

Curso

Especialista na Indústria  
do Videogame 3D



**tech** universidade  
tecnológica

## Curso Especialista na Indústria do Videogame 3D

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

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/videogame/curso/especialista-industria-videogame-3d](http://www.techtitute.com/br/videogame/curso/especialista-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. 20*

06

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Estabelecer uma linha estética específica ao realizar um projeto de videogame é essencial. Assim como o gerenciamento dos principais softwares de criação de elementos e edição de imagens. É por isso que a indústria desse setor está exigindo cada vez mais profissionais que tenham esse conhecimento, algo que poderão aprimorar com esse programa de estudos oferecido pela TECH. É um curso criado por especialistas em tecnologia e entretenimento digital que inclui as informações mais recentes relacionadas ao gerenciamento de projetos de arte e 3D em realidade virtual, desde a contextualização e realização de *Pipelines* até o design de personagens e cenários. Tudo em um formato 100% online confortável, graças ao qual você poderá acessar o curso de onde quiser e com um horário totalmente adaptado à sua disponibilidade.



“

*O melhor programa de estudos do mercado acadêmico para trabalhar na gestão de projetos 3D em videogames de qualquer lugar e com um horário totalmente adaptado à sua disponibilidade”*

Trabalhar para grandes empresas como a Playstation ou a Nintendo é o sonho de muitos profissionais que dedicam a sua atividade laboral à criação, design e gestão de projetos relacionados com o mundo dos videogames. Trata-se de um setor em plena expansão, motivado pelo desenvolvimento tecnológico e no qual a cada ano são implementadas técnicas cada vez mais complexas e inovadoras. Entre eles, o domínio das estratégias 3D aplicadas à realidade virtual e aumentada se destaca como um dos mais exigidos, por isso quem quer ter sucesso neste setor deve conhecer detalhadamente seus meandros.

A aposta da TECH no crescimento profissional dos seus alunos levou-a a desenvolver este Curso, precisamente, para que possam alcançar seus objetivos. É um curso imersivo e moderno que inclui as informações mais atualizadas sobre arte e 3D na indústria de videogames. Através de 150 horas de capacitação multidisciplinar, os alunos poderão investigar problemas típicos, bem como as soluções e necessidades que este tipo de projeto costuma apresentar. Além disso, irão se aprofundar na criação da bíblia e do *Briefing*, bem como na criação de cenários, personagens e *Assets*.

Tudo isto através de um formato 100% online cômodo e acessível, sem horários nem aulas presenciais, que lhe permitirá conciliar o curso do programa de estudos com qualquer outro trabalho ou atividade acadêmica. É, portanto, uma oportunidade única de aperfeiçoar suas habilidades profissionais e adequar seu perfil às exigências da demanda atual, aumentando suas chances de sucesso ao longo de um curso destinado a isso.

Este **Curso de Especialista na 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, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Uma capacitação que lhe oferece dinamismo e profissionalismo aliados num confortável formato 100% online”*

“

*Acesse o Campus Virtual partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Você pode até baixar todo o conteúdo para consulta offline”*

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas 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 sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

*Você gostaria de poder criar bíblias e Briefings mais profissionais e eficazes? Com este curso, você conseguirá em menos de 6 semanas.*

*Aprimore suas habilidades na busca de referências, bem como na análise de concorrentes a nível estético.*



# 02

## Objetivos

A TECH e sua equipe de especialistas em tecnologia e videogames desenvolveram este Curso com o objetivo de que os profissionais que buscam se tornar autênticos especialistas na indústria 3D possam alcançá-lo por meio de um curso que se adapta às suas necessidades e às do setor. Pensando nisso, formaram uma experiência acadêmica altamente capacitadora, que inclui as informações mais inovadoras e atualizadas, bem como as melhores ferramentas pedagógicas para que o profissional possa tirar o máximo proveito e superar suas expectativas.



“

*Um Curso que superará até mesmo suas mais altas expectativas acadêmicas graças ao melhor conteúdo teórico, prático e adicional”*



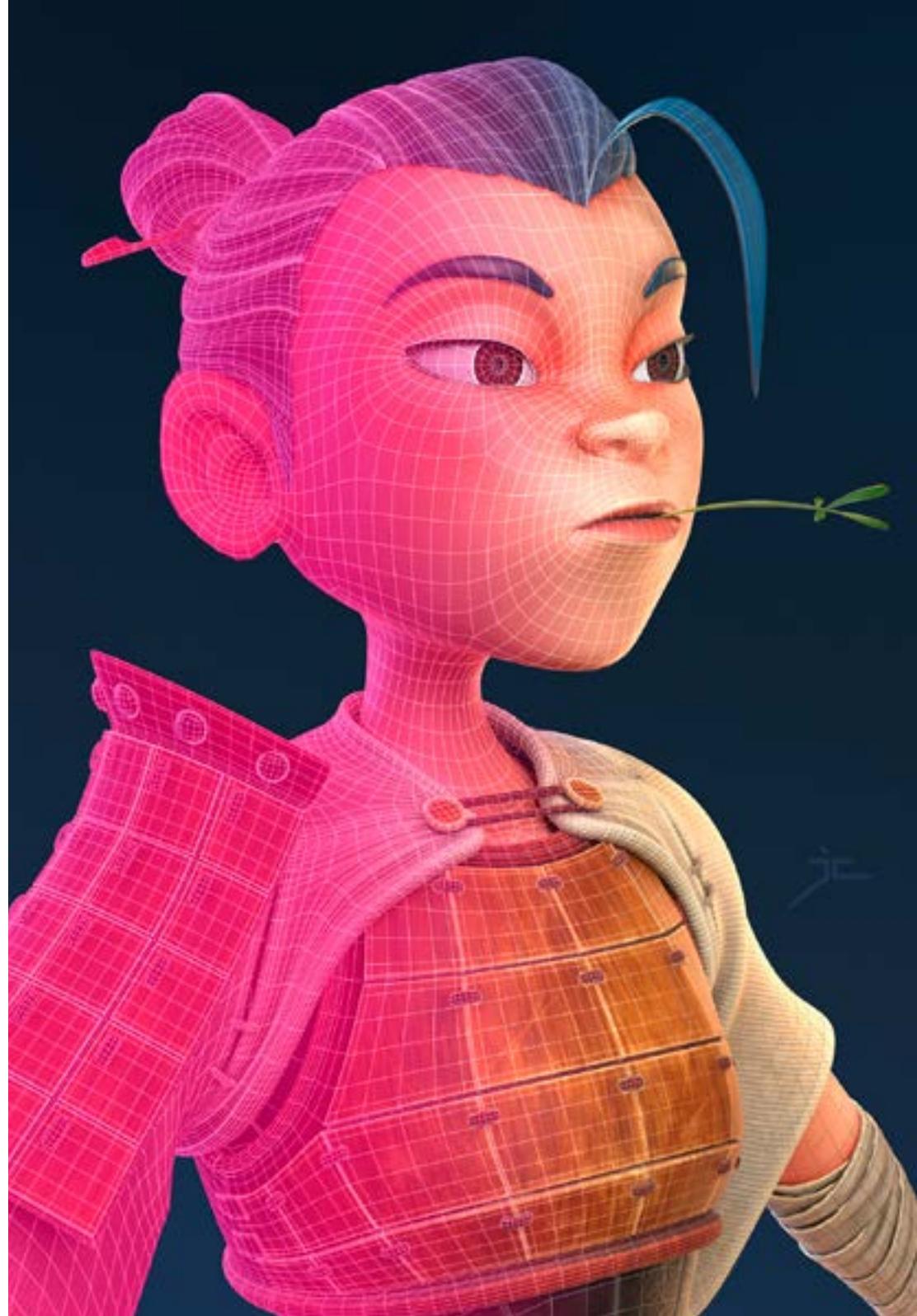
## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Realidade Virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a integração em realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio no videogame

“

*Se dominar as técnicas mais sofisticadas de integração de personagens em cenários e testes é um dos seus objetivos, com este Curso você trabalhará para alcançá-lo”*





## Objetivos específicos

---

- ♦ 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

# 03

## Direção do curso

Este Curso de Especialista na Indústria do Videogame 3D inclui um corpo docente experiente no setor de tecnologia com uma ampla e extensa carreira no gerenciamento e design de projetos audiovisuais. Trata-se uma equipe de profissionais que aliam o ensino ao trabalho, por isso conhecem detalhadamente os meandros do assunto, bem como as novidades relacionadas às técnicas e estratégias mais eficazes. Tudo isso será refletido em um temário elaborada por eles mesmos.



“

*Você terá o apoio de um corpo docente versado em animação 3D, para que possa trabalhar no aperfeiçoamento de suas habilidades de mãos dadas com verdadeiros conhecedores do setor”*

## 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

Este programa de estudos foi elaborado pela equipe docente com base em dois critérios fundamentais: por um lado, a informação mais austera e inovadora, extraída das principais fontes do setor dos videogames, e por outro, seguindo as exigentes especificações de qualidade que definem a esta universidade. Desta forma, tem sido possível formar um curso dinâmico e multidisciplinar em que, além de encontrar o melhor conteúdo teórico, o profissional terá horas de prática e material complementar para trabalhar de forma personalizada e adaptada às suas demandas no aprimoramento de suas competências profissionais.



“

*O programa de estudos inclui um módulo exclusivo dedicado ao áudio em um videogame 3D, com o qual você pode trabalhar no design da trilha sonora, efeitos sonoros e vozes dos personagens”*

## Módulo 1. Arte e 3D na indústria dos videogames

- 1.1. Projetos 3D em VR
  - 1.1.1. Software de criação de malha 3D
  - 1.1.2. Software de edição de imagem
  - 1.1.3. Realidade virtual
- 1.2. Problemas típicos, soluções e necessidades de projetos
  - 1.2.1. Necessidades do projeto
  - 1.2.2. Possíveis problemas
  - 1.2.3. Soluções
- 1.3. Estudo de linhas estéticas para geração de estilo artístico em videogames: do design do jogo à geração de arte 3D
  - 1.3.1. Escolha do destinatário do videogame. Quem queremos atingir?
  - 1.3.2. Possibilidades artísticas do desenvolvedor
  - 1.3.3. Definição final da linha estética
- 1.4. Pesquisa e análise de referências de concorrentes a nível estético
  - 1.4.1. Pinterest e páginas similares
  - 1.4.2. Criação de um *Model Sheet*
  - 1.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 1.5. Criação da Bíblia e *Briefing*
  - 1.5.1. Criação da bíblia
  - 1.5.2. Desenvolvimento de uma bíblia
  - 1.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*
- 1.6. Cenários e Assets
  - 1.6.1. Planejamento da produção dos Assets nos níveis
  - 1.6.2. Design de cenários
  - 1.6.3. Design de Assets





- 1.7. Integração de Assets em níveis e testes
  - 1.7.1. Processo de integração em níveis
  - 1.7.2. Texturas
  - 1.7.3. Últimos retoques
- 1.8. Personagens
  - 1.8.1. Planejamento de produção de personagens
  - 1.8.2. Design de personagens
  - 1.8.3. Design de Assets para personagens
- 1.9. Integração de personagens em cenários e testes
  - 1.9.1. Processo de integração dos personagens nas fases
  - 1.9.2. Necessidades do projeto
  - 1.9.3. Animações
- 1.10. Áudio em videogames 3D
  - 1.10.1. Interpretação do dossiê de projeto para a geração de identidade sonora do videogame
  - 1.10.2. Processos de composição e produção
  - 1.10.3. Design de trilha sonora
  - 1.10.4. Design de efeito sonoro
  - 1.10.5. Design de voz



*Reinvente-se com a TECH e aposte em uma capacitação que vai elevar sua carreira profissional para atender as demandas de grandes empresas como Tencent, Blizzard ou Ubisoft”*

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 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 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a 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 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 você 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 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 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 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.



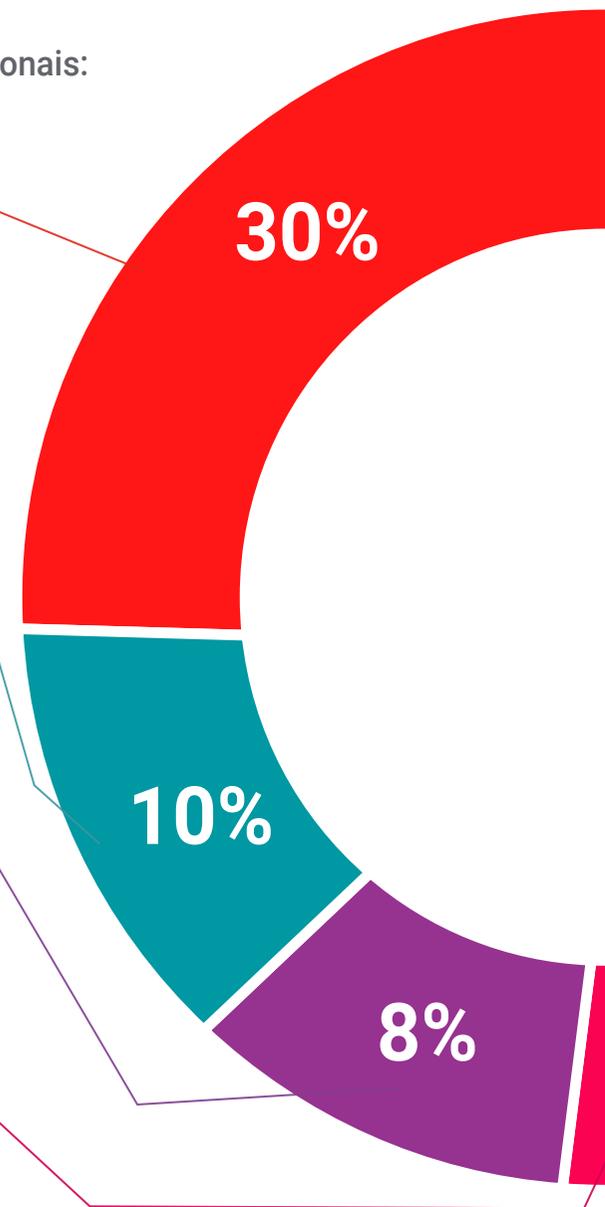
#### Práticas de habilidades e competências

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.



06

# Certificado

O Curso de Especialista na Indústria do Videogame 3D 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 Especialista na 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\* do **curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso de Especialista na Indústria do Videogame 3D , atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Especialista na Indústria do Videogame 3D**

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 compreensão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

Curso

Especialista na Indústria  
do Videogame 3D

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

Curso

Especialista na Indústria  
do Videogame 3D

