

# Programa Avançado

## Indústria do Videogame 3D





## Programa Avançado Indústria do Videogame 3D

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-industria-videogame-3d](http://www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-industria-videogame-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. 22*

06

Certificado

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

As empresas de videogame estão exigindo cada vez mais a presença de profissionais de design 3D em suas equipes de trabalho, profissionais de design versados em 3D para trabalhar na criação de títulos técnicos que combinem as novidades de ambos os setores. Por este motivo, ter uma capacitação que certifique esta expertise pode ser uma oportunidade única de se destacar em uma indústria em expansão. Para eles, a TECH lançou este programa de estudos, com o objetivo de proporcionar-lhes o conhecimento que elevará seu talento ao topo do setor. Um curso online, dinâmico e multidisciplinar, com o qual você poderá adquirir um conhecimento austero da produção de projetos 3D, ao mesmo tempo em que aperfeiçoará suas habilidades no manuseio de suas principais ferramentas e software.



“

*Se você está procurando um curso que se adapte às suas necessidades acadêmicas e ao seu tempo, esta é a opção perfeita para você. Você vai perder esta chance? ”*

A indústria de videogames parece estar se fortalecendo à medida que evolui a cada ano. Graças a isso, milhões de profissionais de todo o mundo podem se dedicar às diferentes áreas que ela abrange, tornando-a uma carreira com múltiplas opções. Entretanto, para que isso seja feito com sucesso, é necessário conhecer em detalhes as características do contexto atual, para que seja possível criar projetos adaptados não apenas às especificações das empresas, mas também à demanda da sociedade.

É justamente nesta área que o Programa Avançado que a TECH apresenta se baseia. Trata-se de um programa de estudos dinâmico e austero, que reúne as últimas informações relacionadas com o setor de videogame 3D, desde os meandros da indústria até recomendações para títulos de sucesso com recepção garantida. Além disso, ele se aprofunda nos problemas típicos e suas soluções, fornecendo ao aluno as ferramentas para resolver situações complexas ao dirigir ou gerenciar um projeto deste tipo.

Seu conveniente formato 100% online torna o curso acessível e conveniente, permitindo que os profissionais expandam seus conhecimentos e aperfeiçoem suas habilidades de onde quiserem e com um horário adaptado à sua disponibilidade. O aluno terá 6 meses para desfrutar das 450 horas de material (teórico, prático e adicional) que esta capacitação inclui e será apoiado por uma equipe pedagógica especializada na área de design para garantir que você obtenha o máximo desta experiência acadêmica.

Este **Programa Avançado de Indústria do Videogame 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 em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Aulas 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, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



*Um programa de estudos que inclui 450 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional com base nas últimas novidades em design e sua aplicação na indústria de videogames"*

“

*Você poderá acrescentar às suas habilidades profissionais o domínio de SCRUM e Agile, ambos altamente valorizados no setor de videogames”*

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições 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 estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

*Você dominará as ferramentas 3D Max para gerar diferentes projetos do zero até a exportação.*

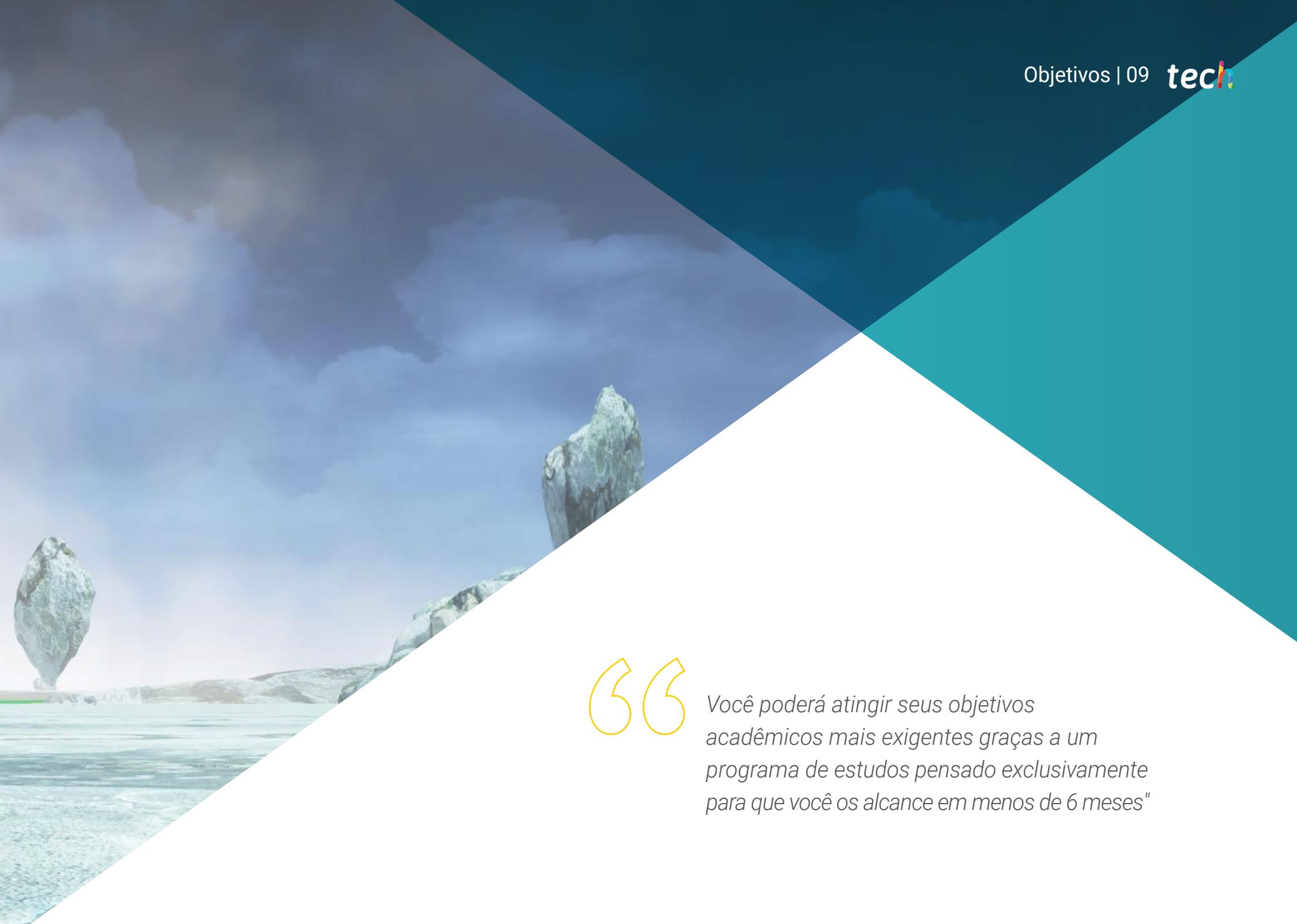
*Você terá acesso ao Campus Virtual 24 horas por dia durante toda a semana, para que possam se conectar sempre que quiser e puder.*



# 02 Objetivos

A crescente demanda por profissionais de design que possam lidar perfeitamente com a criação de projetos de videogames é a razão pela qual a TECH considerou necessário desenvolver uma capacitação nesta área. Portanto, o objetivo é orientá-los em sua atualização, fornecendo-lhes as informações mais atualizadas e as ferramentas acadêmicas mais sofisticadas disponíveis atualmente.





“

*Você poderá atingir seus objetivos acadêmicos mais exigentes graças a um programa de estudos pensado exclusivamente para que você os alcance em menos de 6 meses”*



## Objetivos gerais

- ◆ Fornecer conhecimento especializado sobre a indústria 3D
- ◆ Utilizar o software 3D Max para gerar os diferentes conteúdos
- ◆ Propor um conjunto de boas práticas e um trabalho organizado e profissional
- ◆ Gerar conhecimento especializado em Realidade virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a integração em realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio no videogame
- ◆ Desenvolver a metodologia SCRUM e Agile aplicada a videogames para gerenciar projetos
- ◆ Estabelecer um sistema de cálculo de esforço na forma de estimativas baseadas em horas
- ◆ Gerar material para apresentação do projeto a investidores



*Você gostaria de aperfeiçoar suas habilidades na definição da linha estética para a geração do estilo artístico de um videogame? Com este programa de estudos, você pode alcançá-lo”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. A indústria do 3D

- ♦ Examinar o estado atual da indústria 3D, bem como sua evolução nos últimos anos
- ♦ Gerar conhecimento especializado sobre o software comumente usado na indústria para gerar conteúdo 3D profissional
- ♦ Determinar as etapas para desenvolver esse tipo de conteúdo por meio de um *pipeline* adaptado à indústria de videogames
- ♦ Analisar os estilos 3D mais avançados, bem como suas diferenças, vantagens e desvantagens para sua geração posterior
- ♦ Integrar o conteúdo desenvolvido tanto no mundo digital (videogames, VR etc.) quanto no mundo real (AR, MR/XR)
- ♦ Estabelecer os principais pontos-chave que diferenciam um projeto 3D na indústria de videogames, cinema, séries de TV ou no mundo da publicidade
- ♦ Gerar *Assets* de qualidade profissional usando o 3D Max, aprendendo a usar a ferramenta
- ♦ Manter o espaço de trabalho organizado e maximizar a eficiência do tempo gasto na geração de conteúdo 3D

### Módulo 2. Arte e 3D na indústria dos videogames

- ♦ 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

### Módulo 3. Produção e Financiamento de Videogames

- ♦ Determinar as diferenças entre as metodologias de produção pré-SCRUM e sua evolução até o momento
- ♦ Aplicar o pensamento *Agile* em qualquer desenvolvimento sem perder o rumo do projeto
- ♦ Desenvolver uma estrutura sustentável para toda a equipe
- ♦ Antecipar as necessidades de RH de produção e preparar um cálculo dos custos básicos de pessoal
- ♦ Realizar análises preliminares para obter informações importantes para a comunicação sobre os valores mais importantes do nosso projeto
- ♦ Apoiar os argumentos de vendas e financiamento do projeto com números que demonstrem a possível solvência do projeto
- ♦ Determinar as etapas necessárias para abordar *Publishers* e investidores

# 03

## Direção do curso

Tanto para a gestão como para o ensino deste programa de estudos, a TECH levou em consideração não só o currículo de seus candidatos, mas também a qualidade humana e profissional que eles têm demonstrado nos exigentes processos de seleção. Graças a isso, foi possível formar uma equipe sólida e dinâmica, versada na área de design e com uma ampla e extensa experiência de trabalho no desenvolvimento de videogames.





“

*A equipe de professores selecionou horas de material adicional de alta qualidade, para que você possa se aprofundar no programa de estudos de forma personalizada e com base em suas exigências acadêmicas"*

## Direção



### Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- Professor na ESNE de Video Game 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 Sánchez

- ♦ 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 em Capacitação de Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



# 04

## Estrutura e conteúdo

Os alunos que acessem este Programa Avançado encontrarão 450 horas dos melhores conteúdos em material em teóricos, práticos e complementares (vídeos detalhados, artigos de pesquisa, leituras complementares, exercícios de autoavaliação e muito mais). Tudo estará disponível no Campus Virtual desde o início da atividade acadêmica e pode ser baixado para qualquer dispositivo com conexão à Internet. Desta forma, os profissionais podem personalizar o andamento do programa de estudos de acordo com sua disponibilidade e sem pressa.

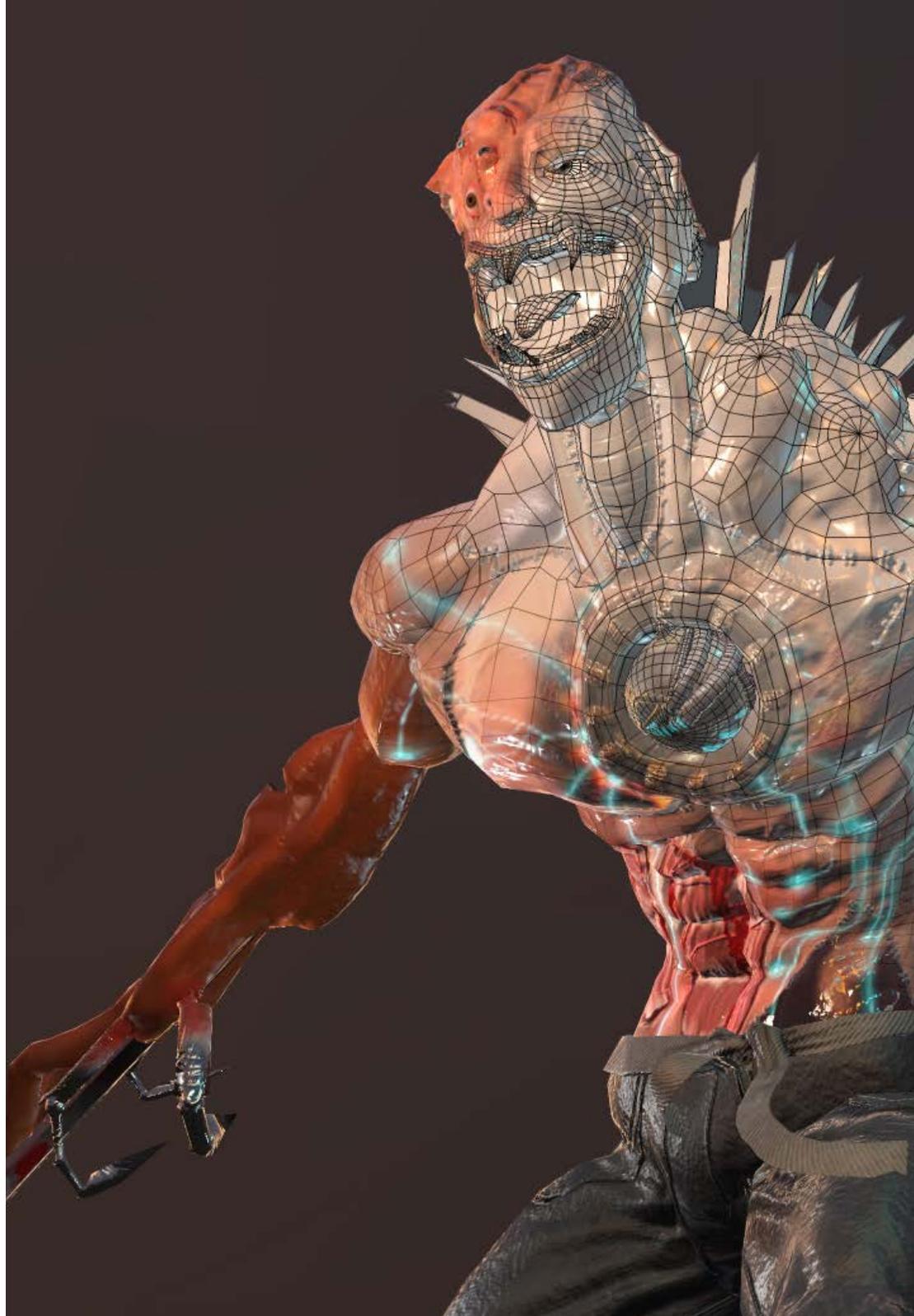


“

*Graças à metodologia utilizada no desenvolvimento do conteúdo deste programa de estudos, você não precisará passar horas extras para memorizar. Devemos mostrar a você? “*

## Módulo 1. A indústria 3D

- 1.1. Indústria do 3D em animação e videogames
  - 1.1.1. A animação 3D
  - 1.1.2. Indústria do 3D em animação e videogames
  - 1.1.3. A animação 3D. Futuro
- 1.2. O 3D nos videogames
  - 1.2.1. Videogames Limites
  - 1.2.2. Desenvolvimento de um videogame 3D. Dificuldades
  - 1.2.3. Soluções para as dificuldades no desenvolvimento de um videogame
- 1.3. Software para 3D em videogames
  - 1.3.1. Maya Prós e contras
  - 1.3.2. 3DS Max. Prós e contras
  - 1.3.3. Blender. Prós e contras
- 1.4. Pipeline na geração de Assets 3D para videogames
  - 1.4.1. Ideia e montagem de um *Modelsheet*
  - 1.4.2. Modelagem com geometria em planta baixa e detalhes em planta alta
  - 1.4.3. Projeção de detalhes por texturas
- 1.5. Principais estilos de arte em 3D para videogames
  - 1.5.1. Estilo cartoon
  - 1.5.2. Estilo realista
  - 1.5.3. *Cel Shading*
  - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. Integração de 3D
  - 1.6.1. Integração 2D no mundo digital
  - 1.6.2. Integração 3D no mundo digital
  - 1.6.3. Integração no mundo real (AR, MR/XR)
- 1.7. Fatores-chave do 3D para diferentes indústrias
  - 1.7.1. 3D em cinema e séries
  - 1.7.2. 3D em videogames
  - 1.7.3. 3D em publicidade
- 1.8. *Render: Renderização* em tempo real e o pré-renderizado
  - 1.8.1. Iluminação
  - 1.8.2. Definição de sombras
  - 1.8.3. Qualidade vs. Velocidade





- 1.9. Geração de Assets 3D em 3D Max
  - 1.9.1. Software 3D Max
  - 1.9.2. Interface, menus, barra de ferramentas
  - 1.9.3. Controles
  - 1.9.4. Cena
  - 1.9.5. *Viewports*
  - 1.9.6. *Basic Shapes*
  - 1.9.7. Geração, modificação e transformação de objetos
  - 1.9.8. Criar uma cena 3D
  - 1.9.9. Modelagem 3D de Assets profissionais para videogames
  - 1.9.10. Editores de materiais
    - 1.9.10.1. Criação e edição de materiais
    - 1.9.10.2. Aplicação de luz a materiais
    - 1.9.10.3. Modificador UVW Map. Coordenadas de mapeamento
    - 1.9.10.4. Criação de Texturas
- 1.10. Organização do espaço de trabalho e boas práticas
  - 1.10.1. Criação de um projeto
  - 1.10.2. Estrutura de pastas
  - 1.10.3. Funcionalidade personalizada

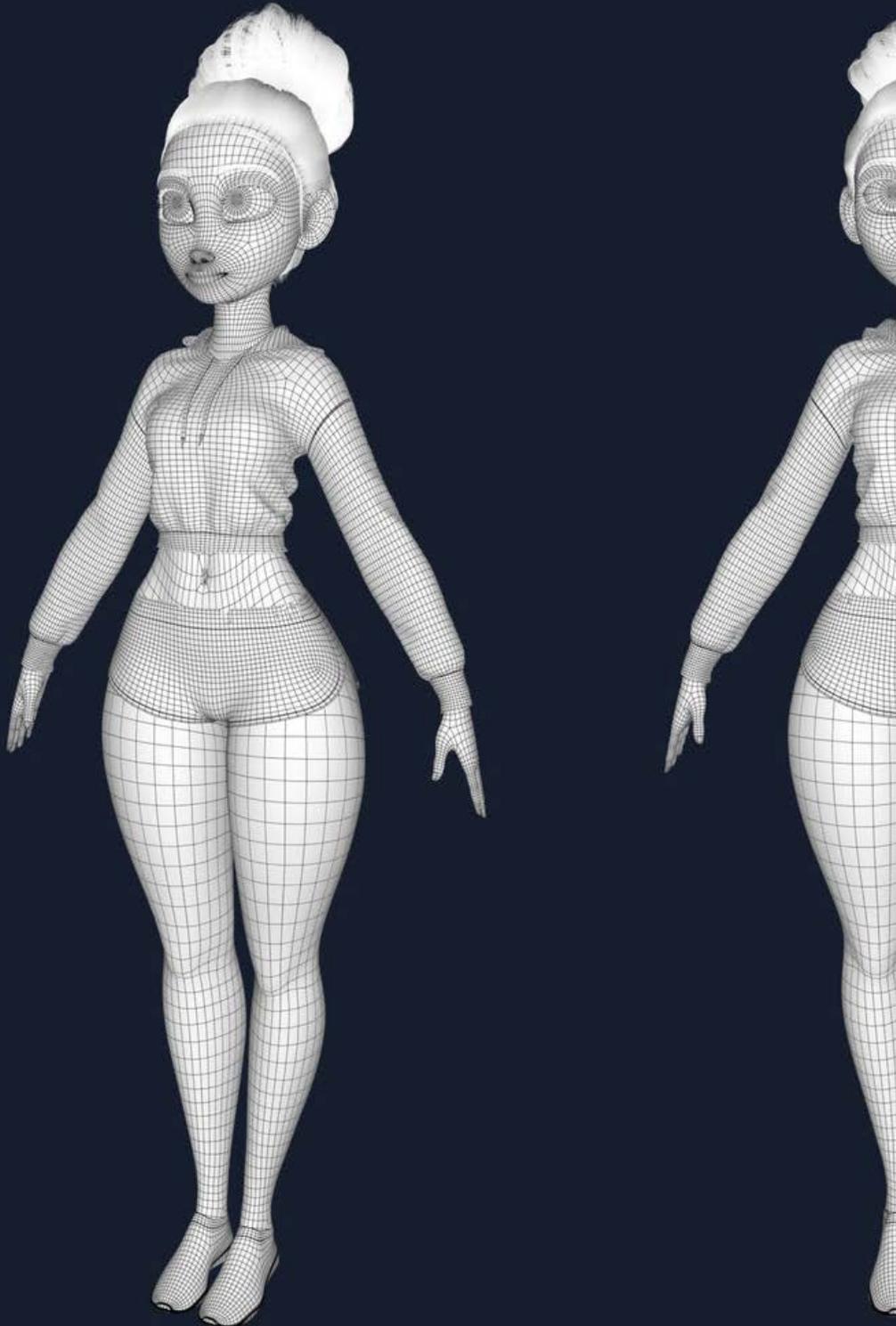
## Módulo 2. Arte e 3D na indústria dos videogames

- 2.1. Projetos 3D em VR
  - 2.1.1. Software de criação de malha 3D
  - 2.1.2. Software de edição de imagem
  - 2.1.3. Realidade virtual
- 2.2. Problemas típicos, soluções e necessidades de projetos
  - 2.2.1. Necessidades do projeto
  - 2.2.2. Possíveis problemas
  - 2.2.3. Soluções
- 2.3. Estudo de linhas estéticas para geração de estilo artístico em videogames: do design do jogo à geração de arte 3D
  - 2.3.1. Escolha do destinatário do videogame. Quem queremos atingir?
  - 2.3.2. Possibilidades artísticas do desenvolvedor
  - 2.3.3. Definição final da linha estética

- 2.4. Pesquisa e análise de referências de concorrentes a nível estético
  - 2.4.1. Pinterest e páginas similares
  - 2.4.2. Criação de um *Modelsheets*
  - 2.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 2.5. Criação da Bíblia e *Briefing*
  - 2.5.1. Criação da bíblia
  - 2.5.2. Desenvolvimento de uma bíblia
  - 2.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*
- 2.6. Cenários e Assets
  - 2.6.1. Planejamento da produção dos Assets nos níveis
  - 2.6.2. Design de cenários
  - 2.6.3. Design de Assets
- 2.7. Integração de Assets em níveis e testes
  - 2.7.1. Processo de integração em níveis
  - 2.7.2. Texturas
  - 2.7.3. Últimos retoques
- 2.8. Personagens
  - 2.8.1. Planejamento de produção de personagens
  - 2.8.2. Design de personagens
  - 2.8.3. Design de Assets para personagens
- 2.9. Integração de personagens em cenários e testes
  - 2.9.1. Processo de integração dos personagens nas fases
  - 2.9.2. Necessidades do projeto
  - 2.9.3. Animações
- 2.10. Áudio em videogames 3D
  - 2.10.1. Interpretação do dossiê de projeto para a geração de identidade sonora do videogame
  - 2.10.2. Processos de composição e produção
  - 2.10.3. Design de trilha sonora
  - 2.10.4. Design de efeito sonoro
  - 2.10.5. Design de voz

### Módulo 3. Produção e Financiamento de Videogames

- 3.1. A produção em videogames
  - 3.1.1. As metodologias em cascata
  - 3.1.2. Casuística da falta de gestão do projeto e da ausência do plano de trabalho
  - 3.1.3. Consequências da falta de um departamento de produção na indústria de videogames
- 3.2. A equipe de desenvolvimento
  - 3.2.1. Departamentos-chave no desenvolvimento de projetos
  - 3.2.2. Principais perfis em microgerenciamento: *Lead* e *Sênior*
  - 3.2.3. Problema da falta de experiência em perfis Junior
  - 3.2.4. Estabelecimento de um plano de formação para perfis com pouca experiência
- 3.3. Metodologias ágeis no desenvolvimento de videogames
  - 3.3.1. SCRUM
  - 3.3.2. *Agilidade*
  - 3.3.3. Metodologias híbridas
- 3.4. Estimativas de esforço, tempo e custos
  - 3.4.1. O preço de desenvolvimento de um videogame: principais conceitos de despesas
  - 3.4.2. Agendamento de tarefas: pontos críticos, ferramentas e aspectos a ter em conta
  - 3.4.3. Estimativas baseadas em pontos de esforço vs. Cálculo em horas
- 3.5. Priorização no planejamento do protótipo
  - 3.5.1. Estabelecimento dos objetivos gerais do projeto
  - 3.5.2. Priorização de funcionalidades e conteúdo-chave: ordem e necessidades de acordo com o departamento
  - 3.5.3. Agrupamento de funcionalidades e conteúdo em produção para constituir entregáveis (protótipos funcionais)
- 3.6. Boas práticas na produção de videogames
  - 3.6.1. Reuniões, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniões de fim de *Sprint*, reuniões verificação de resultados nos marcos alfa, beta e *Release*
  - 3.6.2. Medição de velocidade do *Sprint*
  - 3.6.3. Detecção de falta de motivação e baixa produtividade e antecipação possíveis problemas na produção



- 3.7. Análise em produção
  - 3.7.1. Análise Preliminar I: Revisão do Estado do Mercado
  - 3.7.2. Análise Preliminar II: estabelecimento das principais referências do projeto (concorrentes diretos)
  - 3.7.3. Conclusões de análises anteriores
- 3.8. Cálculo dos custos de desenvolvimento
  - 3.8.1. Recursos humanos
  - 3.8.2. Tecnologia e licenças
  - 3.8.3. Despesas externas ao desenvolvimento
- 3.9. Pesquisa de investimento
  - 3.9.1. Tipos de investidores
  - 3.9.2. Resumo executivo
  - 3.9.3. *Pitch Deck*
  - 3.9.4. *Publishers*
  - 3.9.5. Autofinanciamento
- 3.10. Elaboração de Projetos *Post mortem*
  - 3.10.1. Processo de elaboração do *Post Mortem* na empresa
  - 3.10.2. Análise pontos positivos do projeto
  - 3.10.3. Estudo de pontos negativos do projeto
  - 3.10.4. Proposta de melhoria nos pontos negativos do projeto e conclusões



*Dê um passo decisivo em sua carreira como criativo e aposte em um curso que, sem dúvida, marcará um antes e um depois em sua carreira”*

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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente.

Graças a esta 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 lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.*

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um 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 vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

## 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.





No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning Ihe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.

Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



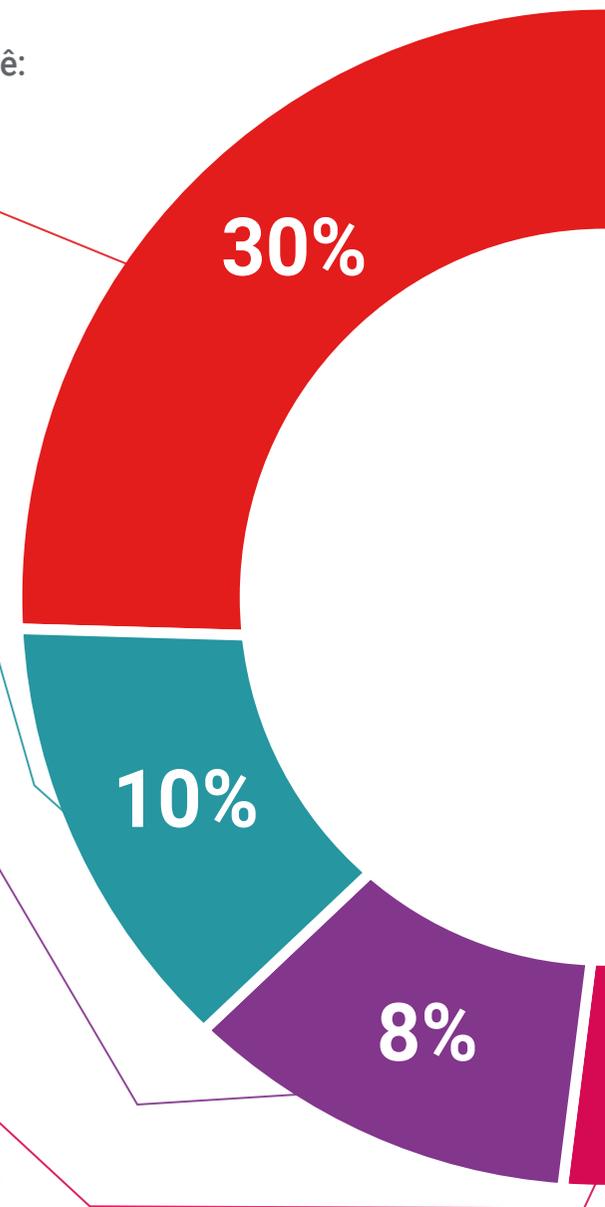
#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



#### Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar 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 seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Indústria do Videogame 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado** de **Indústria do Videogame 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 **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Programa Avançado de Indústria do Videogame 3D**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



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



## Programa Avançado Indústria do Videogame 3D

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

# Programa Avançado

## Indústria do Videogame 3D