

Curso

Produção e Gestão de Videojogos





## Curso Produção e Gestão de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/design/curso/producao-gestao-videojogos](http://www.techtitute.com/pt/design/curso/producao-gestao-videojogos)

# 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

Certificação

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

O desenvolvimento de um videojogo pode ser semelhante ao de um filme, estando dividido em três fases: pré-produção, produção e pós-produção. É graças a isso que se estabelece a metodologia de trabalho ao longo da criação de um jogo. Assim, para levar a cabo esta tarefa, é necessário ter conhecimentos especializados para liderar uma equipa de trabalho, distribuir as tarefas e utilizar diferentes ferramentas para o seu acompanhamento. Assim, os designers que desejem avançar na sua profissão e procurem adquirir um perfil de *Gestão de Projectos* podem contar com os conteúdos deste programa.





“

*Produzir um videojogo é um trabalho metódico que deve ser feito na perfeição. Podes tornar-te o PM de que o setor precisa”*

A produção de um jogo envolve o mesmo procedimento que o utilizado para um filme. Concretamente, é necessário gerir e organizar uma série de atividades e de recursos humanos para garantir a harmonia da equipa, a realização das tarefas e a minimização dos erros. Trata-se de uma tarefa complexa e todos os profissionais do setor estão conscientes da necessidade de se especializarem nesta área.

Neste sentido, este Curso oferece aos designers à procura de novas oportunidades todos os conhecimentos e competências necessários para trabalharem na *Gestão de Projetos* especializados em videojogos. Desta forma, ficarão a par de todas as etapas do desenvolvimento de um jogo e conhecerão as ferramentas utilizadas por grandes profissionais para gerir o trabalho.

Portanto, poderá contar não só com um programa atualizado que visa a excelência do designer como gestor de projetos. Pretende também ir mais além e incentivar os estudantes a serem donos do seu tempo e do seu esforço, levando-os a fundar e a gerir a sua própria empresa de desenvolvimento e animação de videojogos.

Este **Curso em Produção e Gestão de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que os alunos possam enfrentar experiências reais que os ajudarão nas suas carreiras profissionais
- ♦ Conteúdos completos e inovadores com tudo o que é necessário para ter sucesso na indústria dos videojogos
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet

“*Seja mais do que um designer. Torne-se a pessoa encarregada de gerir e supervisionar a realização de um videojogo*”

“

*A sua atenção aos detalhes na conceção de animações ajudá-lo-á a gerir as atividades de desenvolvimento de um videojogo até ao último milímetro"*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*No final deste programa, estará pronto para ser o diretor executivo da sua própria empresa de desenvolvimento de videojogos.*

*Capacite-se e embarque numa grande carreira na Gestão de Projetos de videojogos.*



# 02

## Objetivos

O objetivo deste Curso é fornecer aos estudantes as competências necessárias para desenvolver o seu perfil profissional. Para tal, serão fornecidos conteúdos que os ajudarão a melhorar as suas competências na gestão de uma equipa de desenvolvimento, bem como nas fases de produção de um projeto de videojogos. Tudo isto, condensado num programa totalmente online e de certificado imediato, eliminando o trabalho final para garantir uma rápida inserção neste setor.



“

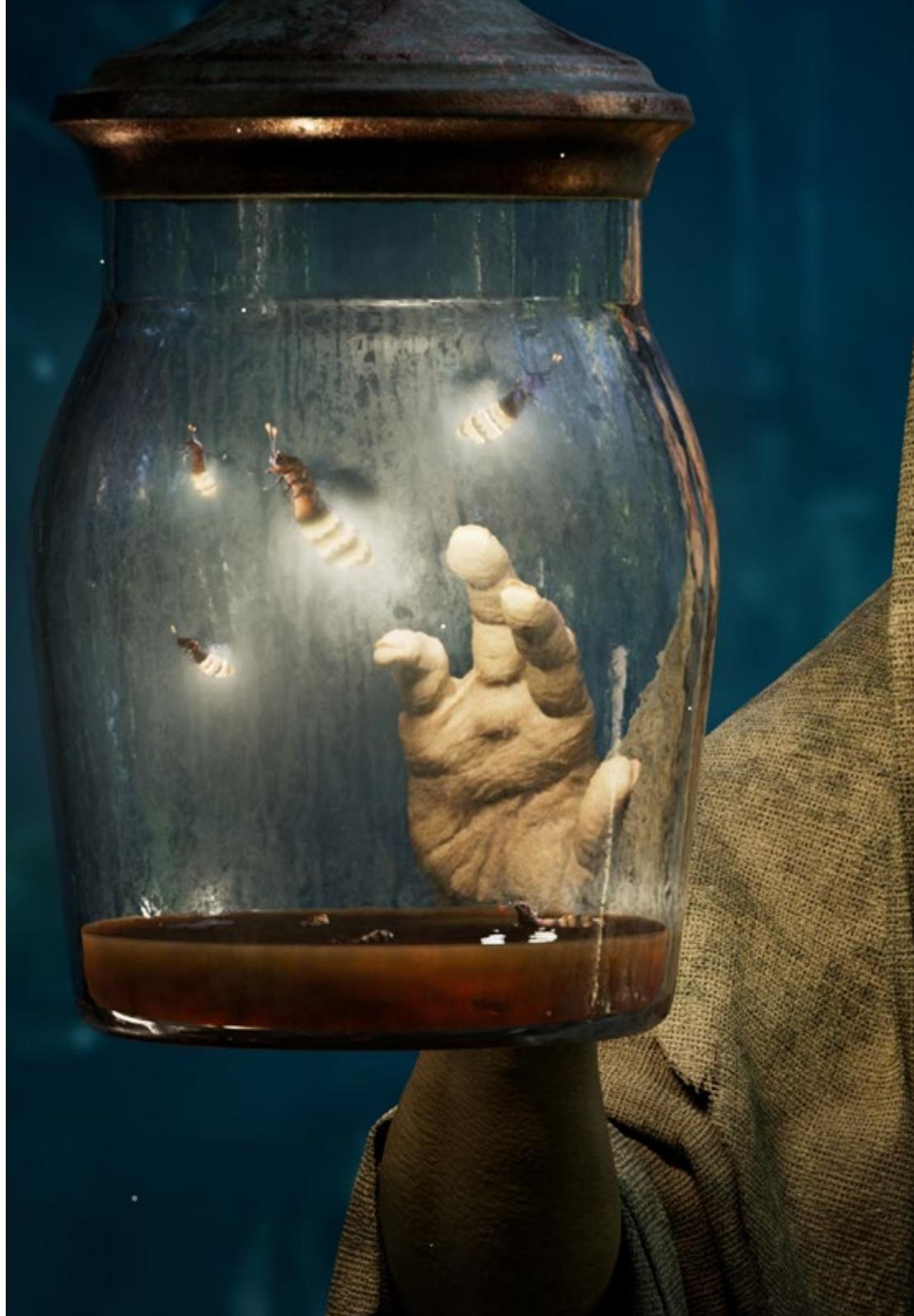
*Na TECH, o seu nome aparecerá nos créditos de um videojogo, não como designer, mas como líder do departamento de desenvolvimento"*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características, a fim de os aplicar na análise de videojogos ou na criação do *design* de videojogos
- ◆ Aprofundar-se no processo de produção de um videojogo e na metodologia SCRUM para a produção de projetos
- ◆ Aprender as bases do *design* de videojogos e os conhecimentos teóricos que um *designer* de videojogos deve conhecer
- ◆ Ser capaz de criar uma *Startup* entretenimento digital independente





## Objetivos específicos

---

- ◆ Conhecer a produção de um videogame e as diferentes fases de produção
- ◆ Aprender sobre os tipos de produtores
- ◆ Conhecer a *Gestão de Projetos* para o desenvolvimento de videogames
- ◆ Utilização de diferentes ferramentas para a produção
- ◆ Coordenação de equipes e gestão de projetos

“

*Está a um passo da excelência.  
Inscreva-se hoje mesmo neste  
Curso e comece a ver os seus  
objetivos tornarem-se realidade”*

# 03

## Direção do curso

Na sua procura de excelência académica, a TECH conta com um grupo de profissionais de alto nível. Neste caso, os professores que irão lecionar os conteúdos do programa não são exceção. Assim, este corpo docente conhece na perfeição a indústria dos videojogos e sabe quais os desafios que irá enfrentar, para que possa transmitir a sua experiência e todas as chaves do sucesso num setor audiovisual tão complexo e apaixonante.



“

*Os nossos professores estão totalmente envolvidos para que aprenda de uma forma simples e eficaz”*

## Direção



### Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- ♦ Designer Narrativo nos Estúdios Saona, Espanha
- ♦ Designer narrativo em Stage Clear Studios a desenvolver um produto confidencial
- ♦ Designer narrativo na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- ♦ Designer e argumentista de produtos de e-learning e jogos sérios para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- ♦ Designer de nível em Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- ♦ Professor de redação de guião no Mestrado em Criação de Jogos de Vídeo na Universidade de Málaga
- ♦ Professor na área de Videojogos em Design Narrativo e Produção dentro do Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- ♦ Professor em Oficinas de Design Narrativo e Roteiro, e no Curso de Design de Jogos de Vídeo em ESCAV, Granada
- ♦ Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Roteiro para a Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



# 04

## Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso foram concebidos para garantir a excelência acadêmica dos designers que desejam estar na vanguarda do setor, atuando como líderes de equipa. Assim, esta capacitação é composta por um módulo de 10 disciplinas em que se explica tudo o que é necessário para compreender a gestão e a produção de projetos de videogames. Para além dos conteúdos online e de uma certificado imediato, este programa abrirá as portas para entrar na indústria de forma independente.

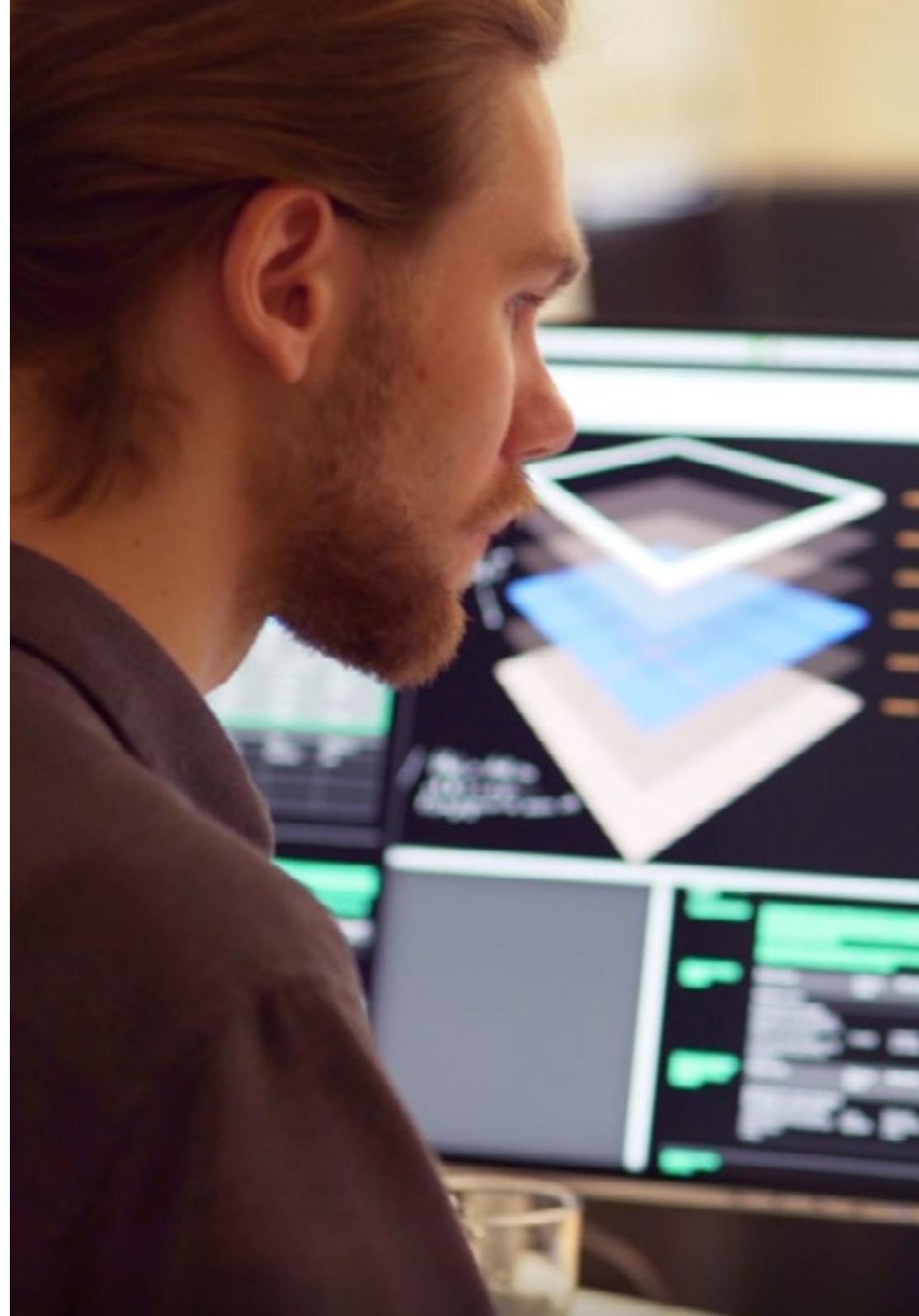




“ Graças a este programa, será capaz de produzir os seus próprios videojogos, conhecendo o processo de pré e pós-produção”

## Módulo 1. Produção e gestão

- 1.1. A produção
  - 1.1.1. O processo de produção
  - 1.1.2. Produção I
  - 1.1.3. Produção II
- 1.2. Fases de desenvolvimento de videojogos
  - 1.2.1. Fase de conceção
  - 1.2.2. Fase de design
  - 1.2.3. Fase de planeamento
- 1.3. Fases de desenvolvimento de videojogos II
  - 1.3.1. Passe de produção
  - 1.3.2. Fase de testes
  - 1.3.3. Fase de distribuição e marketing
- 1.4. Produção e gestão
  - 1.4.1. CEO/Diretor Geral
  - 1.4.2. Diretor financeiro
  - 1.4.3. Diretor de vendas
- 1.5. Processo de produção
  - 1.5.1. Pré-produção
  - 1.5.2. Produção
  - 1.5.3. Pós-produção
- 1.6. Empregos e funções
  - 1.6.1. Desenhadores
  - 1.6.2. Programação
  - 1.6.3. Artistas
- 1.7. *Game Designer*
  - 1.7.1. *Creative Designer*
  - 1.7.2. *Lean Designer*
  - 1.7.3. *Senior Designer*



- 1.8. Programação
  - 1.8.1. *Technical Director*
  - 1.8.2. *Lead Program*
  - 1.8.3. *Senior Programmer*
- 1.9. Arte
  - 1.9.1. *Creative Artist*
  - 1.9.2. *Lead Artist*
  - 1.9.3. *Senior Artist*
- 1.10. Outros perfis
  - 1.10.1. *Lead Animator*
  - 1.10.2. *Senior Animator*
  - 1.10.3. *Juniors*

“

*Se há anos que pensa em criar a sua própria empresa, este programa ajudá-lo-á a começar. Inscreva-se já”*

# 05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

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

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização 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 necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Produção e Gestão de Videojogos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso em Produção e Gestão de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao **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 carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Produção e Gestão de Videojogos**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Produção e Gestão  
de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo

Curso

Produção e Gestão de Videojogos