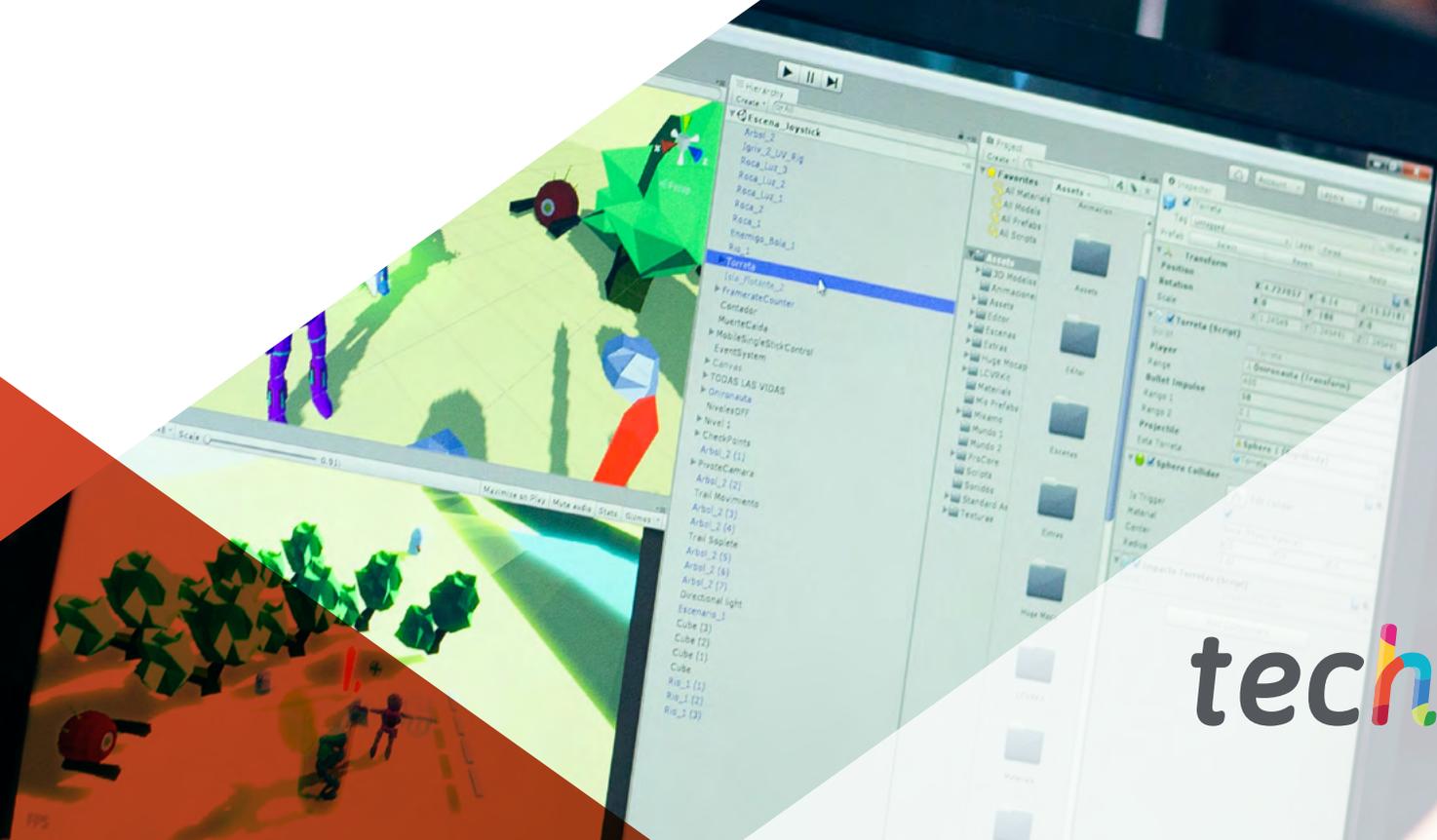


# Curso

## Guião de Jogos de Vídeo





**tech** universidade  
tecnológica

## Curso

### Guião de Jogos de Vídeo

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 3 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso/guiao-jogos-video](http://www.techtute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso/guiao-jogos-video)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudo

---

*pág. 16*

05

Certificação

---

*pág. 26*

01

# Apresentação

A indústria dos jogos de vídeo está em constante crescimento e tornou-se um dos setores com maior procura de profissionais. Além disso, os avanços tecnológicos permitem que os jogos de vídeo tenham uma qualidade cada vez mais elevada, pelo que é essencial aumentar a aprendizagem neste domínio.



“

*Se quer ser o melhor na sua profissão, é importante que continue a sua formação ao longo da sua vida profissional”*

A fim de realizar a criação de qualquer tipo de guião é necessário adquirir uma série de competências que permitam pôr a ideia em prática e fazê-lo funcionar. Desde a ideia inicial e o seu processo histórico, até aos elementos jurídicos e legais envolvidos. É necessário atualizar-se neste domínio, mesmo que a formação do guionista seja profunda ou experiente. Além disso, não basta apenas conhecer os fundamentos dos processos que devem ser realizados para a criação do guião, mas também é importante incorporar a informação necessária para a sua pré-produção, produção e pós-produção, encarando o processo como um todo de forma integral.

O programa centra-se na escrita de guiões de videojogos, focando nas diferentes estruturas narrativas, bem como nos géneros que existem atualmente neste campo. Uma parte importante da criação de um jogo de vídeo é a necessidade de criar um mundo no qual as personagens viverão as suas aventuras, e, para isso, é necessário seguir as diretrizes dos documentos que são necessários para a criação do guião técnico. Assim, este Curso pretende ser um guia prática para que os alunos possam aprender sobre todo o processo de criação de videojogos.

Este programa é o mais completo e orientado para que os profissionais da criação de guiões para projetos de videojogos atinjam um nível superior de desempenho, com base nos fundamentos e nas últimas tendências no desenvolvimento de guiões audiovisuais em todos os formatos. Aproveite a oportunidade e estude este programa 100% online.

Este **Curso de Guião de Jogos de Vídeo** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Guião de jogos de vídeo
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ As novidades na criação de guiões para jogos de vídeo
- ♦ O sistema de aprendizagem interativa baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações colocadas na criação do guião do jogo de vídeo
- ♦ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalho de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Este programa permitir-lhe-á melhorar as suas competências e tornar-se um guionista especializado em jogos de vídeo”*



*Trabalhe com os melhores guionistas e profissionais do ensino neste Curso com valor curricular de excelência”*

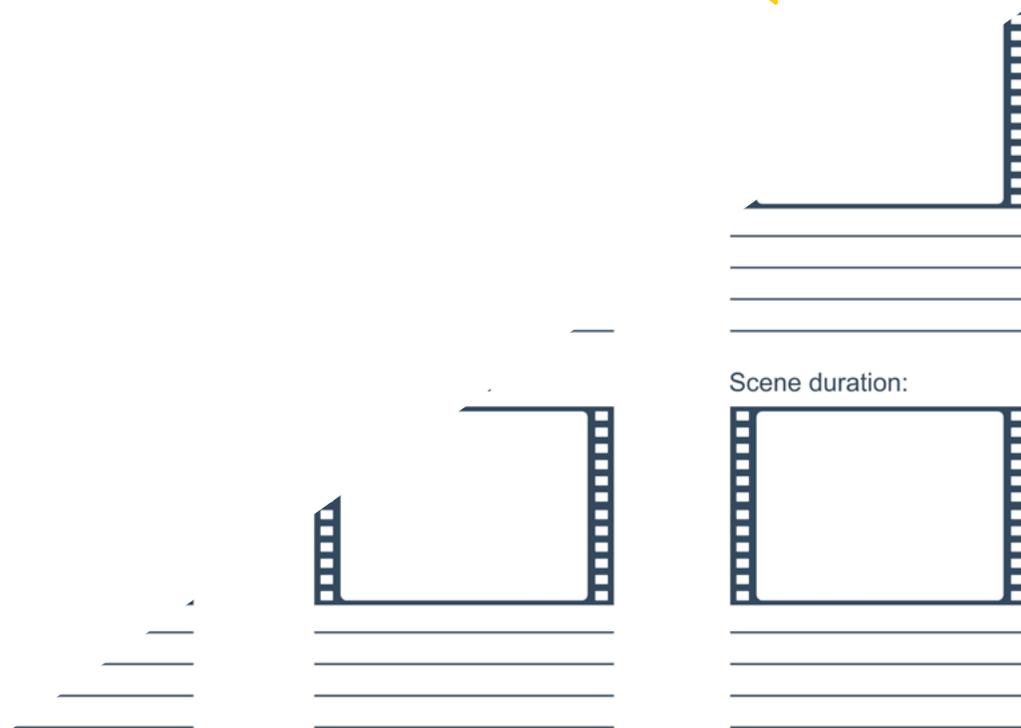
*Não perca a oportunidade de aumentar seus conhecimentos sobre guiões de jogos de vídeo.*

*Conheça as últimas tendências no setor do entretenimento e atualize os seus conhecimentos sobre escrita de guiões.*

O corpo docente inclui profissionais da área da produção de guiões audiovisuais, que contribuem com a sua experiência do seu trabalho, assim como especialistas reconhecidos de sociedades líderes e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma educação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta qualificação baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do programa. Para o efeito, o estudante será assistido por um sistema de vídeo interativo inovador, criado por especialistas de renome e experientes em guiões de jogos de vídeo.

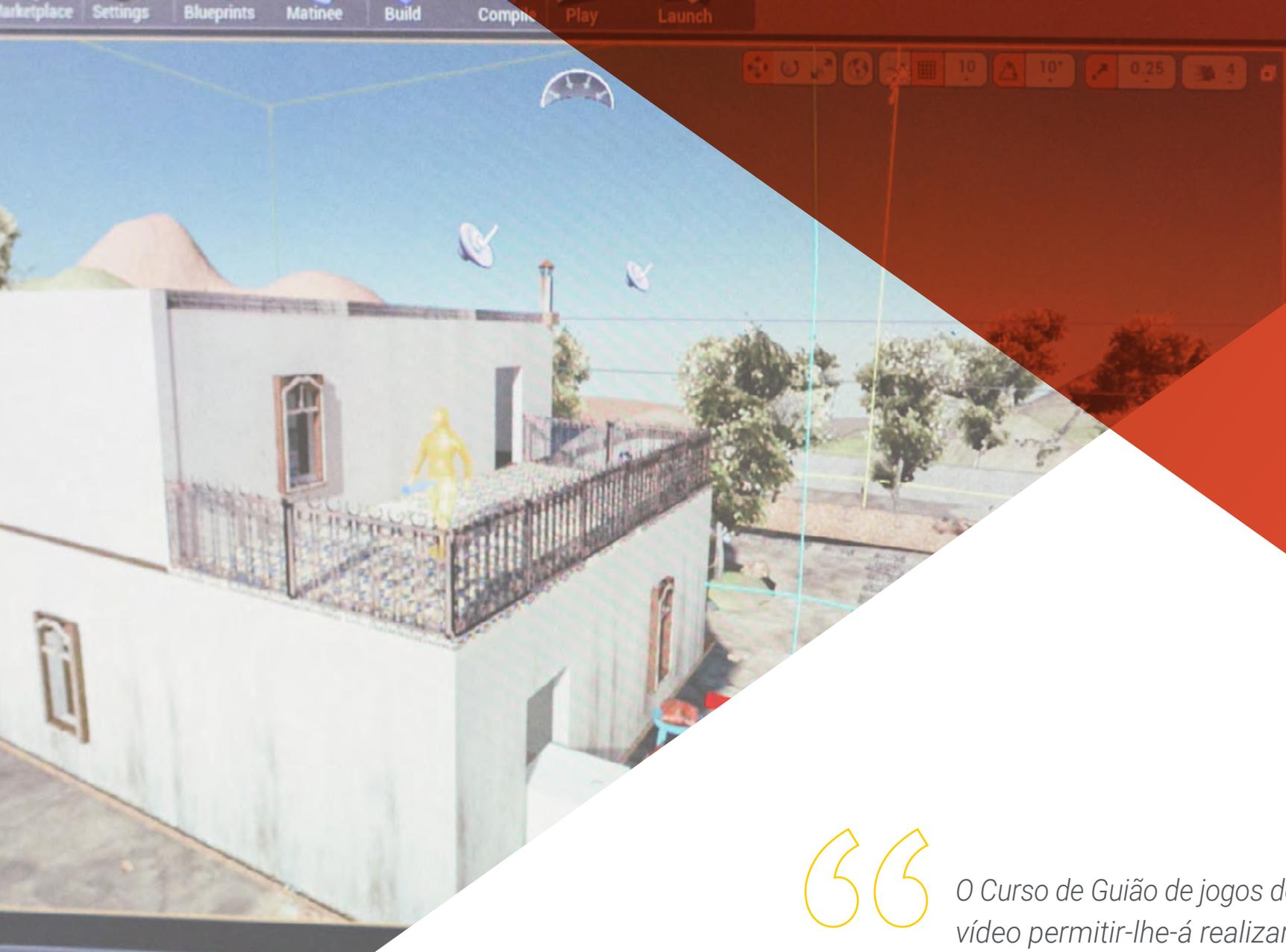


# 02

## Objetivos

Este programa destina-se aos profissionais de escrita de argumentos audiovisuais, para que possam adquirir as ferramentas necessárias para desenvolver-se neste campo específico, conhecendo as últimas tendências e aprofundando as questões que estão na vanguarda desta área. Só com a preparação adequada, os guionistas conseguirão captar o que pretendem num suporte em formato de série.





“

O Curso de Guião de jogos de vídeo permitir-lhe-á realizar a criação e a adaptação de guiões a um nível superior”



## Objetivo geral

- Adquirir os conhecimentos necessários para escrever os diferentes tipos de guiões 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 à atualidade



*Desenvolva as suas competências para tornar-se um guionista que está na vanguarda das as últimas tendências”*



NEW<

31-3

46

PERCY

We were lucky enough to share a perfect moment...



>NEW<

32-3

PERCY

...in tim



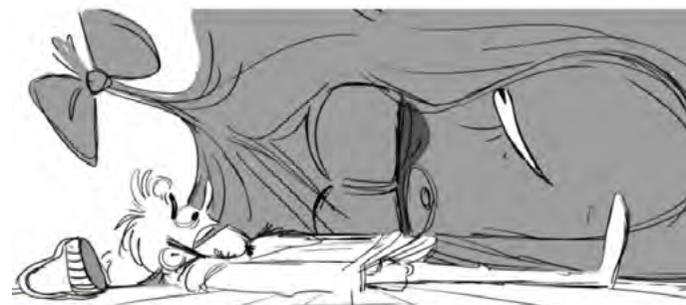
NEW<

47-3

49

>NEW<

40-3



NEW<

54-3

52

PERCY

...we both know ...

>NEW<

42-3

PERCY

....it could ne



47



>NEW<

33-3

48



50

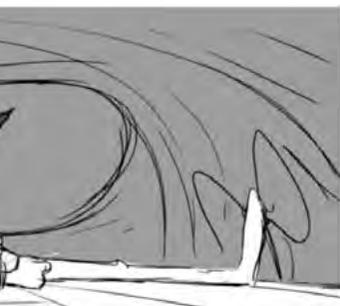


>NEW<

53-3

PERCY  
But I think...

51



53



>NEW<

43-4

PERCY  
Let's walk away.

54



## Objetivos específicos

- ◆ Conhecer o conceito e a origem dos videojogos na indústria do entretenimento e na era da internet
- ◆ Examinar a evolução histórica dos videojogos na indústria audiovisual, a sua comercialização, liderança e corporações
- ◆ Estudar a estrutura narrativa dos videojogos, a sua teoria, intertextualidade, hipertexto e ludologia
- ◆ Analisar os diferentes tipos de géneros de videojogos, as suas origens e hibridação
- ◆ Aprender a desenvolver o mundo, as personagens e os objetivos dos videojogos
- ◆ Desenvolver e compreender as partes de um documento de conceção de videojogos
- ◆ Criar e construir um guião técnico aplicado às particularidades dos videojogos como um produto audiovisual
- ◆ Sistematizar e elaborar uma análise videolúdica tendo em conta a semiologia, a estética da comunicação, a ludologia, a análise de filmes e a psicologia

# 03

## Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais na criação de guiões para meios audiovisuais, conscientes da relevância da atualidade da aprendizagem para aprofundar a área do conhecimento, para realizar guiões de qualidade profissional utilizando as novas ferramentas disponíveis.





“

*Este Curso contém o programa de aprendizagem mais completo e atualizado do panorama académico”*

## Módulo 1. Guião nos jogos de vídeo

- 1.1. Uma introdução aos videojogos
  - 1.1.1. Conceito
  - 1.1.2. Origem
  - 1.1.3. Indústria do entretenimento
  - 1.1.4. Era da internet
- 1.2. Os videojogos 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 videojogos
  - 1.3.1. Teoria
    - 1.3.1.1. Literária
    - 1.3.1.2. Videojogos
    - 1.3.1.3. Narrativa do videojogo
      - 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. Géneros de videojogos
  - 1.4.1. Origens
    - 1.4.1.1. Tipos de acordo com 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. Disparos
    - 1.4.2.3. Estratégia
    - 1.4.2.4. Simulação
    - 1.4.2.5. Desporto
    - 1.4.2.6. Corridas
    - 1.4.2.7. Aventuras
    - 1.4.2.8. Função
    - 1.4.2.9. Outros
    - 1.4.2.10. *Sandbox*
    - 1.4.2.11. Musical
    - 1.4.2.12. Puzzle
    - 1.4.2.13. *Party games*
    - 1.4.2.14. Educação
  - 1.4.3. Híbridação
- 1.5. Desenvolvimento de mundo, personagens e objetivos
  - 1.5.1. Mundo
  - 1.5.2. Personagens
  - 1.5.3. Objetivos
- 1.6. Documento de desenho
  - 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 de jogo
    - 1.6.1.7. Opções
    - 1.6.1.8. Ambientes
    - 1.6.1.9. Itens



- 1.7. O guião técnico
  - 1.7.1. Desde o guião literário até ao guião técnico
  - 1.7.2. Elementos do guião técnico
    - 1.7.2.1. Duração dos níveis
    - 1.7.2.2. Câmaras
    - 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 de objetivos por níveis
    - 1.7.2.7. Documento de desenho
- 1.8. Análise videolúdico
  - 1.8.1. Semiologia
  - 1.8.2. Estética da comunicação
  - 1.8.3. Ludologia
  - 1.8.4. Análise fílmico
  - 1.8.5. Psicologia
  - 1.8.6. Exemplo prático

“

*Uma experiência de aprendizagem única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional”*

04

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)”*



### Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*

## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



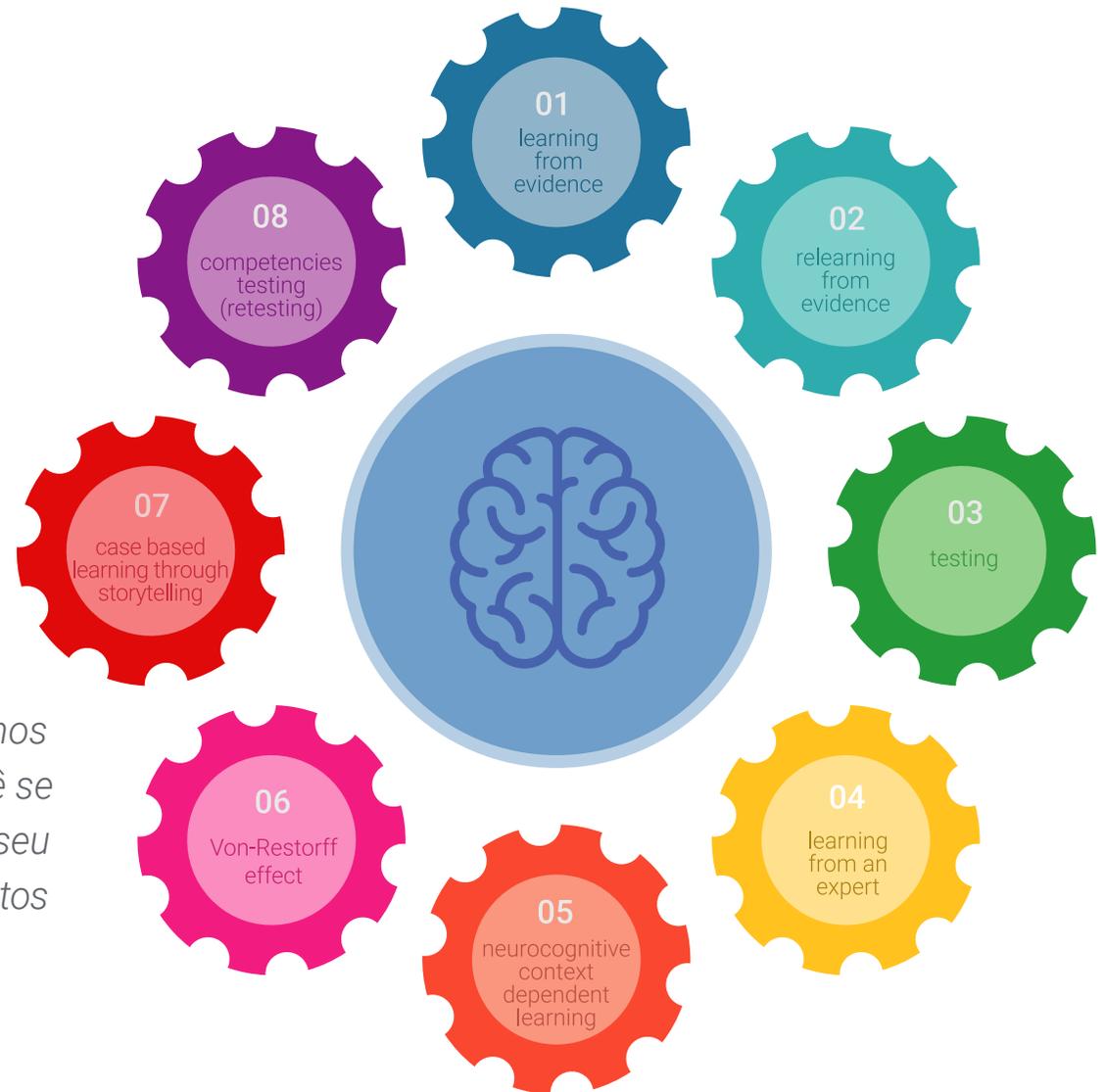
## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### 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, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### 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 desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, 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"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





**Case Studies**

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



**Testing & Retesting**

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



**Masterclasses**

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



**Guias rápidos de ação**

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

# Certificação

O Curso de Guião de Jogos de Vídeo garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de 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 de Guião de Jogos de Vídeo** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Guião de Jogos de Vídeo**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **3**



\*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 qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

### Curso

### Guião de Jogos de Vídeo

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 3 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso

Guião de Jogos  
de Vídeo