

Curso

2D na Indústria
de Videojogos





Curso 2D na Indústria de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/2d-industria-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodología de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O desenvolvimento de videojogos em plataformas 2D continua em alta apesar da evolução tecnológica, com a utilização de diferentes ferramentas e técnicas que tornam as experiências dos seus utilizadores cada vez mais impactantes. Neste programa, o estudante será introduzido a todos os conhecimentos necessários para integrar o ambiente profissional dos artistas 2D na indústria dos videojogos. Serão aprofundadas as diferentes técnicas e temas, entre os quais destacam-se o *Concept Art*, *Splash Art*, *Storyboards*, e o *Pixel Art*, como algumas das ferramentas que definirão a sua carreira no domínio do design e da animação de videojogos, fortalecendo os seus critérios na hora de escolher qual papel desempenhar dentro do ambiente profissional.



“

Gostaria de definir a sua carreira na indústria dos videojogos? Com este Curso, compreenderá as diferentes funções dos artistas digitais em 2D”

Desde os seus inícios, foi possível conhecer projetos realmente bem-sucedidos, como “Pac Man” ou “Pacman”, que se tornaram um fenómeno mundial, detendo o recorde mundial do Guinness para o jogo de arcade mais bem-sucedido de todos os tempos. Estes videojogos em 2D caracterizam-se pela utilização de gráficos de aspeto plano e pela utilização de *Scroll* da tela na horizontal, como em Super Mario Bros ou Sonic the Hedgehog; ou na vertical, como em Bubble Bobble e Donkey Kong, que necessitam, para o seu processo criativo, da intervenção de artistas digitais com perfis específicos. Com a chegada de novas consolas de videojogos e o lançamento de grandes jogos em 2D, há uma procura crescente de especialistas que saibam contar histórias, criar cenários e dirigir o trabalho; é por isso que neste Curso de 2D na Indústria dos Videojogos aprenderá tudo o que precisa para definir o seu perfil profissional.

O aluno analisará os desenvolvimentos no setor de entretenimento digital, sua história e destaques. Irá avançar através dos diferentes programas implementados no design 2D até conhecer o perfil de cada um dos profissionais do meio, incluindo o diretor de arte, a sua competência e importância. Conhecerá a diversidade de propostas que existem no âmbito do design 2D e que revelam originalidade nas suas abordagens, como é o caso dos videojogos *Indie*.

Um programa desenvolvido pela TECH Global University, para seis semanas de estudo online a partir de qualquer dispositivo e lugar, tornando o processo de aprendizagem fácil e confortável, com o acompanhamento constante de uma equipa de professores especializados em arte de videojogos que integram a plataforma educativa da TECH.

Este **Curso de 2D na Indústria de Videojogos** 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 design para videojogos
- ♦ 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
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Alargue a sua visão, aprendendo sobre os diferentes papéis do artista digital na indústria dos videojogos”

“

Com este Curso poderá traçar o seu perfil como Environment Artist, ao compreender a sua importância na indústria do entretenimento digital”

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

O 2D é o estilo de plataformas mais clássico e desenvolvido na indústria dos videojogos.

O campus virtual da TECH oferece-lhe um ambiente seguro e confortável para os seus estudos.



02

Objetivos

O Curso de 2D na Indústria de Videojogos proporcionará ao aluno uma visão alargada dos diferentes papéis do artista dentro do ambiente profissional, na implementação da técnica 2D para a criação de peças visuais atraentes e úteis em plataformas virtuais de entretenimento. Ajudá-lo-á a descobrir a direção profissional que melhor adapta-se ao seu estilo através da aplicação de exemplos e exercícios práticos apoiados por conteúdos teóricos desenvolvidos por especialistas. No âmbito deste processo de seleção, a TECH estabeleceu uma série de objetivos gerais e específicos para tornar mais eficaz o processo de ensino do estudante.



“

O objetivo de ser o melhor exige esforço e dedicação. Com o sistema de aprendizagem da TECH, a viagem será muito mais fácil”



Objetivos gerais

- ♦ Criar desenhos para plataformas 2D para a indústria audiovisual
- ♦ Elaborar um portfólio especializado para a indústria de videojogos
- ♦ Alargar os seus conhecimentos sobre a utilização atual do 2D na indústria dos videojogos
- ♦ Promover a apresentação de trabalhos de forma profissional
- ♦ Aprofundar os conhecimentos técnicos artísticos



*Se é apaixonado pelos videojogos,
entrar na indústria como profissional
será uma decisão muito lucrativa"*





Objetivos específicos

- ◆ Analisar o estado atual da indústria do entretenimento digital
- ◆ Aprofundar os diferentes tipos de artistas que são procurados na indústria
- ◆ Estudar a integração dos diferentes papéis do artista num grupo de trabalho transversal
- ◆ Reconhecer a importância do diretor artístico num projeto de videojogos

03

Direção do curso

A equipa docente da TECH Global University oferece uma excelente formação para todos, graças aos processos e à metodologia de estudo aplicados no seu campus virtual. É assim que o Curso em 2D na indústria de Videojogos conta com especialistas em arte, com uma vasta experiência e preparação específica que permite-lhes ensinar as melhores ferramentas ao aluno, facilitando o desenvolvimento de todas as suas competências, perfilando o seu perfil profissional e conseguindo destacar-se em mercados cada vez mais competitivos como o da Arte para videojogos.



“

*A perspetiva da equipa profissional
deste programa irá gerar experiências
de crescimento profissional para
os estudantes”*

Direção



Sr. Mikel Alaez, Jon

- ♦ Artista conceitual para personagens em English Coach Podcast
- ♦ Artista conceitual em Máster D
- ♦ Licenciatura em Arte pela Universidade de Belas Artes UPV
- ♦ Concept Art e Ilustração Digital em Máster D Rendr



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos do 2D na Indústria de Videojogos foi concebido para uma aprendizagem dinâmica com base no sistema comprovado do *Relearning*, da TECH Global University, a única instituição de língua espanhola autorizada a utilizá-lo. O plano de estudos desenvolvido neste programa permitirá ao aluno compreender os conceitos mais atuais, desde a competência e importância da indústria do entretenimento digital, passando por cada um dos papéis artísticos e técnicas 2D nos videogames. Através de conteúdos teóricos e práticos, num sistema integrado que permitirá uma fácil aprendizagem de forma progressiva e interativa.



“

Estudará num ambiente dinâmico as referências do mundo 2D na indústria dos videogames e compreenderá qual é o seu verdadeiro perfil e estilo profissional”

Módulo 1. 2D na Indústria de Videojogos

- 1.1. Indústria do entretenimento digital
 - 1.1.1. Atualidade
 - 1.1.2. Concorrência
 - 1.1.3. Indústria espanhola
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Importância
 - 1.2.2. Tipos
 - 1.2.3. Cinema/videojogos
- 1.3. Ilustração
 - 1.3.1. Ilustração para videojogos
 - 1.3.2. Utilidade
 - 1.3.3. Recomendações
- 1.4. *UI Artist*
 - 1.4.1. Uso
 - 1.4.2. Design
 - 1.4.3. História
- 1.5. *Environment Artist*
 - 1.5.1. Diferença
 - 1.5.2. Importância
 - 1.5.3. Indie
- 1.6. *Pixel Art*
 - 1.6.1. Atualidade
 - 1.6.2. Conselhos
 - 1.6.3. Programas





- 1.7. Animadores
 - 1.7.1. 3D
 - 1.7.2. 2D nos videogames
 - 1.7.3. Conselho
- 1.8. Storyboarder
 - 1.8.1. Importância
 - 1.8.2. Grandes estúdios
 - 1.8.3. Em videogames
- 1.9. Splash Art
 - 1.9.1. Online
 - 1.9.2. Atualidade
 - 1.9.3. Conselhos
- 1.10. Diretor de arte
 - 1.10.1. Importância
 - 1.10.2. Indie
 - 1.10.3. Concorrência

“

Aperfeiçoe as suas competências e encontre o que precisa para fazer parte do ambiente profissional para artistas 2D na indústria de videogames”

05

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

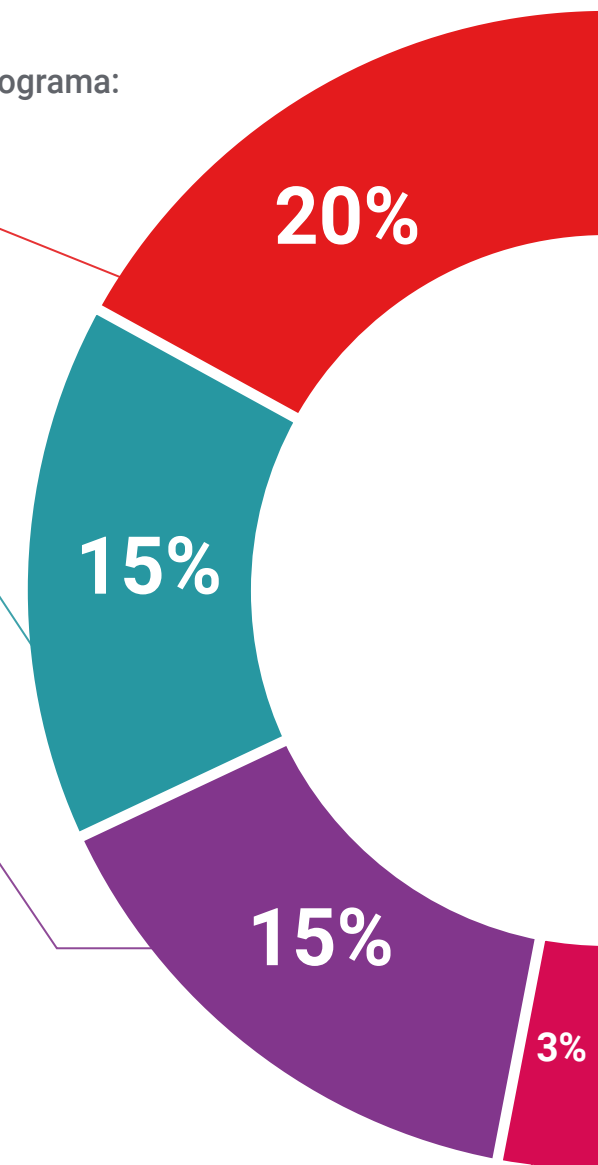
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

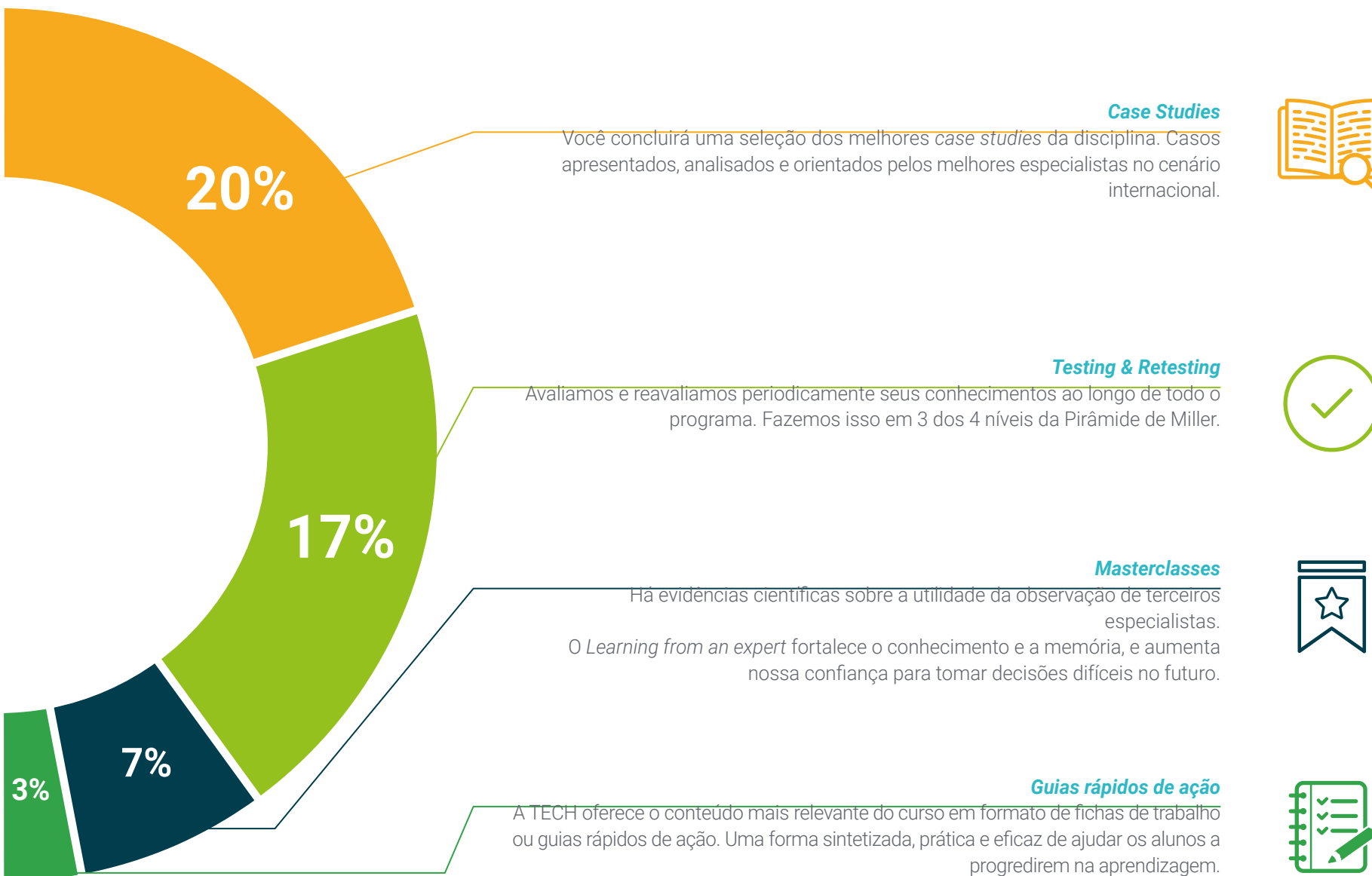
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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.





06

Certificação

O Curso de 2D na Indústria de Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de 2D na Indústria de Videojogos** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de 2D na Indústria de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



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

tech global
university

Curso
2D na Indústria
de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso

2D na Indústria
de Videojogos

