este **Curso de Especialista na Indústria de Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de curso emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Especialista na Indústria de Videogames 3D**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Especialista na Indústria  
de Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Especialista na Indústria  
de Videogames 3D

