Curso

Arte nos Videojogos

tech global university

tech global university

Curso

Arte nos Videojogos

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificação: **TECH Global University**
- Créditos: **6 ECTS**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Acesso ao site: **www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/arte-videojogos**

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
Certificação
pág. 28

01

Apresentação

O aspeto visual é um dos aspetos mais marcantes de um videojogo, é o que os jogadores percecionam em primeiro lugar e, por isso, tem de ser um elemento espetacular e bem trabalhado. Isto exige uma capacitação específica, uma vez que o design artístico de videojogos é uma disciplina com competências específicas, pelo que esta capacitação oferece as competências necessárias a todos os profissionais que pretendam capacitar-se e trabalhar no departamento artístico de uma grande empresa da indústria dos videojogos.

Surpreenda as empresas e os jogadores com os seus talentosos desenhos artísticos, capacite-se com este curso e torne os seus sonhos realidade"

A indústria dos videojogos é uma indústria extremamente complexa que envolve uma grande variedade de profissionais e artistas que produzem jogos de diferentes tipos e dirigidos a diferentes grupos de pessoas. Para um grupo de pessoas, existem várias empresas dedicadas ao desenvolvimento de jogos em vários géneros e estilos. Assim, são sempre necessários especialistas nas diferentes áreas que compõem a realização de um videojogo.

Uma dessas áreas é a arte, que concebe o aspeto estético de todos os elementos visíveis do videojogo: personagens, cenários, objetos... E também molda o estilo artístico do videojogo, uma vez que é este departamento que planeia o aspeto das diferentes peças em função do tipo de trabalho (um videojogo de terror, um videojogo para crianças, etc.), pelo que desempenha um papel fundamental na organização. No fundo, uma grande percentagem do que o jogador perceciona dependerá do trabalho dos especialistas em arte.

Por esta razão, é compreensível que este departamento seja um dos mais importantes e que as empresas necessitem de pessoal qualificado e especializado, uma vez que sem ele podem existir deficiências nos desenhos ou pode ser transferido um conceito visual errado, o que pode acabar por afastar os jogadores.

Este Curso de Arte nos Videojogos é, portanto, um passo decisivo para todos os profissionais que queiram tornar-se em especialistas e trabalhar para as grandes empresas do setor, desenhando o visual de diferentes tipos de obras.

Este **Curso de Arte nos Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais caraterísticas são:

- A atenção especial que presta às oportunidades de emprego, fazendo com que os seus conteúdos se centrem neste contexto
- Os conteúdos apresentados em diferentes formatos para oferecer um ensino especializado em Arte nos Videojogos ajustado às necessidades dos alunos
- Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet

"Faça desenhos memoráveis, os jogadores lembrar-se-ão da sua arte e as empresas quererão sempre contar consigo"

A arte é fundamental num videojogo, pode ser o próximo grande designer"

Pense no seu videojogo preferido: este curso será o primeiro passo para trabalhar num projeto desse tipo.

Se tem muitas ideias mas não sabe como as expressar, esta capacitação ajudá-lo-á a fazê-lo.

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência 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 capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

02

Objetivos

Com este Curso de Arte nos Videojogos, os alunos poderão obter todas as competências necessárias para abordar um projeto artístico aplicado aos videojogos, bem como aprender todos os processos envolvidos na conceção de um jogo, de modo a poderem concentrar-se mais adequadamente no mercado de trabalho.

Se quiser trabalhar numa das maiores empresas do setor, tem que se capacitar e este Curso é a melhor forma de o fazer"

Objetivos gerais

- Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas caraterísticas de forma a aplicá-los na análise de videojogos ou no design de videojogos
- Aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção de um videojogo e a metodologia SCRUM para projetos de produção
- Aprender as bases do design de videojogos e os conhecimentos teóricos que um designer de videojogos deve saber
- Gerar ideias e criar histórias, enredos e guiões divertidos para videojogos
- Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo
- Ser capaz de criar uma startup independente de entretenimento digital

Objetivos específicos

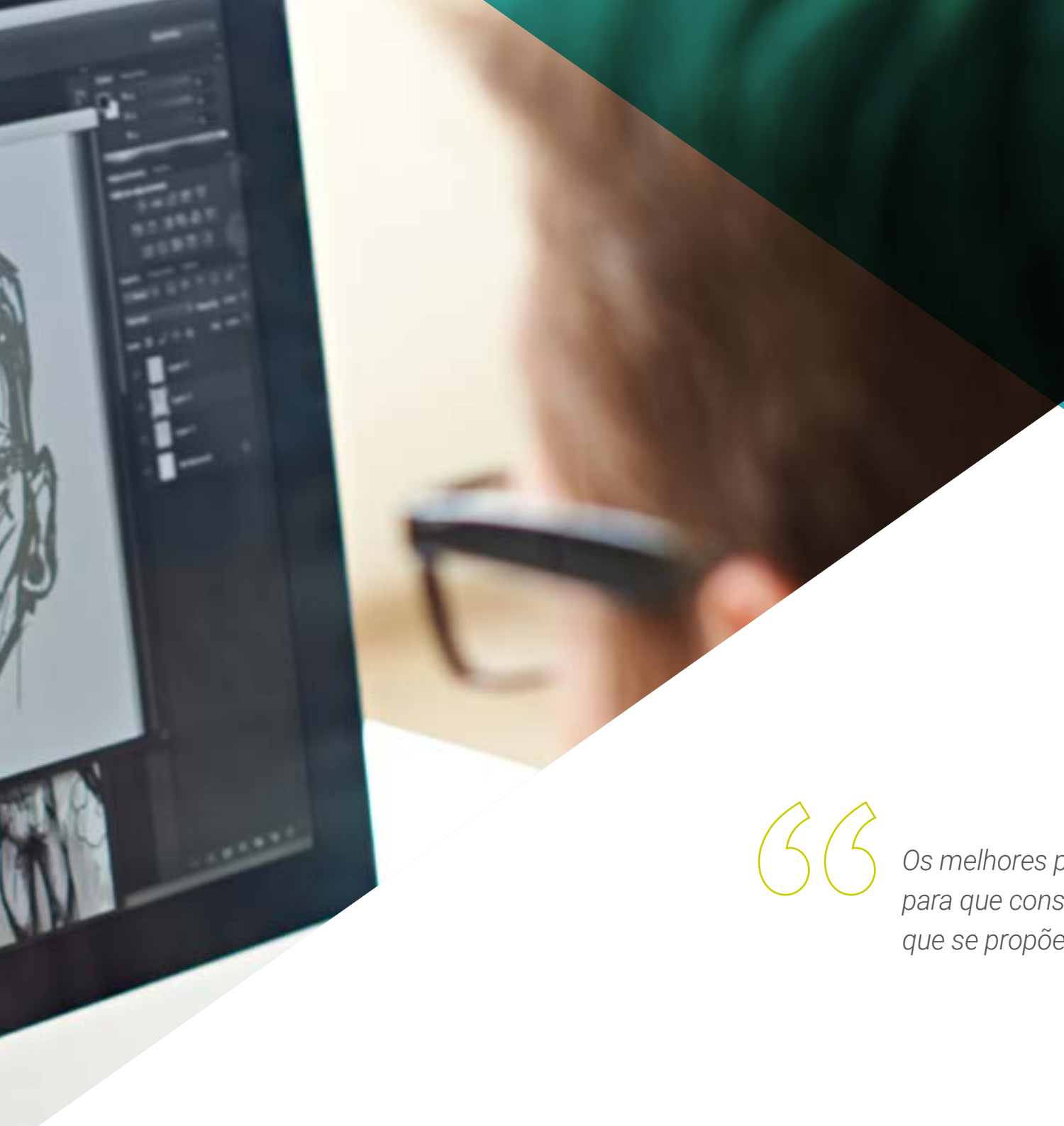
- Conhecer a teoria artística, a teoria da cor, a teoria das personagens e do ambiente
- Criar esboços complexos e arte conceptual
- Aprofundar conhecimentos sobre arte 2D de personagens, objetos e ambientes com os programas Photoshop
- Criar objetos, personagens e ambientes em 3D com o 3D Studio Max e o Mudbox
- Conhecer os estilos artísticos das personagens e dos cenários, bem como as tipologias de enquadramento e apresentação nos desenhos

"Os seus objetivos estão ao seu alcance. Matricule-se e comece o seu caminho na indústria dos videojogos"

03

Direção do curso

De forma a oferecer um ensino de topo, foi recrutado o melhor corpo docente para proporcionar uma experiência em primeira mão da indústria dos videojogos e da profissão de artista neste contexto. O aluno poderá depois utilizar esta experiência na sua própria carreira, pelo que existe uma transferência direta e imediata de conhecimentos.



Os melhores professores guiam-no para que consiga alcançar aquilo a que se propõe"

Direção

Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- Designer de Narrativas na Saona Studios, Espanha
- Designer de Narrativas na Stage Clear Studios, como parte de um produto confidencial
- Designer de Narrativas na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- Designer e guionista de produtos de e-learning e serious games para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Designer de níveis na Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- Professor de guionismo no Mestrado em Criação de Videojogos da Universidad de Málaga
- Professor na área de Videojogos no Design e Produção de Narrativas no Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- Professor de Design Narrativo e Workshops de Guionismo, e do Curso de Design de Videojogos na ESCAV, Granada
- Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos

Um excelente corpo docente para os profissionais que querem melhorar na sua profissão"

04

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso de Arte nos Videojogos foram especificamente concebidos para preparar os alunos para o campo profissional, tendo em conta os últimos desenvolvimentos na indústria dos videojogos. Os conteúdos deste curso foram estruturados num módulo com 10 tópicos que abrangem uma vasta gama de conhecimentos para que o aluno adquira diferentes competências para a sua vida profissional.

Conteúdos concebidos para o ajudar a progredir profissionalmente"

Módulo 1. A arte nos videojogos

1.1. A arte
- 1.1.1. Bases artísticas
- 1.1.2. Teoria da cor
- 1.1.3. Software

1.2. Arte conceptual
- 1.2.1. Esboço
- 1.2.2. Arte conceptual
- 1.2.3. Detalhes

1.3. Cenários de videojogos
- 1.3.1. Cenários não modulares
- 1.3.2. Cenários modulares
- 1.3.3. Adereços e objetos de ambiente

1.4. Ambientação
- 1.4.1. Fantasia
- 1.4.2. Realista
- 1.4.3. Ficção científica

1.5. Adereços e objetos
- 1.5.1. Orgânicos
- 1.5.2. Inorgânicos
- 1.5.3. Detalhes

1.6. Personagens e elementos de videojogos
- 1.6.1. Criação de personagens
- 1.6.2. Criação dos ambientes do videojogo
- 1.6.3. Criação de objetos e adereços

1.7. Estilo Cartoon
- 1.7.1. Cartoon
- 1.7.2. Manga
- 1.7.3. Hiper-realista

1.8. Estilo manga
- 1.8.1. Desenho de personagens de manga
- 1.8.2. Desenho de ambiente de manga
- 1.8.3. Desenho de objetos de manga

1.9. Estilo realista
- 1.9.1. Desenho de personagens realista
- 1.9.2. Ambiente realista
- 1.9.3. Objetos realistas

1.10. Detalhes finais
- 1.10.1. Últimos retoques
- 1.10.2. Evolução e estilo
- 1.10.3. Detalhes e melhorias

As empresas de desenvolvimento de jogos estão à sua procura. Não as faça esperar e conclua este curso"

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: ***o Relearning.*** Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine.***

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

"Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo"

Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

> *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira"*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

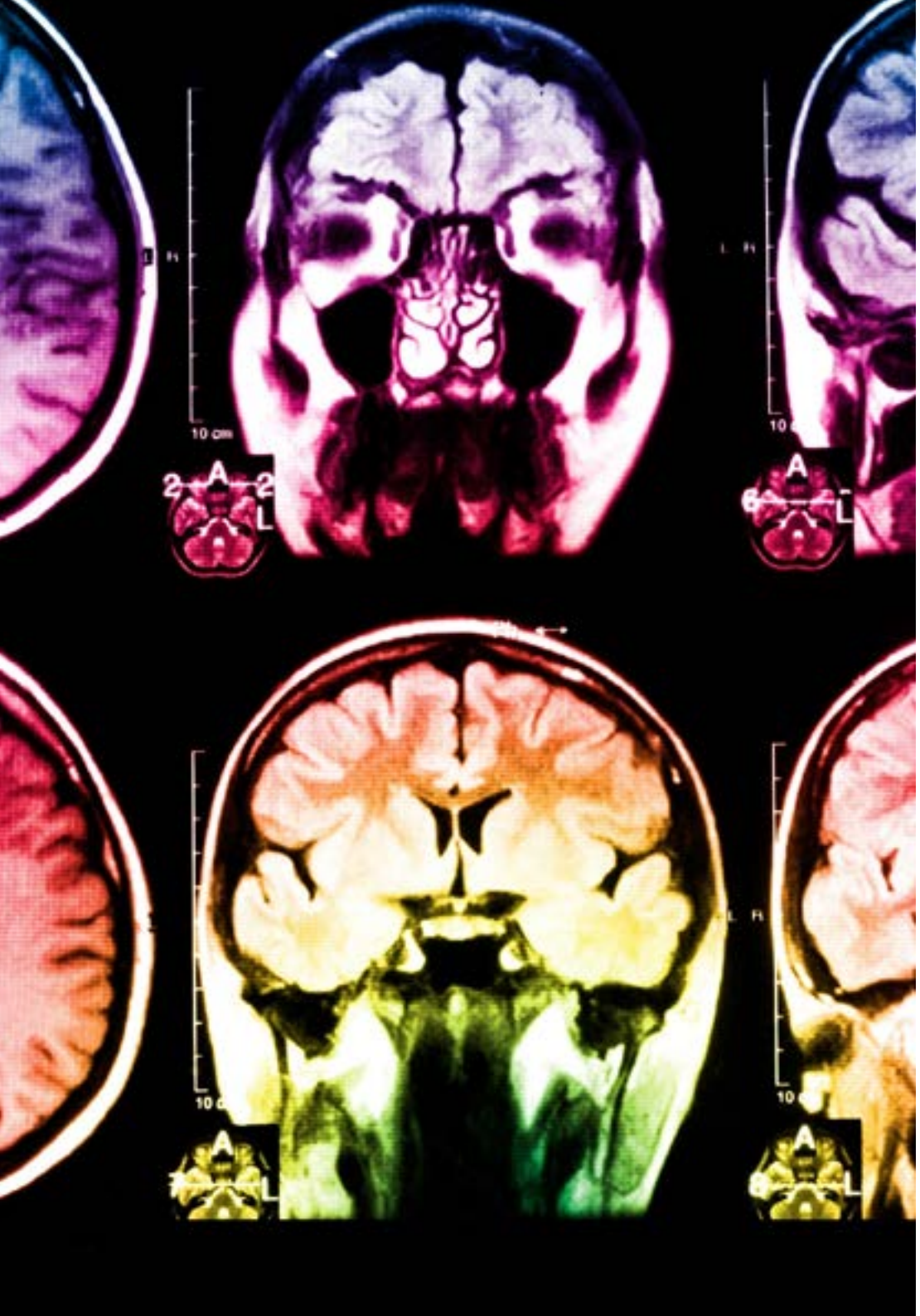
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:

Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.

Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

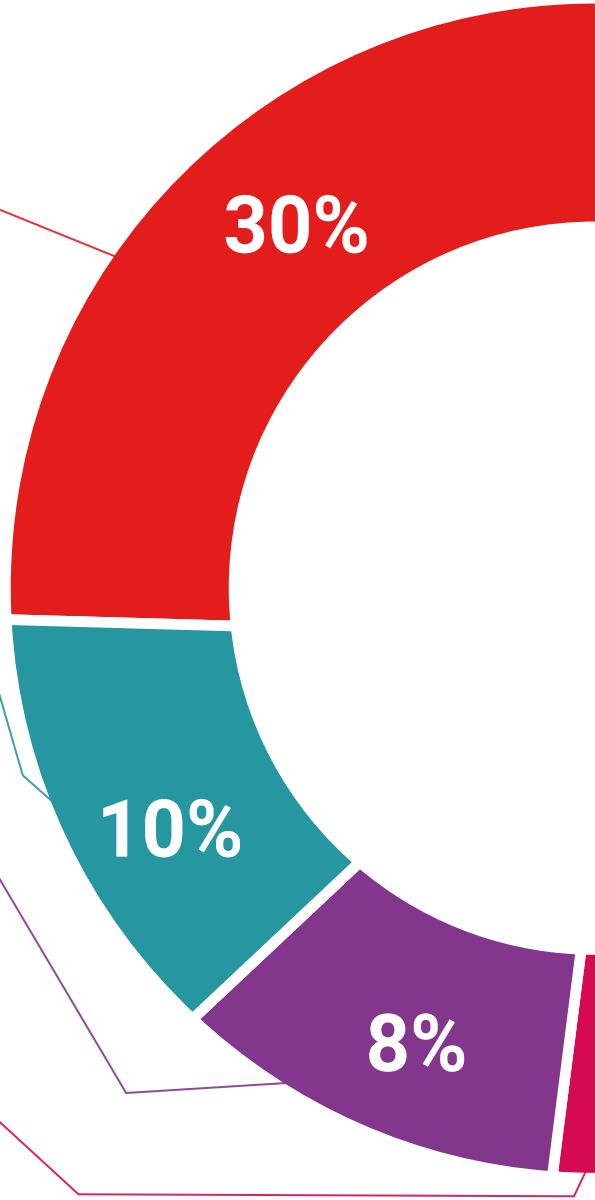
O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.

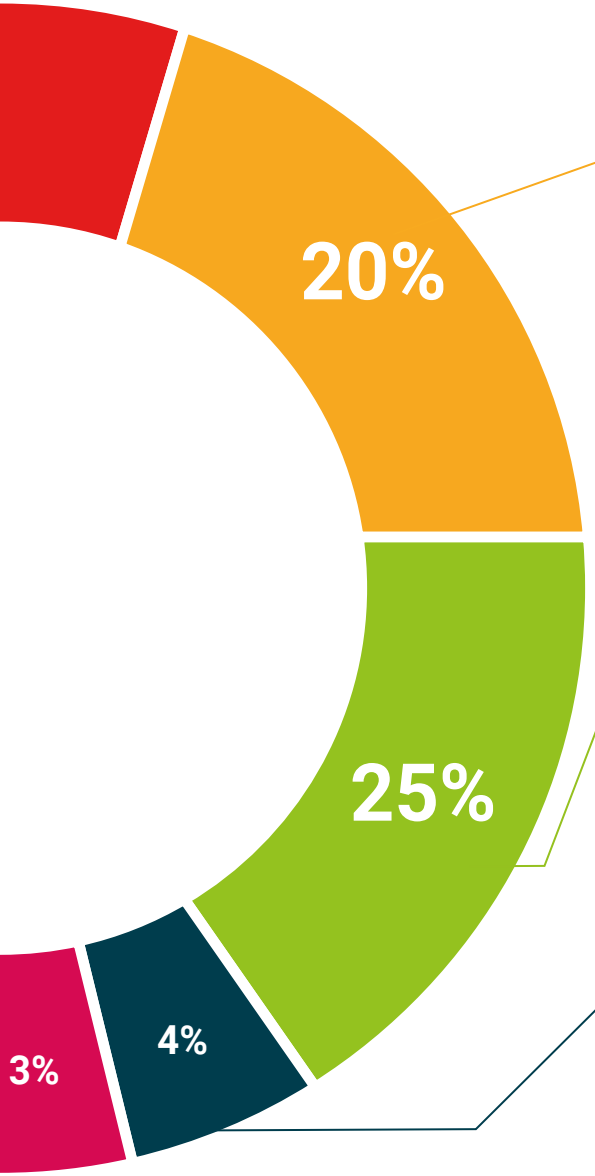
Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização 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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.

Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas concetuais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".

Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.

06

Certificação

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

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias"

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Arte nos 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 Arte nos Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**

tech global university

O Sr. _____, com documento de identidade _____ aprovou satisfatoriamente e obteve o certificado próprio do:

Curso de Arte nos Videojogos

Trata-se de um título próprio com duração de 180 horas, o equivalente a 6 ECTS, com data de início 20/09/2019 e data final 21/09/2020.

A TECH Global University é uma universidade oficialmente reconhecida pelo Governo de Andorra em 31 de janeiro de 2024, que pertence ao Espaço Europeu de Educação Superior (EEES).

Em Andorra la Vella, 13 de março de 2024

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código único TECH: BBADCEADBECB99D techtitute.com/titulos

*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

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

tech global university

Curso

Arte nos Videojogos

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificação: **TECH Global University**
- Créditos: **6 ECTS**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Curso
Arte nos Videojogos

tech global university