

Curso

Design de Videojogos





Curso

Design de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

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

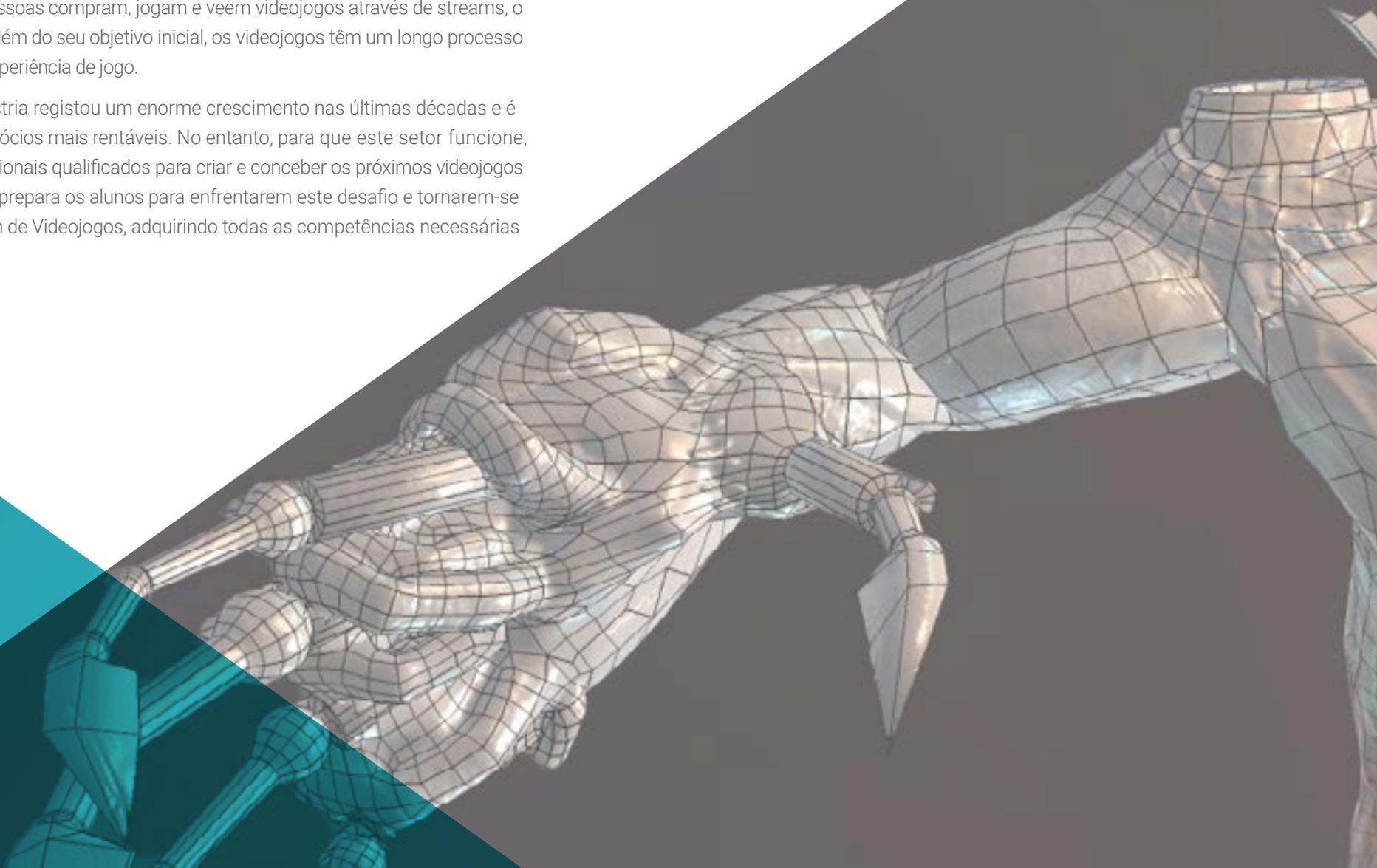
pág. 28

01

Apresentação

Os videogames são uma das atividades de lazer mais características do século XXI. Em todo o mundo, milhões de pessoas compram, jogam e veem videogames através de streams, o que significa que, para além do seu objetivo inicial, os videogames têm um longo processo para além da simples experiência de jogo.

Por este motivo, a indústria registou um enorme crescimento nas últimas décadas e é atualmente um dos negócios mais rentáveis. No entanto, para que este setor funcione, são necessários profissionais qualificados para criar e conceber os próximos videogames de sucesso. Este curso prepara os alunos para enfrentarem este desafio e tornarem-se especialistas em Design de Videogames, adquirindo todas as competências necessárias para o conseguir.





“

Conceba os próximos videogames de sucesso. Seja o próximo Hideo Kojima”

Neste preciso momento, milhões de pessoas de diferentes idades, países e culturas estão a jogar algum videojogo. É uma atividade que atinge um vasto leque de pessoas, o que faz dela uma das mais importantes atividades de lazer da atualidade. Por esta razão, a indústria dos videojogos tem vindo a crescer a um ritmo imparável nos últimos anos, graças ao grande número de novos títulos que a massa de jogadores deseja.

Para responder a esta procura, as empresas de videojogos, tanto as maiores e mais famosas (sim, as que tem em mente) como as independentes, precisam de novos designers que possam trazer as suas ideias para o desenvolvimento das obras que vão ter sucesso no presente e no futuro.

Este Curso de Design de Videojogos é a melhor oportunidade para alunos e profissionais do setor se capacitarem na área, tornando-se nas próximas referências no design de jogos de todos os tipos. De facto, esta é uma das vantagens e desafios do setor: abrange uma vasta gama de tipos de videojogos. Alguns são jogados online, outros offline, outros para consolas portáteis ou fixas, alguns são gratuitos, pagos ou "pay to play". Para além disso, em termos de conteúdo, existe uma grande variedade de géneros: RPG, jogos de estratégia, puzzles, jogos de tiro na primeira ou terceira pessoa, simuladores de desporto, jogos que experimentam narrativas inovadoras, etc.

Assim, para desenvolver todos estes tipos de jogos, cada um com uma enorme base de jogadores, é necessário ter designers capazes de realizar um grande número de tarefas e de se adaptarem a diferentes modelos de trabalho. Este Curso é a resposta a esta procura, uma vez que propõe um ensino abrangente de todos os elementos para a conceção de videojogos com uma abordagem eminentemente prática e centrada na atividade profissional.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Videojogos
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras em design de videojogos
- ◆ As lições teóricas, perguntas a especialistas, 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 ligação à Internet

“ Neste preciso momento, as grandes empresas de desenvolvimento de jogos estão à procura de novos designers. Capacite-se e consiga a oportunidade de trabalhar com elas”

“

O Design de Videojogos é uma das atividades mais procuradas na indústria. Torne-se num profissional imprescindível”

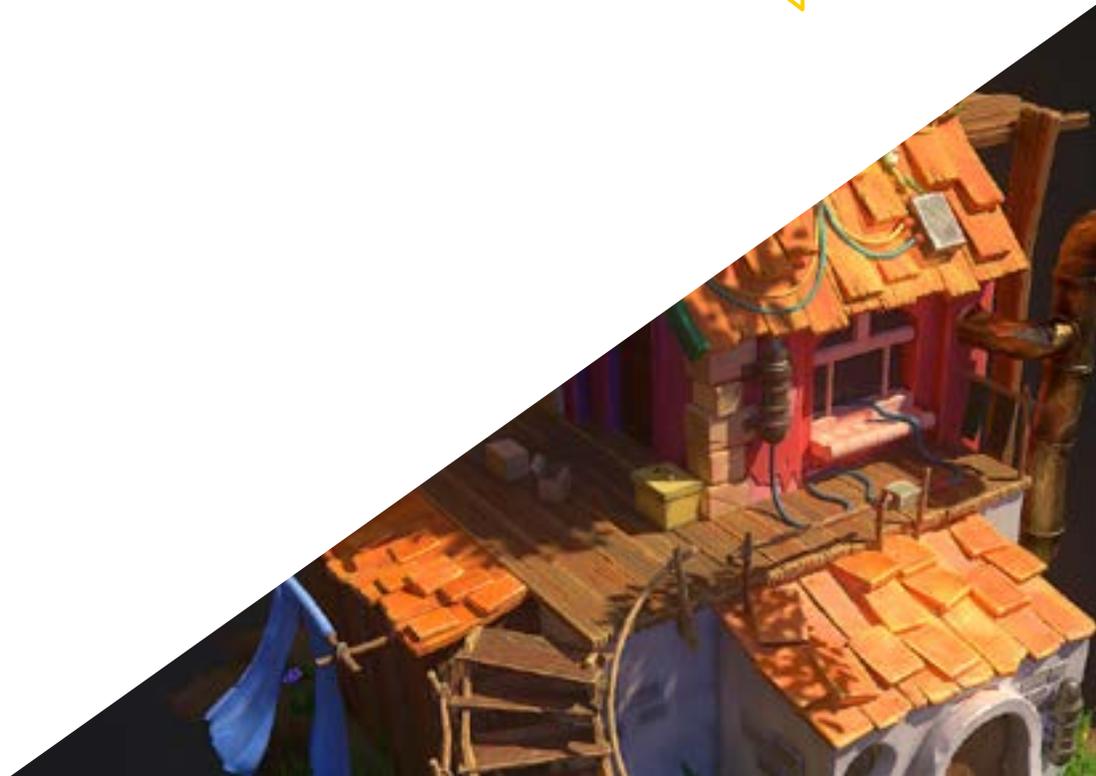
O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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.

A indústria dos videojogos está a avançar rapidamente e são necessárias novas competências, como as oferecidas por este curso.

Conceba videojogos à altura dos seus favoritos. Consiga fazê-lo completando este Curso.



02

Objetivos

Os objetivos deste curso centram-se em oferecer aos alunos as melhores ferramentas para que possam enfrentar os seus desafios profissionais da melhor forma possível com base em conhecimentos completos e atuais ministrados por profissionais do setor que sabem tudo o que é necessário para ser um designer de videojogos de sucesso.





“

Se o seu objetivo é tornar-se num designer de videojogos de sucesso, o objetivo da TECH é ajudá-lo a alcançá-lo"



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características 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 do design de videogames
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre os elementos de design e a gamificação
- ◆ Conhecer os tipos de jogadores, as suas motivações e características
- ◆ Conhecer as mecânica de jogo, MDA e outras teorias do design de videogames
- ◆ Aprender os fundamentos críticos da análise de videogames com teoria e exemplos
- ◆ Aprender sobre o design de níveis de jogo, a criar puzzles dentro desses níveis e colocar os elementos do design no ambiente

“

Com este Curso, conseguirá atingir o seu objetivo de ser o melhor designer de videogames do seu meio”

03

Direção do curso

O melhor corpo docente está preparado para oferecer aos alunos os conhecimentos mais inovadores em Design de Videojogos para que possam aplicá-los diretamente num contexto profissional. Assim, o pessoal docente deste Curso é especialista na indústria dos videjogos e oferecerá os seus melhores truques para que os alunos disponham das melhores ferramentas no seu ambiente de trabalho.





“

Um corpo docente de alto nível para preparar os melhores designers de videogames do futuro”

Direção



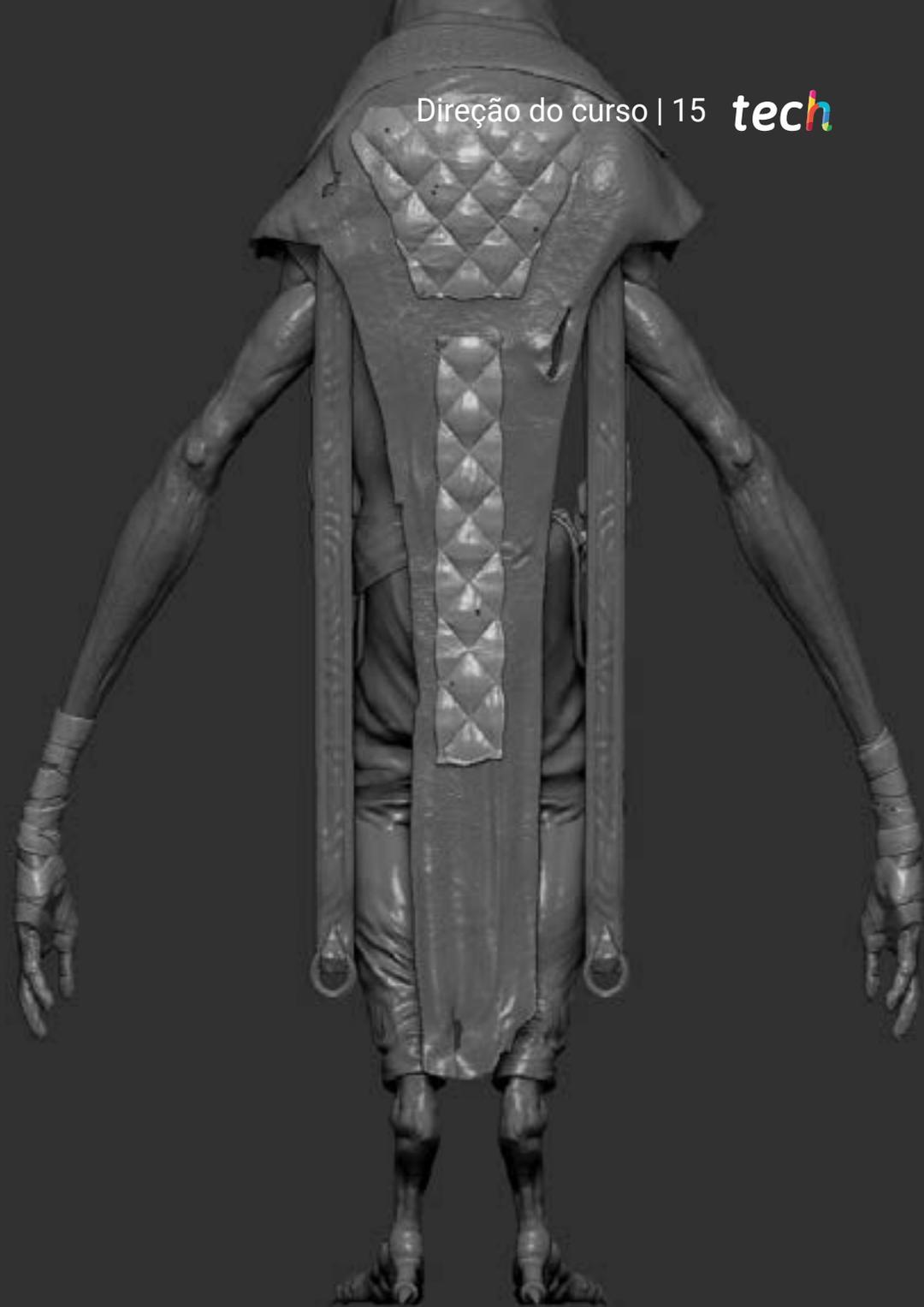
Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- ♦ 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 Universidad de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidad Rey Juan Carlos

Professores

Sra. Alba Molas

- ♦ Designer de videojogos
- ♦ Curso de Cinema e Media. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ♦ Estudante de Animação 3D, Videojogos e Ambientes Interativos. Currnet – CEV. 2020
- ♦ Formação especializada em Guionismo de Animação Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ♦ Membro da associação Women in Games
- ♦ Membro da associação FemDevs



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo do curso abrange, de forma estruturada, todas as áreas do conhecimento que o profissional precisa de conhecer em profundidade, incluindo as notícias e atualizações mais interessantes do setor. Um curso de alta qualidade que lhe permitirá competir com solvência e capacidade suficientes na criação e design de videogames.



“

O nosso completíssimo curso permitir-lhe-á aprender em profundidade e globalmente num domínio de grande relevância nos dias de hoje”

Módulo 1. O design de videogames

- 1.1. O design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Tipos de design
 - 1.1.3. Processo de design
- 1.2. Elementos do design
 - 1.2.1. Regras
 - 1.2.2. Balanço
 - 1.2.3. Diversão
- 1.3. Tipos de jogadores
 - 1.3.1. Explorador e social
 - 1.3.2. Assassino e vencedores
 - 1.3.3. Diferenças
- 1.4. Competências do jogador
 - 1.4.1. Competências de representação de papéis
 - 1.4.2. Competências de ação
 - 1.4.3. Competências de plataforma
- 1.5. Mecânicas de Jogo I
 - 1.5.1. Elementos
 - 1.5.2. Físicas
 - 1.5.3. Itens
- 1.6. Mecânicas de Jogo II
 - 1.6.1. Chaves
 - 1.6.2. Plataformas
 - 1.6.3. Inimigos





- 1.7. Outros elementos
 - 1.7.1. Mecânicas
 - 1.7.2. Dinâmicas
 - 1.7.3. Estética
- 1.8. Análise de videogames
 - 1.8.1. Análise da jogabilidade
 - 1.8.2. Análise artística
 - 1.8.3. Análise de estilo
- 1.9. O design do nível
 - 1.9.1. Design de níveis em interiores
 - 1.9.2. Design de níveis em exteriores
 - 1.9.3. Design de níveis mistos
- 1.10. Design de níveis avançados
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Inimigos
 - 1.10.3. Ambiente

“

*Uma experiência educativa
única para melhorar as suas
qualificações neste campo”*

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.



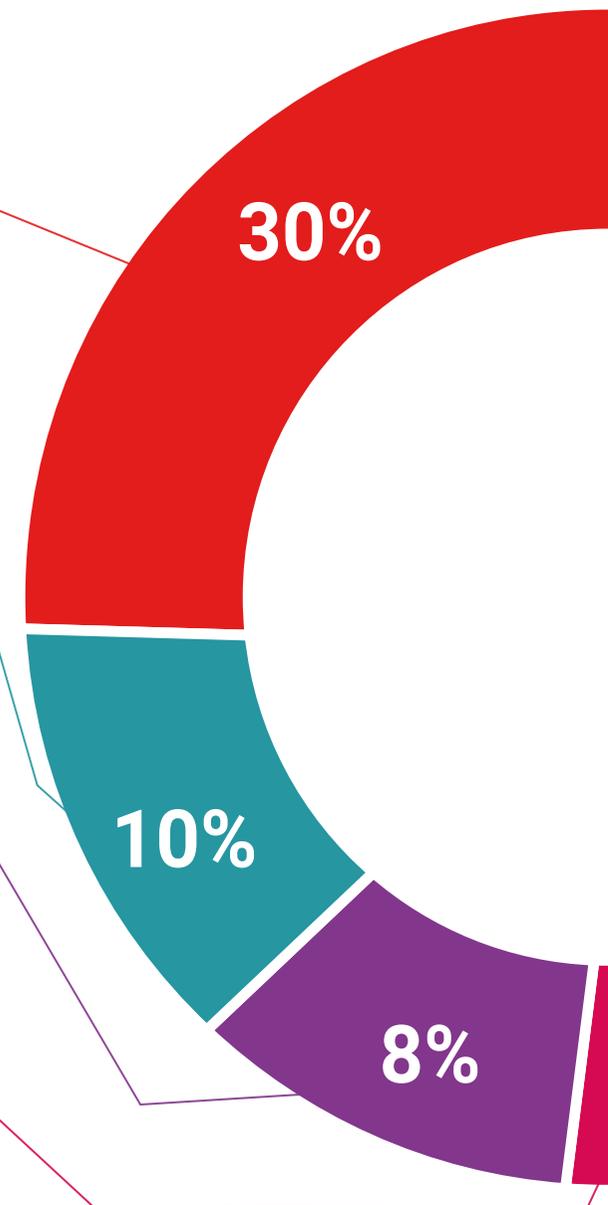
Práticas de aptidões e competências

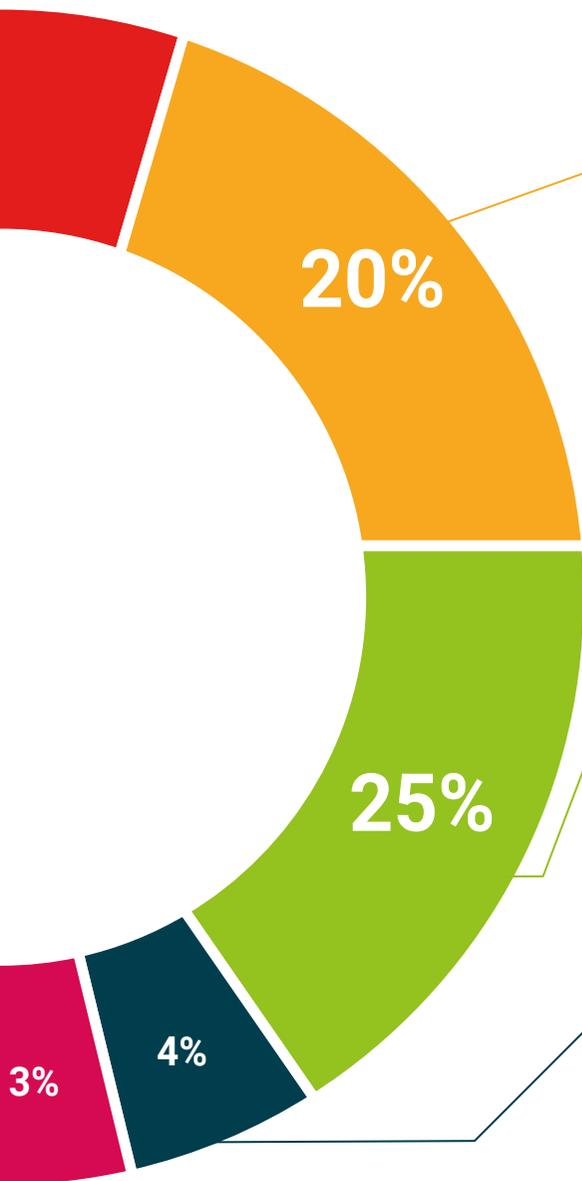
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 conceituais 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 Design de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atual, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Após a conclusão bem sucedida deste curso, receberá o seu certificado da TECH sem a necessidade de formalidades complicadas”

Este **Curso de Design de Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as disciplinas, 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 Design de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com 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

tech universidade
tecnológica

Curso

Design de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Design de Videojogos

