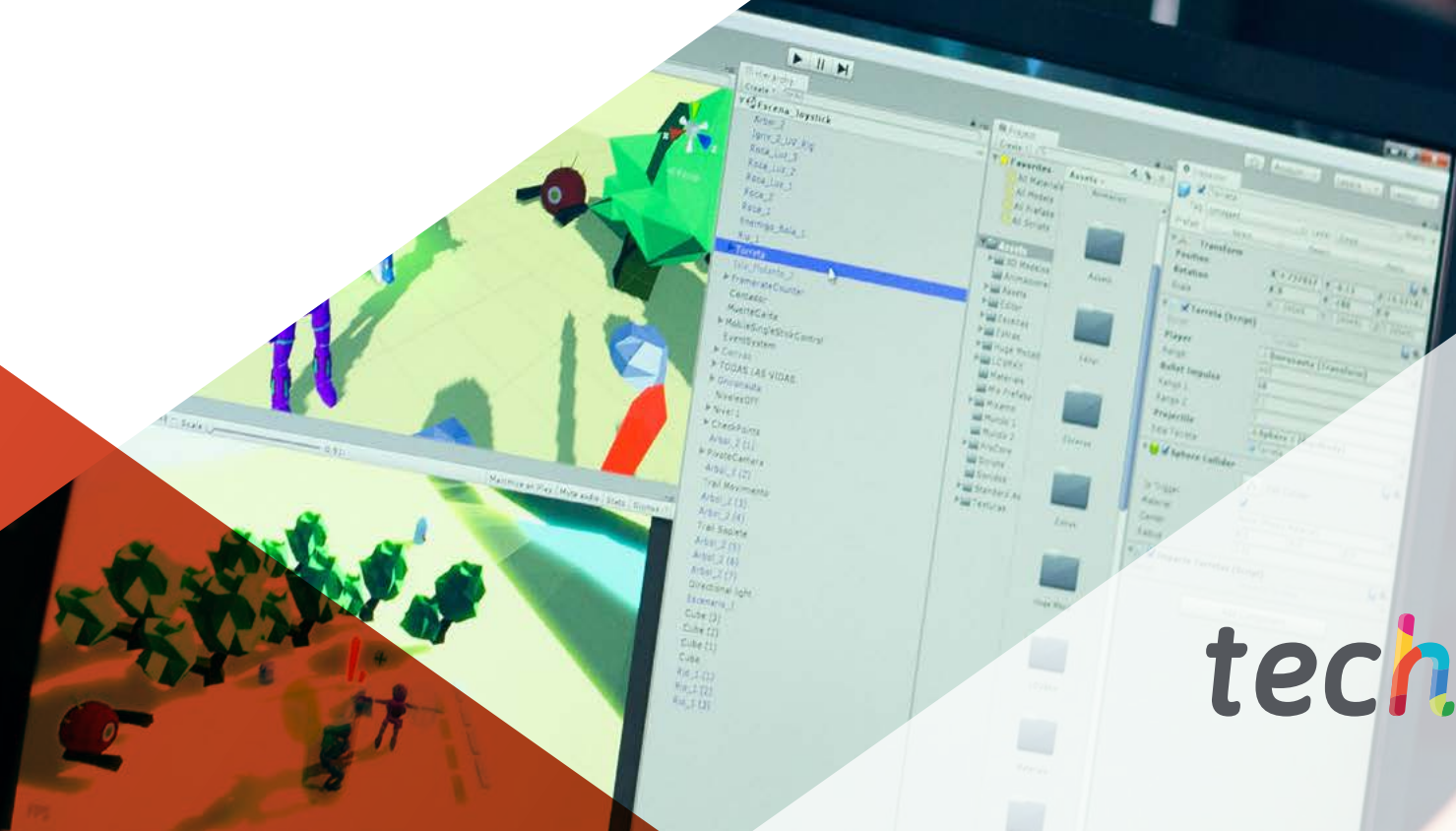


Curso

Roteiro de Videogames





Curso

Roteiro de Videogames

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/jornalismo-comunicacao/curso/roteiro-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

A indústria de videogames está em constante crescimento e se tornou um dos setores com maior demanda por profissionais. Além disso, os avanços tecnológicos estão permitindo que os videogames tenham uma qualidade cada vez maior, por isso é essencial ampliar a aprendizagem nesta área.



“

Se você quiser ser o melhor em sua profissão, é importante que continue sua capacitação durante toda a sua etapa profissional"

Para realizar a criação de qualquer tipo de roteiro é necessário adquirir uma série de competências que permitam colocar a ideia em prática e fazer com que ela funcione. Desde a ideia inicial e seu processo histórico, até os elementos legais e jurídicos envolvidos. A atualização nesta área é necessária, mesmo que o histórico do roteirista seja profundo ou muito experiente. Além disso, não só é suficiente conhecer os fundamentos dos processos que devem ser realizados para a criação do roteiro, mas também é importante incorporar as informações necessárias para sua pré-produção, produção e pós-produção, visualizando o processo como um todo de forma integral.

O programa se concentra na criação de roteiros de videogames, com foco nas diferentes estruturas narrativas, bem como nos gêneros que existem atualmente neste campo. Uma parte importante da criação de um videogame é a necessidade de criar um mundo no qual os personagens viverão suas aventuras, e para isso é necessário seguir as orientações dos documentos necessários para a criação do roteiro técnico. Assim, este Curso Universitário pretende ser um guia prático para que os alunos possam conhecer todo o processo de criação de videogames.

Este programa é o mais completo e tem como objetivo ajudar os profissionais criadores de roteiros de projetos de videogames a atingirem um maior nível de desempenho, baseado nos fundamentos e nas últimas tendências no desenvolvimento de roteiros audiovisuais em todos os seus formatos. Aproveite a oportunidade e estude este programa de forma 100% online.

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

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Roteiro de Videogames
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente prático fornece informações científicas e úteis sobre aquelas disciplinas indispensáveis para a prática profissional
- ♦ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ As novidades sobre a criação de roteiros de videogame
- ♦ O sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para tomada de decisão sobre as situações levantadas na criação do roteiro do videogame
- ♦ 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



Este programa permitirá que você aprimore suas habilidades e se torne um roteirista especialista em videogames”



Trabalhe com os melhores roteiristas e profissionais de ensino neste curso universitário com valor curricular de excelência"

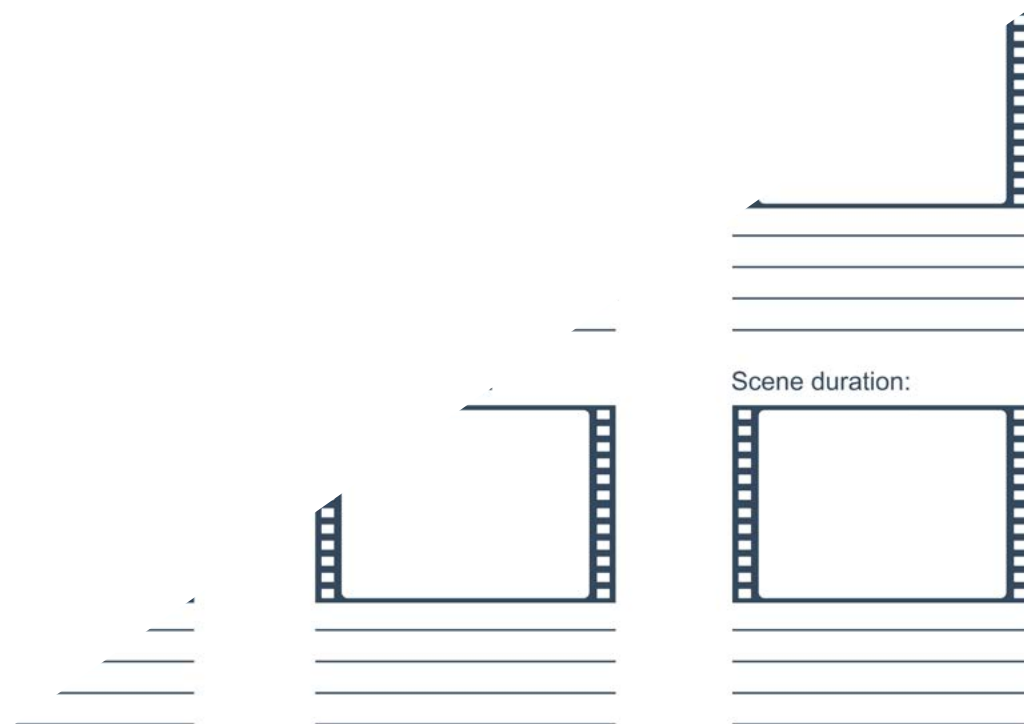
O corpo docente inclui profissionais da área de produção de roteiros audiovisuais, que trazem sua experiência profissional para este programa, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma prática imersiva e programada para capacitar em situações reais.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, o aluno contará com o auxílio de um novo sistema de vídeo interativo realizado por renomados especialistas em roteiros de videogames e com vasta experiência.

Não perca a oportunidade de ampliar seu conhecimento sobre roteiros de videogames.

Conheça as últimas tendências do setor de entretenimento e atualize seus conhecimentos sobre roteiros.

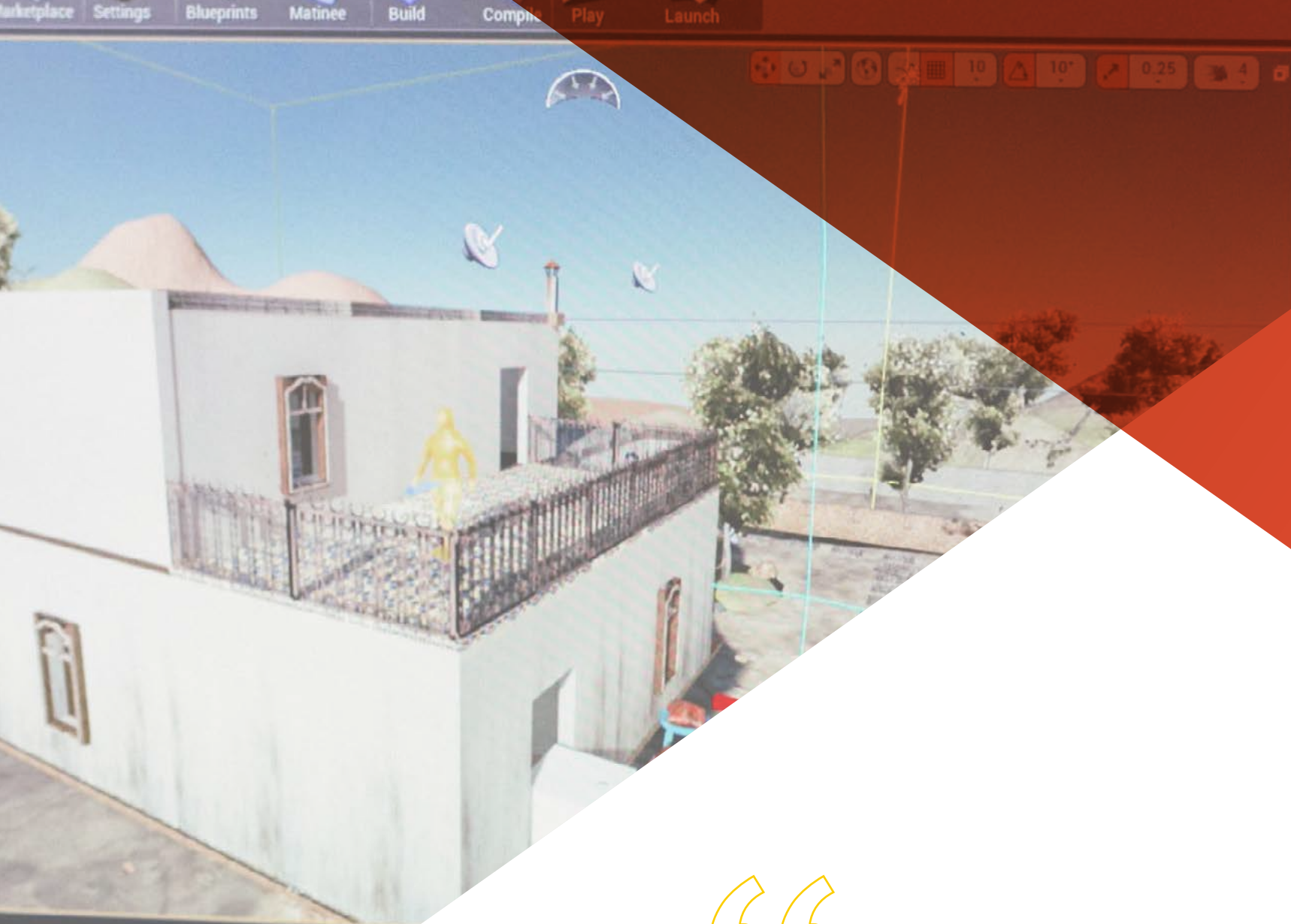


02

Objetivos

Este programa destina-se a profissionais de roteiros audiovisuais, para que possam adquirir as ferramentas necessárias para se desenvolver neste campo específico, aprendendo sobre as últimas tendências e se aprofundando nas questões que constituem a vanguarda desta área. Somente com a preparação correta, os roteiristas poderão transmitir o que desejam em um formato de série.





“

O Curso de Roteiro de Videogames permitirá que você crie e adapte roteiros em um nível mais alto”



Objetivo geral

- Adquirir os conhecimentos necessários para escrever os diferentes tipos de roteiros de séries de acordo com o formato final da produção, seja na televisão ou na Internet, tendo em conta a construção da personagem, e a história do meio audiovisual em particular desde as suas origens até os dias atuais

“

Desenvolva suas habilidades para se tornar um roteirista que esteja na vanguarda das últimas tendências”





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer o conceito e a origem dos videogames na indústria do entretenimento e na era da Internet
- ◆ Examinar a evolução histórica dos videogames na indústria audiovisual, sua comercialização, liderança e corporações
- ◆ Estudar a estrutura narrativa dos videogames, sua teoria, intertextualidade, hipertexto e ludologia
- ◆ Analisar os diferentes tipos de gêneros de videogame, suas origens e hibridização
- ◆ Aprenda a desenvolver o mundo, os personagens e os objetivos dos videogames
- ◆ Desenvolver e compreender as partes de um documento de design de videogames
- ◆ Criar e construir um roteiro técnico aplicado às particularidades dos videogames como um produto audiovisual
- ◆ Sistematizar e elaborar uma análise de videogame levando em conta a semiologia, a estética da comunicação, a ludologia, a análise de filmes e a psicologia



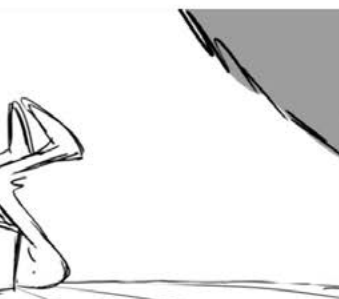
47



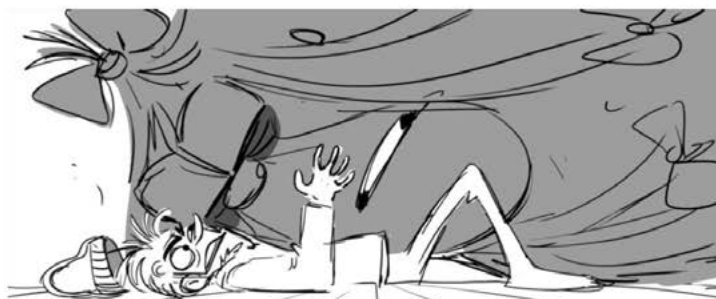
>NEW<

33-3

48



50

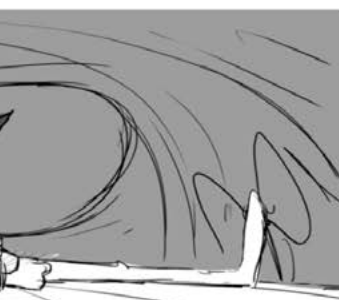


>NEW<

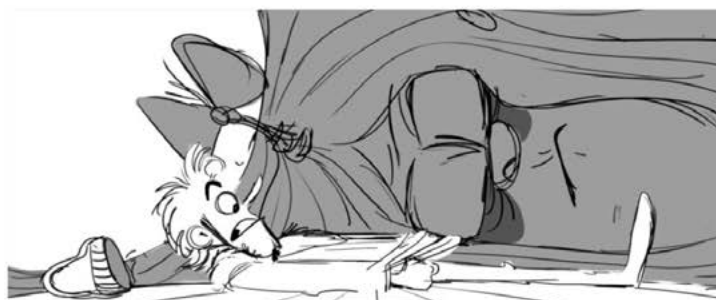
53-3

PERCY
But I think...

51



53



>NEW<

43-4

PERCY
Let's walk away.

54

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura do conteúdo foi elaborada por uma equipe de profissionais na criação de roteiros para mídias audiovisuais, conscientes da relevância da atualidade do aprendizado a fim de aprofundar os conhecimentos na área, para elaborar roteiros de qualidade profissional utilizando as novas ferramentas disponíveis.



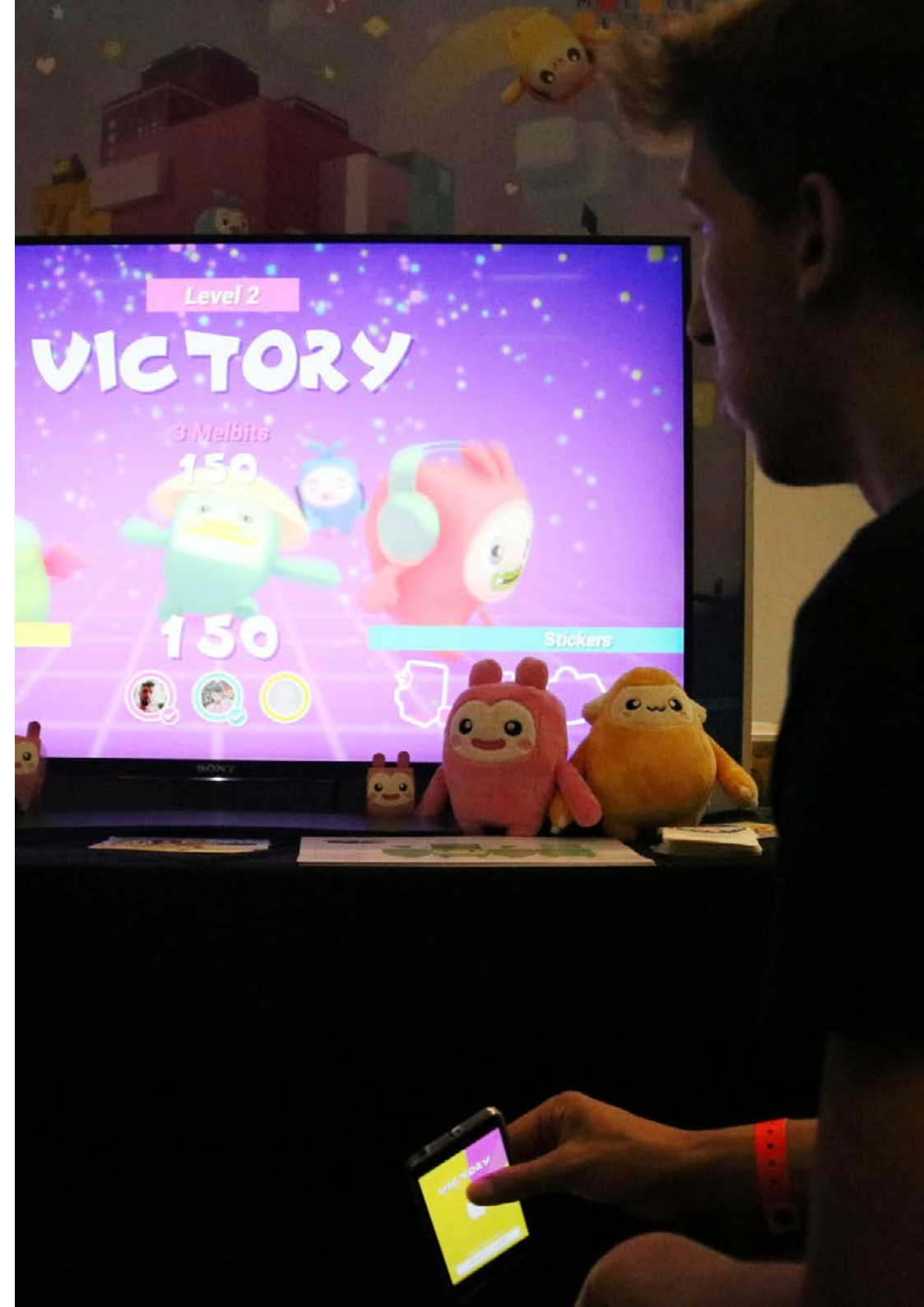


“

Este curso conta com o conteúdo mais completo e atualizado do panorama acadêmico”

Módulo 1. Roteiro para videogames

- 1.1. Uma introdução aos videogames
 - 1.1.1. Conceito
 - 1.1.2. Origem
 - 1.1.3. Indústria do entretenimento
 - 1.1.4. Era de internet
- 1.2. Os videogames na indústria audiovisual
 - 1.2.1. Evolução histórica
 - 1.2.2. Liderança
 - 1.2.1.1. Comercialização
 - 1.2.1.1. Corporações
- 1.3. Estrutura narrativa dos videogames
 - 1.3.1. Teoria
 - 1.3.1.1. Literária
 - 1.3.1.2. Videogames
 - 1.3.1.3. Narrativa do videogame
 - 1.3.1.3.1. Personagens e jogadores
 - 1.3.1.3.2. Definida e indefinida
 - 1.3.2. Intertextualidade
 - 1.3.3. Hipertexto
 - 1.3.4. Ludologia
- 1.4. Gêneros de videogames
 - 1.4.1. Origens
 - 1.4.1.1. Tipos segundo Chris Crawford
 - 1.4.1.1.1. Habilidade e ação
 - 1.4.1.1.2. Estratégia e cognitivos



- 1.4.2. Tipos na atualidade
 - 1.4.2.1. Ação
 - 1.4.2.2. Gatilho
 - 1.4.2.3. Estratégias
 - 1.4.2.4. Simulação
 - 1.4.2.5. Esportes
 - 1.4.2.6. Corridas
 - 1.4.2.7. Aventuras
 - 1.4.2.8. Papel
 - 1.4.2.9. Outros
 - 1.4.2.10. *Sandbox*
 - 1.4.2.11. Musicais
 - 1.4.2.12. Puzzle
 - 1.4.2.13. *Party games*
 - 1.4.2.14. Educação
- 1.4.3. Hibridizações
- 1.5. Desenvolvimento do mundo, personagem e objetivo
 - 1.5.1. Mundo
 - 1.5.2. Personagens
 - 1.5.3. Objetivos
- 1.6. Documento do projeto
 - 1.6.1. *Game Design Document* (GDD)
 - 1.6.1.1. Núcleo
 - 1.6.1.2. Trama ou *Storyline*
 - 1.6.1.3. Descrição
 - 1.6.1.4. Tecnologia
 - 1.6.1.5. Modos de jogo
 - 1.6.1.6. Mecânica do jogo
 - 1.6.1.7. Opções
 - 1.6.1.8. Ambientes
 - 1.6.1.9. Items

- 1.7. O roteiro técnico
 - 1.7.1. Do roteiro literário ao técnico
 - 1.7.2. Elementos do roteiro técnico
 - 1.7.2.1. Duração dos níveis
 - 1.7.2.2. Câmeras
 - 1.7.2.3. *Storyboard*
 - 1.7.2.4. Descrição de cada item
 - 1.7.2.4.1. Visualização
 - 1.7.2.4.2. Diagramação
 - 1.7.2.5. Comandos
 - 1.7.2.6. Definição dos objetivos por níveis
 - 1.7.2.7. Documento do projeto
- 1.8. Análise videolúdica
 - 1.8.1. Semiologia
 - 1.8.2. Estética da comunicação
 - 1.8.3. Ludologia
 - 1.8.4. Análise de filmes
 - 1.8.5. Psicologia
 - 1.8.6. Exemplos práticos



*Uma experiência de capacitação única,
fundamental e decisiva para impulsionar
seu crescimento profissional"*

04

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 forma 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.



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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios 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 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 o aluno aprende através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os diretores 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.



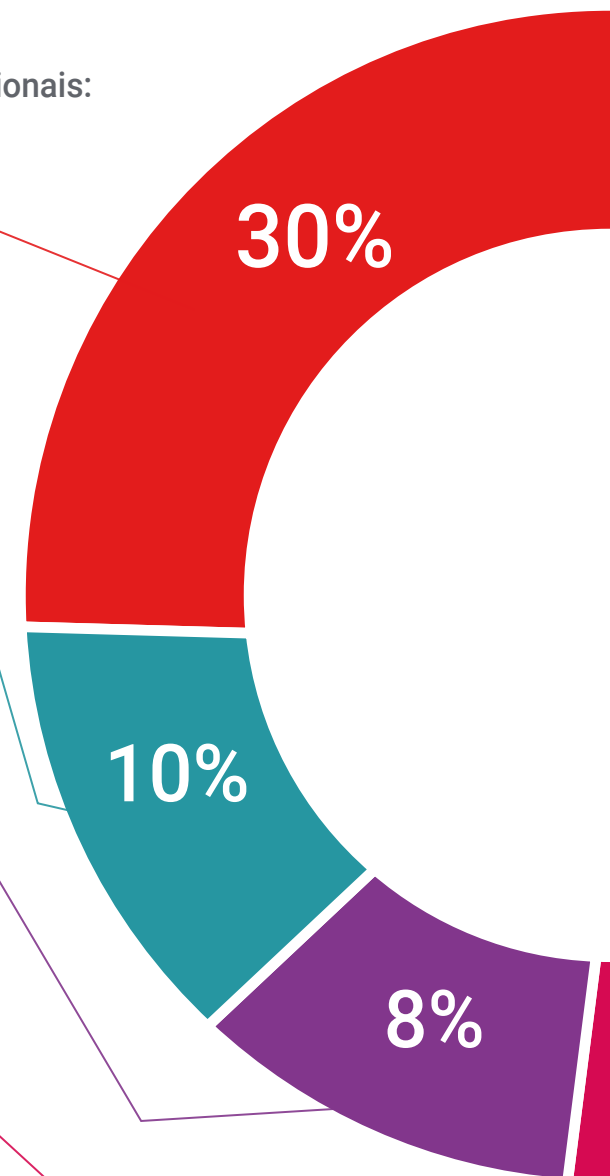
Práticas de habilidades e competências

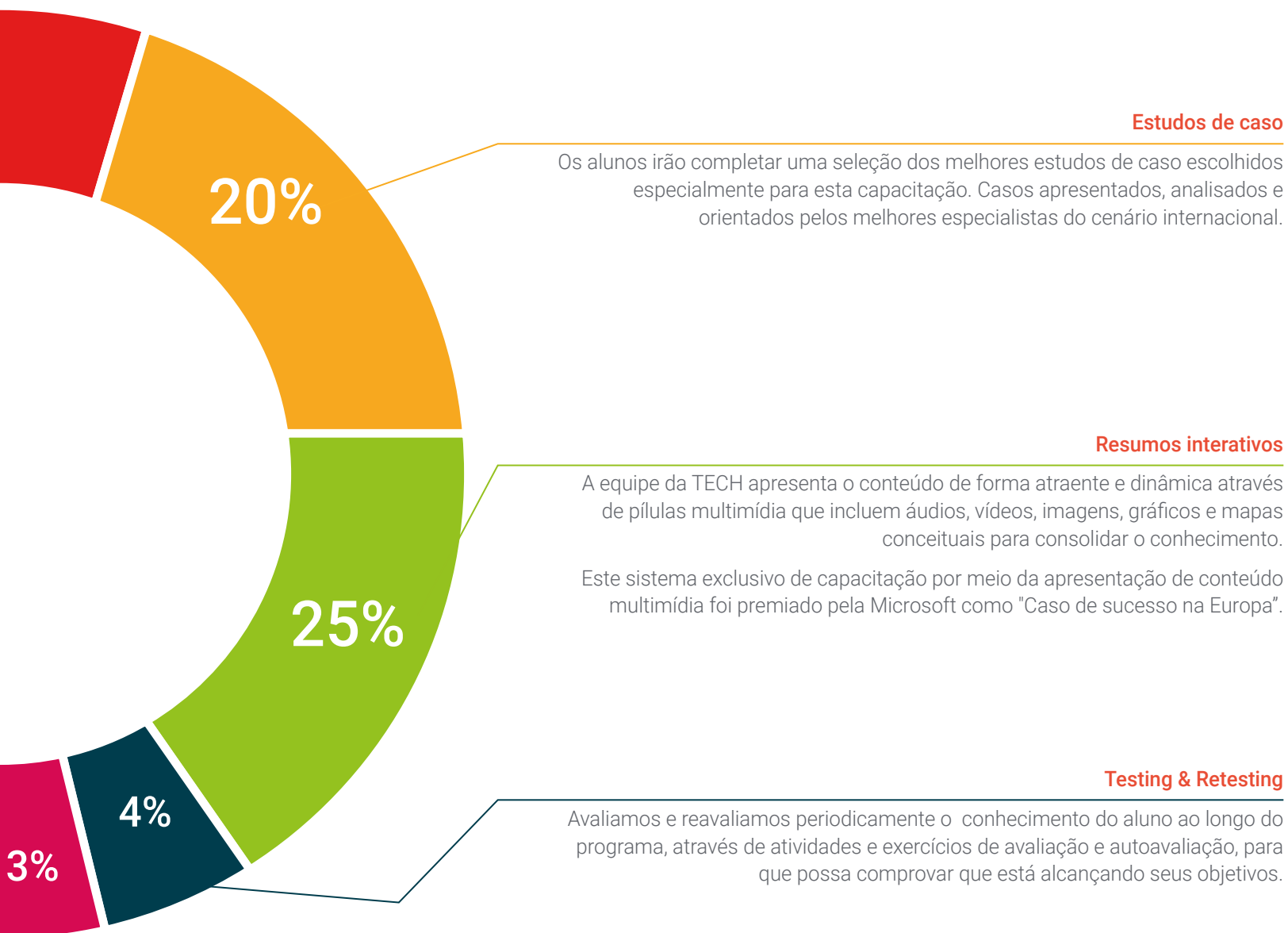
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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.



05

Certificado

O Curso de Roteiro de 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 o seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Roteiro de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **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 Roteiro de Videogames**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*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 sustentável

tech universidade
tecnológica

Curso Roteiro de Videogames

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

Curso

Roteiro de Videogames