

Curso

Consoles e Dispositivos para Videogames



```
operation = "MIRROR_Y":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = True  
    mirror_mod.use_z = False  
elif operation == "MIRROR_Z":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = False  
    mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add back the  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
bpy.context.scene.objects.active = mod  
print("Selected" + str(modifier_ob)) #  
mirror_ob.select = 0  
bpy.context.selected_objects[0]  
bpy.context.selected_objects[0]
```



Curso

Consoles e Dispositivos para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/informatica/curso/consoles-dispositivos-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 16

05

Certificado

pág. 24

01

Apresentação

Muitos dos videogames que milhões de pessoas desfrutam todos os dias são jogados em consoles e em diferentes dispositivos que aprimoram a experiência do usuário. Por esta razão, os videogames são projetados com este tipo de periférico em mente. Daí vem sua importância na hora de desenvolver um novo título de sucesso. Este programa de estudos oferece aos seus alunos a oportunidade de conhecer em profundidade estes elementos, para que possam promover o correto desenvolvimento de projetos de videogames, fazendo com que tenham sucesso graças a tudo o que aprenderam neste curso.



“

Conheça a fundo o funcionamento de consoles e dispositivos, fazendo com que seus projetos aprimorem e alcancem o sucesso”

Ao longo da história dos videogames, foram criados diferentes consoles e plataformas com os quais milhões de pessoas puderam desfrutar. Assim, desde suas origens, esses dispositivos evoluíram até os complexos aparelhos que existem hoje, cuja capacidade de processamento gráfico é enorme e possuem possibilidades técnicas quase infinitas.

Conhecer esses elementos e os consoles para os quais um videogame será projetado é essencial para alcançar o sucesso. Por esta razão, este Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames é uma capacitação essencial para todos os profissionais desta indústria que desejam especializar-se nesta área essencial.

Com este programa de estudos, os alunos aprenderão sobre a história dos consoles, explorando etapas como a NES e SNES, a Play Station e o período da XBOX 360, já no século XXI. E eles também aprenderão sobre outros assuntos, como o *scripting*, arquitetura de videogame ou a importância dos periféricos.

Além disso, graças à abordagem flexível deste Curso, os alunos poderão combinar suas carreiras profissionais com seus estudos, pois a TECH preparou uma metodologia inovadora de ensino 100% online que facilita essa tarefa.

Este **Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em consoles e videogames
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que são concebidos recolhem informação científicas e prática sobre a composição de gráficos , por computador aplicada a videogames.
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ 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, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Especialize-se em Consoles e Dispositivos e melhore suas perspectivas futuras graças a este Curso”

“

Dominar a área de Consoles e Dispositivos é essencial para o Desenvolvimento de um Videogame de sucesso”

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, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Especialize-se em consoles e ajude a direcionar corretamente os projetos da sua empresa.

Os periféricos são elementos essenciais de certos videogames. Conhecê-los pode ser fundamental para o sucesso de um novo título.



02

Objetivos

Este Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames oferece aos seus alunos um conhecimento aprofundado e especializado nesta área, para que possam aplicar o que aprenderam nas suas áreas profissionais, melhorando os projetos em que participam. Assim, o objetivo primordial deste curso é fazer com que os seus alunos contribuam com novas competências e ferramentas nos seus ambientes de trabalho, aumentando assim a sua importância e prestígio nas empresas onde trabalham e fazendo com que os seus novos Videogames tenham sucesso.





“

*Alcance seu objetivo de trabalhar
em uma grande empresa do setor
graças a este Curso Universitário”*



Objetivos gerais

- ♦ Assimilar os conceitos gerais relacionados com Consoles e Dispositivos para Videogames
- ♦ Conhecer as diferentes opções existentes de Periféricos e Plataformas de Videogames
- ♦ Aprender as etapas básicas da história dos videogames
- ♦ Refletir sobre a importância dos diferentes Dispositivos Aplicados aos Videogames





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer o funcionamento básico dos principais periféricos de entrada e saída
- ◆ Compreender as principais implicações do design de diferentes plataformas
- ◆ Estudar a estrutura, organização, operação e interconexão de dispositivos e sistemas
- ◆ Compreender o papel do sistema operacional e dos kits de desenvolvimento para dispositivos móveis e plataformas de videogames



Pare de perseguir seus sonhos e conquiste-os de uma vez por todas com esta qualificação de alto nível"

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames foram concebidos para transformar os alunos em grandes especialistas na área, para que possam aplicar tudo o que aprenderam nas suas áreas profissionais. Assim, ao longo deste curso, aprenderão a Programar *scripts* para Unity, compreenderão como se dá a Integração de Periféricos e outros Dispositivos em Videogames e conhecerão a fundo a sua história, para que possam perceber as necessidades atuais de cada projeto.





“

*Este conhecimento ajudará
você a melhorar o design
de seus videogames”*

Módulo 1. Consoles e dispositivos para videogames

- 1.1. História do programa em videogames
 - 1.1.1. Período Atari (1977-1985)
 - 1.1.2. Período NES e SNES (1985-1995)
 - 1.1.3. Período PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
 - 1.1.4. Período Xbox 360, PS3 e Wii (2005-2013)
 - 1.1.5. Período Xbox One, PS4 e Wii U-Switch (2013-atualidade)
 - 1.1.6. Futuro
- 1.2. História da jogabilidade em videogames
 - 1.2.1. Introdução
 - 1.2.2. Contexto social
 - 1.2.3. Diagrama estrutural
 - 1.2.4. Futuro
- 1.3. Adaptação aos tempos modernos
 - 1.3.1. Jogos baseados no movimento
 - 1.3.2. Realidade virtual
 - 1.3.3. Realidade aumentada
 - 1.3.4. Realidade mista
- 1.4. Unity: Scripting I e Exemplos
 - 1.4.1. O que é um *script*?
 - 1.4.2. Nosso primeiro *script*
 - 1.4.3. Adicionando um *script*
 - 1.4.4. Abrindo um *script*
 - 1.4.5. MonoBehaviour
 - 1.4.6. Debugging
- 1.5. Unity: Scripting II e exemplos
 - 1.5.1. Entrada do teclado e mouse
 - 1.5.2. Raycast
 - 1.5.3. Instanciação
 - 1.5.4. Variáveis
 - 1.5.5. Variáveis públicas e seriadas





- 1.6. Unity: Scripting III e exemplos
 - 1.6.1. Obtenção de componentes
 - 1.6.2. Modificação de componentes
 - 1.6.3. Teste
 - 1.6.4. Múltiplos objetos
 - 1.6.5. *Colliders* e *Triggers*
 - 1.6.6. Quatérnios
- 1.7. Periféricos
 - 1.7.1. Evolução e classificação
 - 1.7.2. Periféricos e interfaces
 - 1.7.3. Periféricos atuais
 - 1.7.4. Futuro próximo
- 1.8. Videogames: perspectivas futuras
 - 1.8.1. Jogos baseados na nuvem
 - 1.8.2. Ausência de controladores
 - 1.8.3. Realidade imersiva
 - 1.8.4. Outras alternativas
- 1.9. Arquitetura
 - 1.9.1. Necessidades especiais dos videogames
 - 1.9.2. Evolução da arquitetura
 - 1.9.3. Arquitetura atual
 - 1.9.4. Diferenças entre arquiteturas
- 1.10. Kits de desenvolvimento e sua evolução
 - 1.10.1. Introdução
 - 1.10.2. Kits de desenvolvimento de terceira geração
 - 1.10.3. Kits de desenvolvimento de quarta geração
 - 1.10.4. Kits de desenvolvimento de quinta geração
 - 1.10.5. Kits de desenvolvimento de sexta geração

04 Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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”

Na TECH usamos o Método do Caso

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”



Nós somos a primeira universidade online que combina os estudos de caso da Harvard Business School com um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa intensivo de Informática da TECH Universidade Tecnológica prepara o aluno para enfrentar todos os desafios nesta área, tanto nacional como internacionalmente. Estamos comprometidos em promover o crescimento pessoal e profissional dos nossos alunos, a melhor maneira de caminhar em direção ao sucesso. Por isso, na TECH Universidade Tecnológica, você utilizará os estudos de caso de Harvard, com a qual temos um acordo estratégico que nos permite aproximar aos nossos alunos os materiais da melhor universidade do mundo.



Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira"

O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. 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 o método de ensino padrão em Harvard.

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

Relearning Methodology

Nossa universidade é a primeira do mundo a integrar os estudos de caso da Universidade de Harvard com um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos os case studies da Harvard com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

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

Na TECH o aluno 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 a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permite 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, sabemos como organizar informações, ideias, imagens e 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.

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



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite 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 e oferecendo alta qualidade em todo o material que colocamos à disposição do aluno.



Masterclasses

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

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



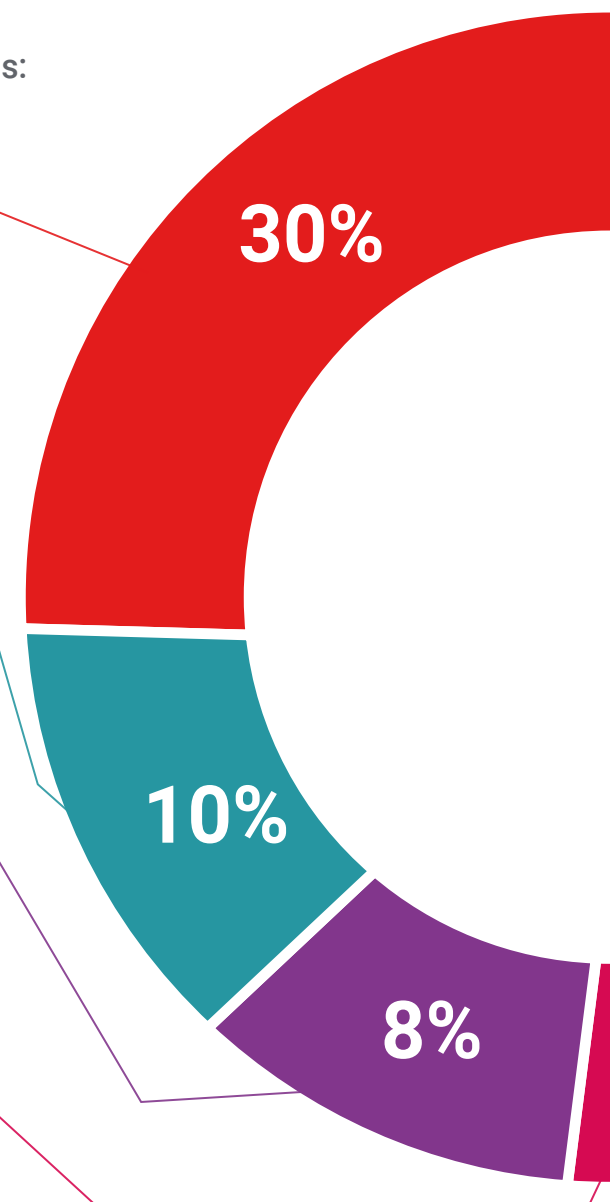
Práticas de aptidões e competências

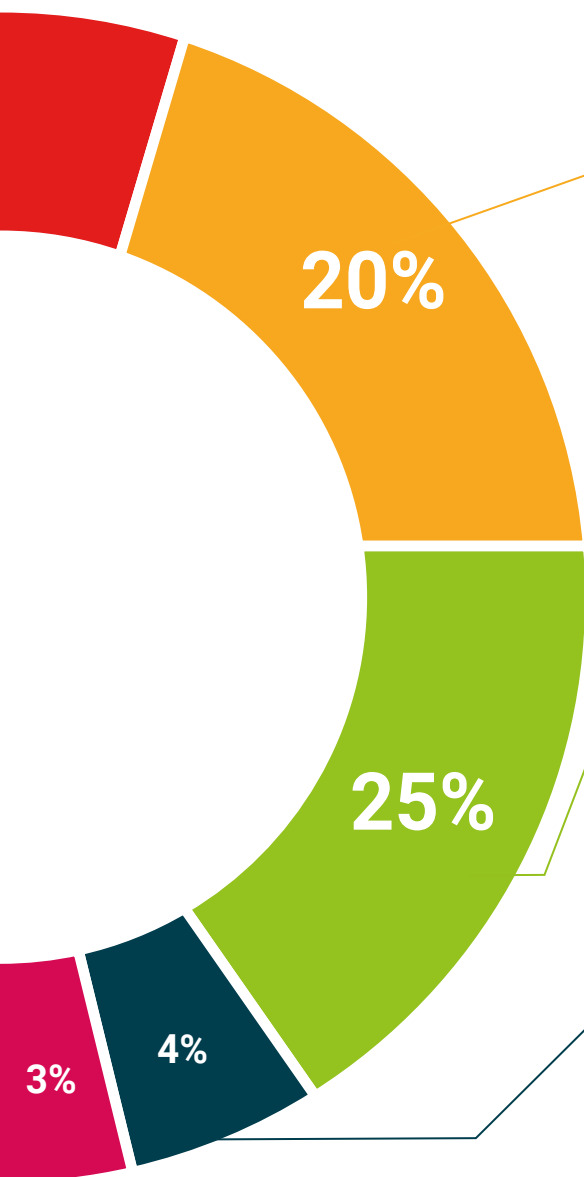
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as destrezas e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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**

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de caso da área utilizados em Harvard. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no 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 ele possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05 Certificado

O Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Consoles e Dispositivos para Videogames** 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 Consoles e Dispositivos para Videogames**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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

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



Curso Consoles e Dispositivos para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Consoles e Dispositivos para Videogames

