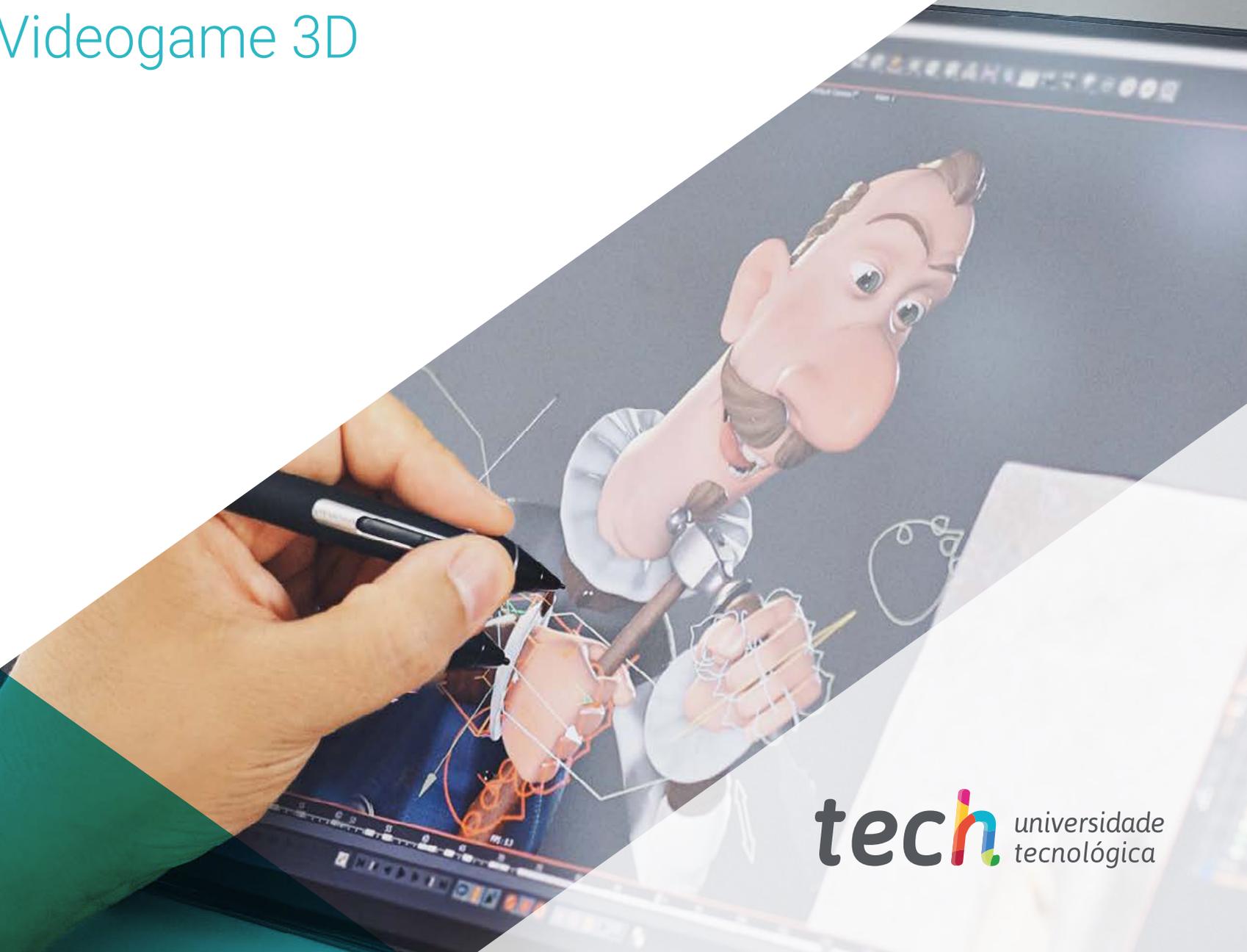


Programa Avançado

Indústria do Videogame 3D





Programa Avançado Indústria do Videogame 3D

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/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

A arte do 3D na indústria de videogames tornou-se uma habilidade altamente exigida no local de trabalho. Dominar perfeitamente o software, os Assets e os estilos de integração podem abrir as portas para um futuro para qualquer profissional em que a animação e a jogabilidade através da realidade virtual tenham muito espaço. Por isso, este programa de estudos oferecido pela TECH pode ser a melhor oportunidade para muitos especialistas da área se especializarem de forma detalhada e garantida neste setor. Trata-se de uma capacitação 100% online, desenvolvida por especialistas em engenharia e design graças ao qual o profissional adquirirá uma série de conhecimentos únicos com os quais poderá dirigir qualquer projeto de videogame 3D com garantia de sucesso.



“

Sony, Microsoft ou Nintendo exigem cada vez mais a presença em seus quadros de profissionais com domínio das técnicas 3D. Você gostaria ser um deles?”

O desenvolvimento de novas tecnologias na última década, bem como ferramentas de IoT, permitiu que setores como os videogames crescessem exponencialmente. Entre as técnicas que obtiveram os melhores resultados estão as relacionadas ao design e modelagem 3D, que, juntamente com softwares de realidade virtual, possibilitaram a criação de cenários totalmente imersivos e cada vez mais realistas. Exemplos disso são Elden Ring, Soutice, Overwatch ou Battlefield, títulos que podem ser encontrados em diferentes plataformas multimilionárias como PlayStation, Nintendo, Microsoft ou Xbox.

É, portanto, um setor com ampla margem de crescimento e no qual qualquer profissional versado na área pode se destacar. É justamente com esse objetivo que a TECH desenvolveu esse Programa Avançado. É um programa de estudos de investimento, dinâmico e austero, graças ao qual o profissional poderá aprofundar-se nos meandros da indústria 3D, no gerenciamento de suas ferramentas, na criação de projetos de VR e na análise de produção e *Post Mortem* em videogames. Uma oportunidade acadêmica única para se especializar nesta área e adquirir conhecimentos que elevarão seu talento ao patamar de grandes empresas como Sony ou Tecent.

Tudo isso através de um curso 100% online desenvolvido ao longo de 6 meses e que inclui 450 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar: vídeos detalhados, exercícios de autoconhecimento, imagens, simulações reais, artigos de pesquisa, leituras complementares etc. Além disso, todo o conteúdo estará disponível desde o primeiro dia e poderá ser baixado em qualquer dispositivo com conexão à internet, seja PC, tablet ou computador. Graças a isso, o profissional poderá frequentar uma experiência acadêmica de capacitação integral e adaptada às suas necessidades e às do mercado de trabalho atual.

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, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Conheça os problemas típicos que geralmente surge em projetos 3D em VR e suas soluções permitirão que você aumente as chances de sucesso de qualquer plano de videogame do qual você participe”

“

Você gostaria de dominar o design de trilhas sonoras, efeitos sonoros e vozes em videogames? Com este programa de estudos, você trabalhará através das novidades da identidade acústica aplicada à indústria”

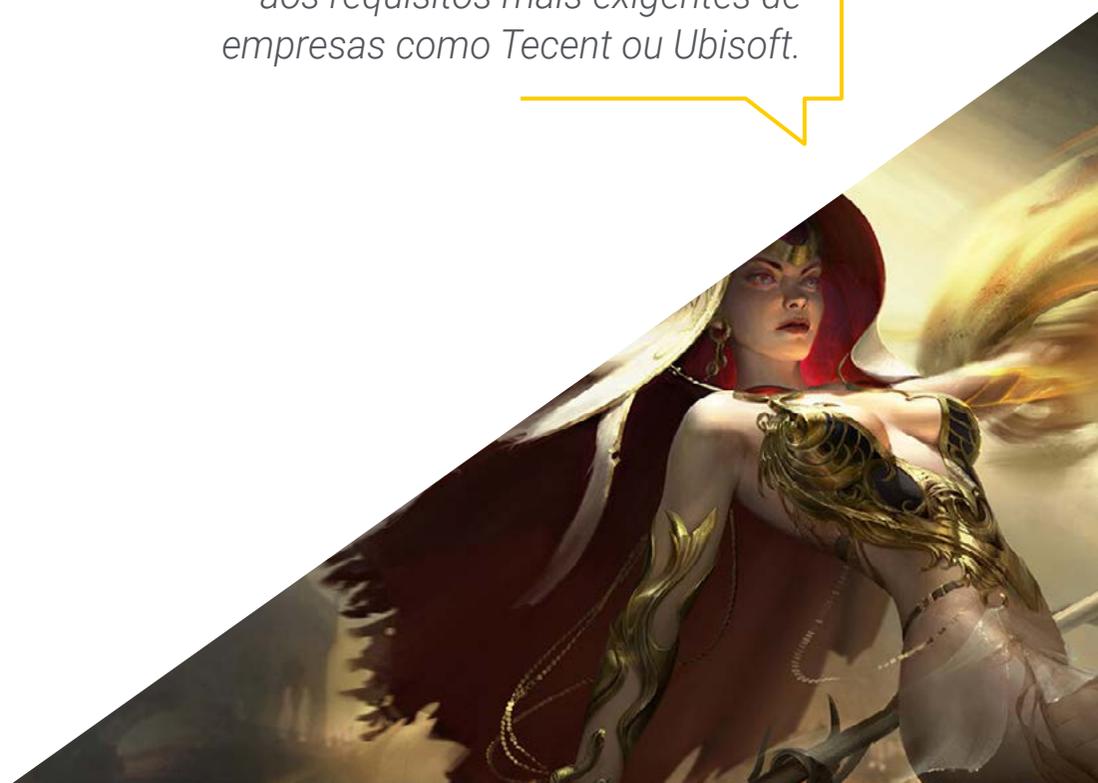
O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

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.

Acesse material adicional de alta qualidade apresentado em diferentes formatos para aprofundar aspectos como a integração dos Assets nos diferentes níveis e testes.

Com este Programa Avançado, você aumentará seu talento para atender aos requisitos mais exigentes de empresas como Tencent ou Ubisoft.

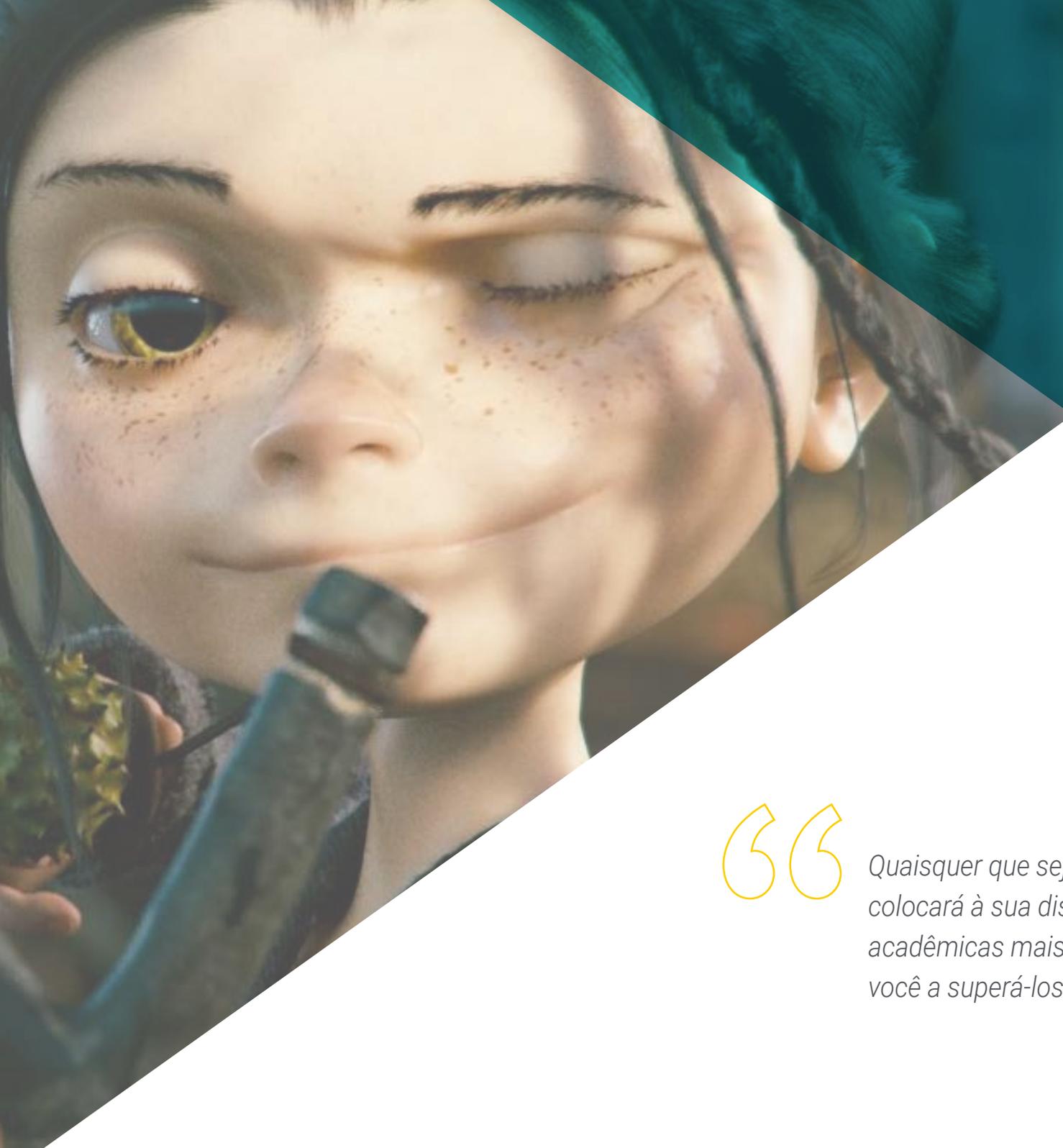


02

Objetivos

As oportunidades profissionais que qualquer profissional versado na área da indústria de videogames 3D pode ter é a razão pela qual a TECH decidiu criar este Programa Avançado. Por isso, o profissional que o acessa encontra a informação mais austera e detalhada, baseada no que há de mais moderno no setor e desenvolvida com base nos critérios especializados de uma equipe com larga experiência neste domínio. Além disso, contará com as melhores e mais sofisticadas ferramentas acadêmicas para tornar esta capacitação uma experiência totalmente dinâmica, imersiva e altamente capacitadora.





“

Quaisquer que sejam seus objetivos, a TECH colocará à sua disposição as ferramentas acadêmicas mais sofisticadas para ajudar você a superá-los com total garantia”



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





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 maximize 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 Recursos Humanos 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



Se entre seus objetivos está conhecer as ferramentas para economizar custos, tempo e esforço em um projeto de videogame 3D, este Programa Avançado é perfeito para você”

03

Direção do curso

A trajetória que sustenta a TECH permite que ela se defina como uma universidade altamente comprometida com o crescimento acadêmico e profissional de todos os seus estudantes. Por isso, para este programa e estudos, selecionou uma equipe docente com grande conhecimento na área da produção de videogames, para que os alunos possam conhecer em detalhes as últimas novidades do setor pelas mãos de verdadeiros especialistas. Possui um corpo docente caracterizado, além da experiência profissional, pela qualidade humana, aspectos que ficarão claramente refletidos na exaustividade com que o temário foi elaborado.



“

Uma equipe de professores experientes na área ensinará as ferramentas para boas práticas na produção de videogames, para que você se torne o melhor profissional”

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 Projeto e Desenvolvimento de Videogames pela Universidade da Extremadura
- ♦ Mestrado em Formação de Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



04

Estrutura e conteúdo

Este programa de estudos oferecido pela TECH foi desenhado pela equipe docente com base em dois pilares fundamentais: por um lado, a informação mais detalhada e inovadora relacionada com a produção de videogames e, por outro, as exigentes diretrizes de qualidade que têm permitido a esta universidade para se tornar um dos melhores no cenário online internacional. Além disso, inclui horas de material adicional apresentado em diferentes formatos, permitindo-lhe contextualizar as informações e se aprofundar de forma personalizada nos aspectos do programa de estudos que você considera mais relevante para seu desempenho profissional.





“

Você conhece a metodologia do Relearning? Graças a ele você economizará horas de memorização, garantindo um aprendizado intensivo e dinâmico”

Módulo 1. A indústria do 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 uma Model Sheet
 - 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 *Model Sheet*
 - 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 essencial: 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 ALPHA, 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 1: Revisão do Estado do Mercado
 - 3.7.2. Análise Preliminar 2: 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 Mortems*
 - 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

“

Não perca esta oportunidade de se tornar um Programa Avançado com a TECH e este fantástico programa de estudos 100% online”

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

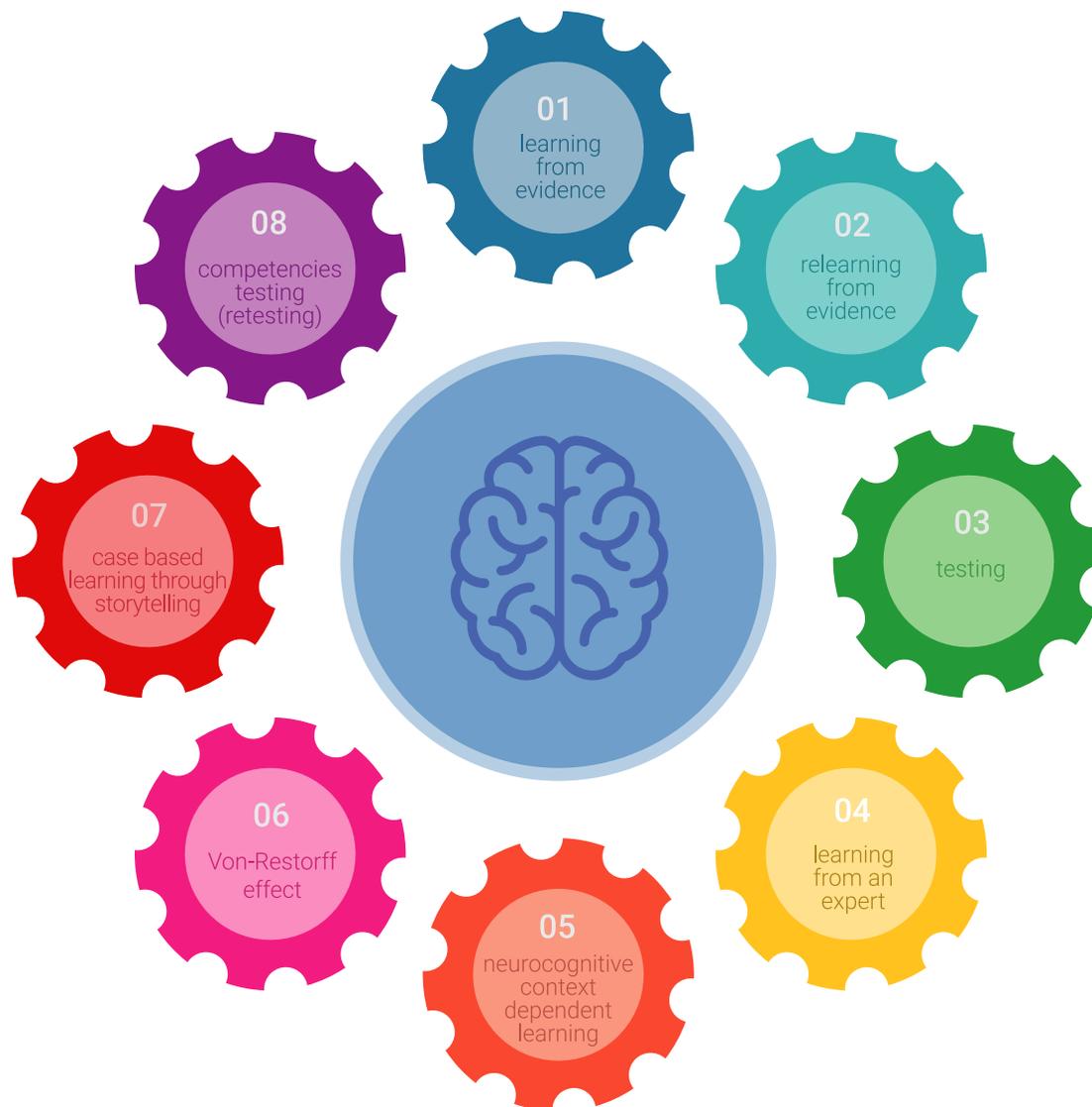
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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.



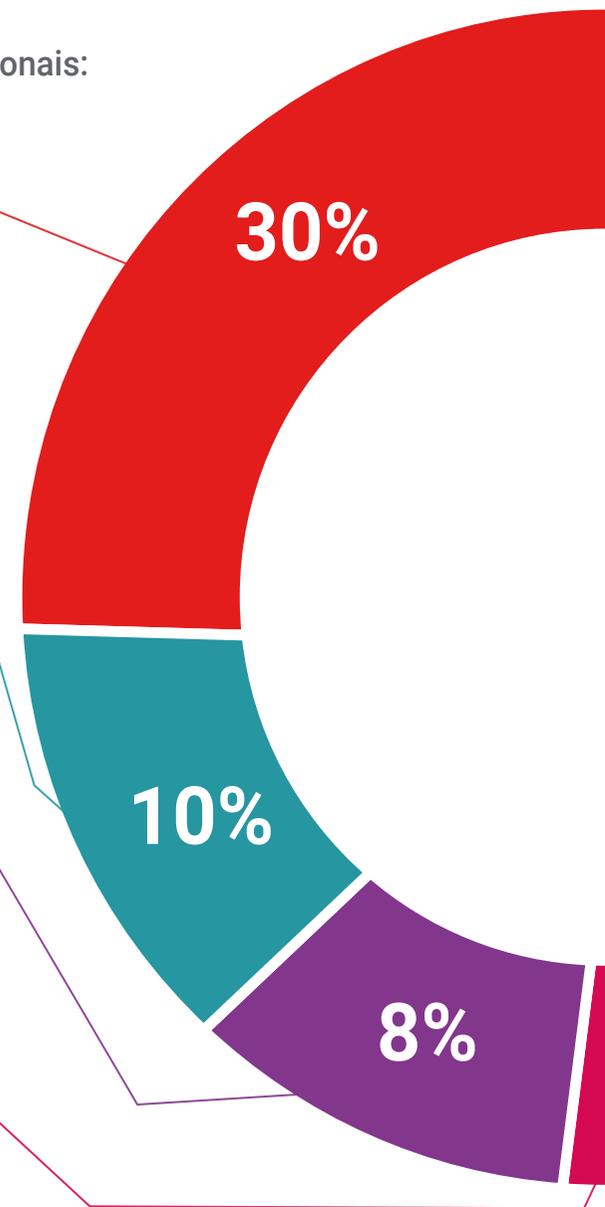
Práticas de habilidades e competências

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 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* do **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**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*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
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Indústria do Videogame 3D

