

Curso de Especialização

Design de Videojogos



Curso de Especialização Design de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 24 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-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

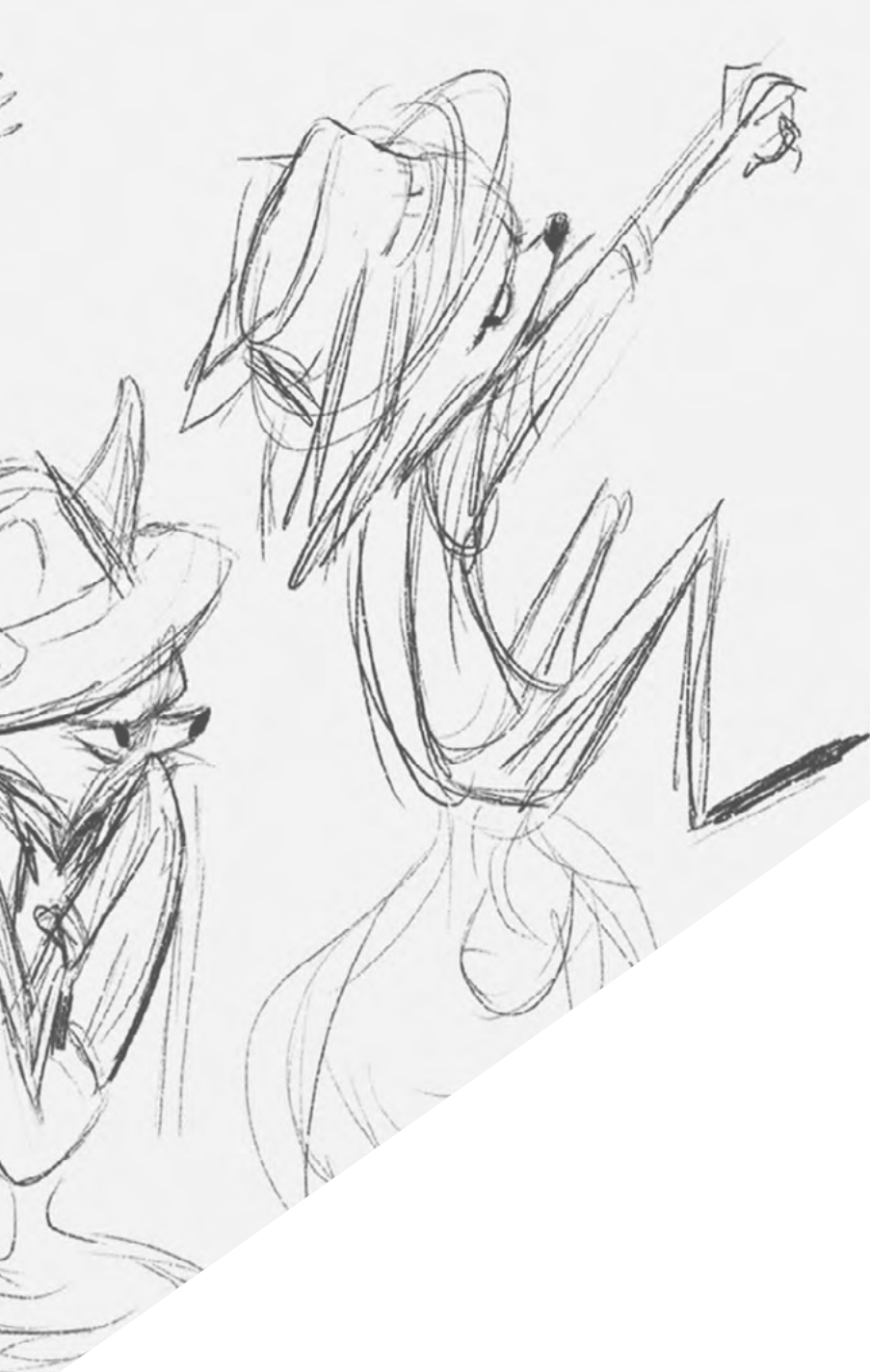
pág. 28

01

Apresentação

A forma de entretenimento que domina tudo no mundo atual são os videogames. Pessoas de diferentes idades, desde crianças a idosos, e de diferentes origens, jogam regularmente, quer por diversão, quer profissionalmente. Por este motivo, as empresas de design e desenvolvimento de videogames necessitam de pessoal capaz de lidar com as diferentes facetas envolvidas na concepção de um produto deste tipo. Este Curso de Especialização oferece aos alunos a oportunidade de se especializarem para se poderem dedicar a este campo de trabalho, concebendo videogames como os que admiraram, jogaram e dos quais desfrutaram, e abrindo portas às melhores empresas do setor.





“

Aprenda a conceber videojogos como os melhores especialistas do setor e trabalhe para as grandes empresas que conhece e admira”



O mundo já não é compreensível sem videojogos. Ocupam um lugar central nas atividades de lazer em todo o mundo e abrangem todos os grupos populacionais, uma vez que pessoas de diferentes idades e origens jogam. De facto, os videojogos são um dos poucos elementos que podem ligar pessoas que vivem em lugares tão diferentes e têm um contexto social tão variado, tal é a sua importância na cultura contemporânea.

Isto deve-se, em grande parte, ao facto de os videojogos serem uma disciplina multidimensional, que tem elementos de diversão e desafio para os jogadores, mas também são produtos em que a narrativa, o *storytelling* e outras questões relacionadas com a arte e a sensibilidade são muito importantes. Por esta razão, existem videojogos de muitos tipos e géneros: gratuitos e pagos, para vários suportes e plataformas, alguns jogados online e outros offline. E depois, para além destas questões, há um grande número de géneros: simuladores de desporto e de automóveis, jogos de estratégia, RPG, jogos de tiro em primeira e terceira pessoa, jogos artísticos e de baixo orçamento, outros desenvolvidos por grandes empresas, etc.

Desta forma, há um grande número de jogadores e, para responder a essa procura, há também um grande número de empresas que desenvolvem milhares de videojogos. É um elemento cultural vital no mundo contemporâneo e é também uma indústria que cresce de ano para ano, gerando emprego e novas oportunidades profissionais. Por conseguinte, são necessários especialistas em Design de Videojogos para satisfazer as necessidades das empresas e dos jogadores, que aguardam ansiosamente o lançamento de novos títulos para se divertirem.

O Curso de Especialização em Design de Videojogos prepara os alunos para uma futura carreira neste campo excitante que necessita constantemente de novas ideias e de pessoas talentosas que as queiram desenvolver. Através dos seus módulos de ensino e graças ao melhor corpo docente, o aluno poderá aprender tudo o que é necessário para se tornar num profissional em Design de Videojogos.

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

- ♦ A imersão no mundo do Design de Videojogos com a qual o aluno obterá todos os conhecimentos necessários para trabalhar neste campo
- ♦ A aprendizagem através de exercícios práticos para que o aluno adquira competências de forma mais imediata
- ♦ Os conteúdos focados na aprendizagem prática, com a utilização de uma variedade de formatos e metodologias
- ♦ A flexibilidade, graças à qual o aluno pode completar o Curso de Especialização da forma que melhor se adapte às suas circunstâncias pessoais e profissionais
- ♦ O acompanhamento dos professores, que assegurarão que o aluno aprende de forma adequada
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Os videojogos são o presente e o futuro da indústria audiovisual: podem também ser o seu presente e futuro”

“

*Hoje joga, amanhã pode estar
conceber videojogos. Dê o
passo seguinte com este
Curso de Especialização”*

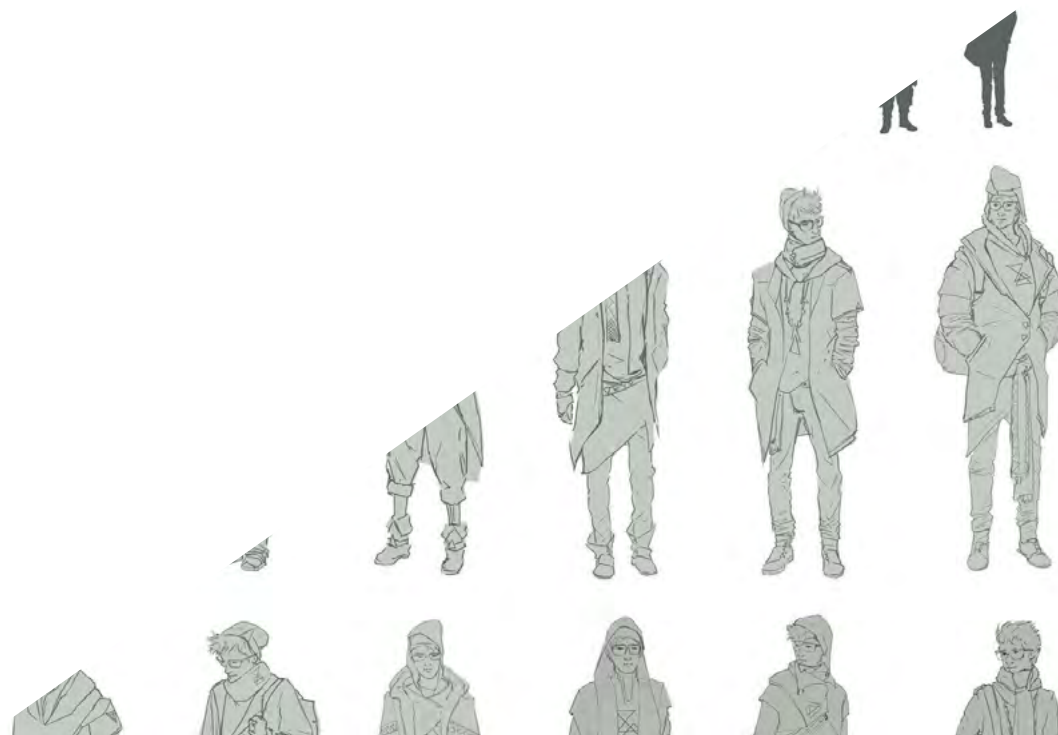
O corpo docente do Curso de Especialização inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta especialização, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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 se especializar em situações reais.

A estrutura desta especialização 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 de Especialização. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

*São necessárias pessoas talentosas e
com ideias para desenvolver os próximos
videojogos de sucesso: pode ser você.*

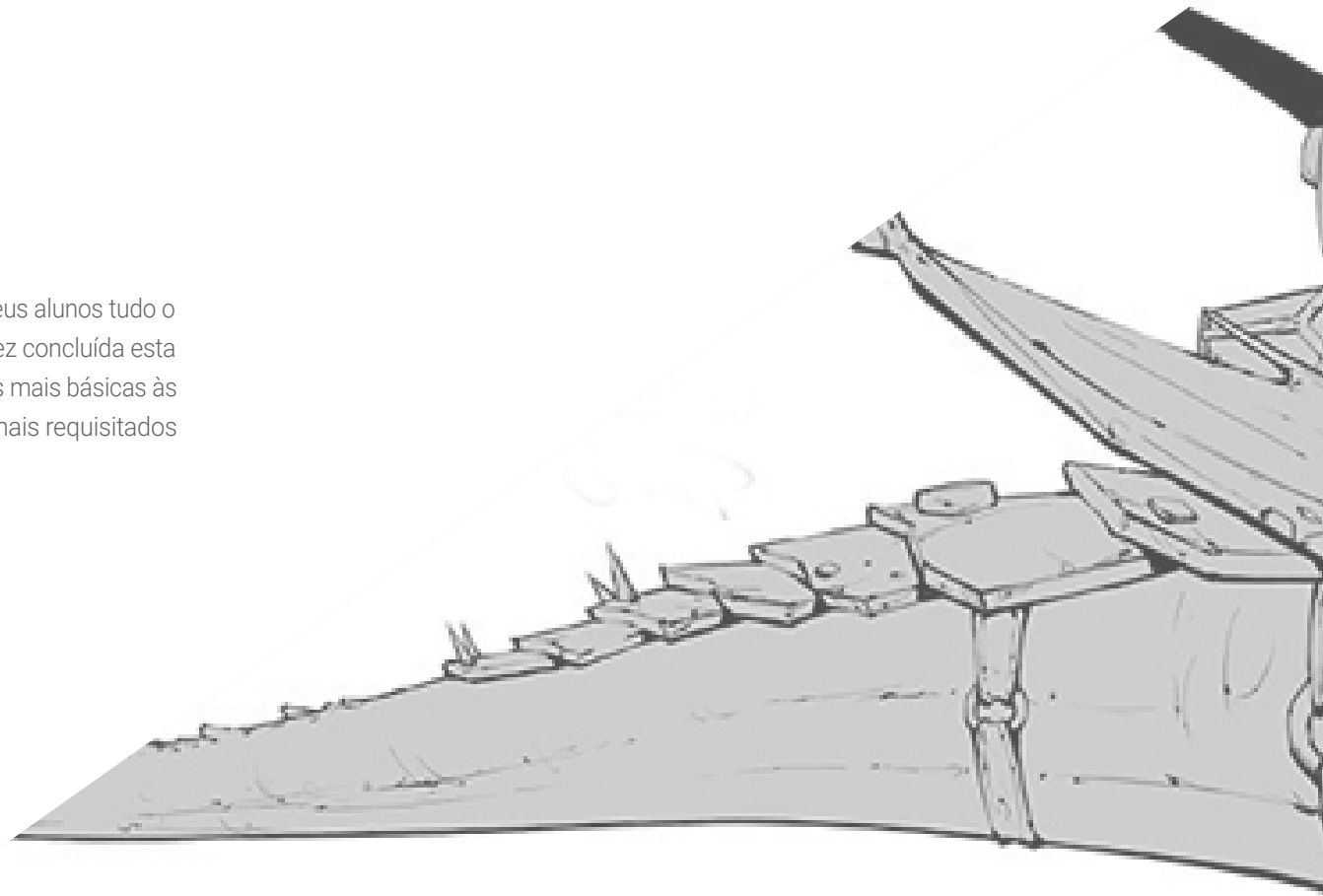
*Este Curso de Especialização dá-lhe
tudo o que precisa para ser um grande
designer de videojogos.*

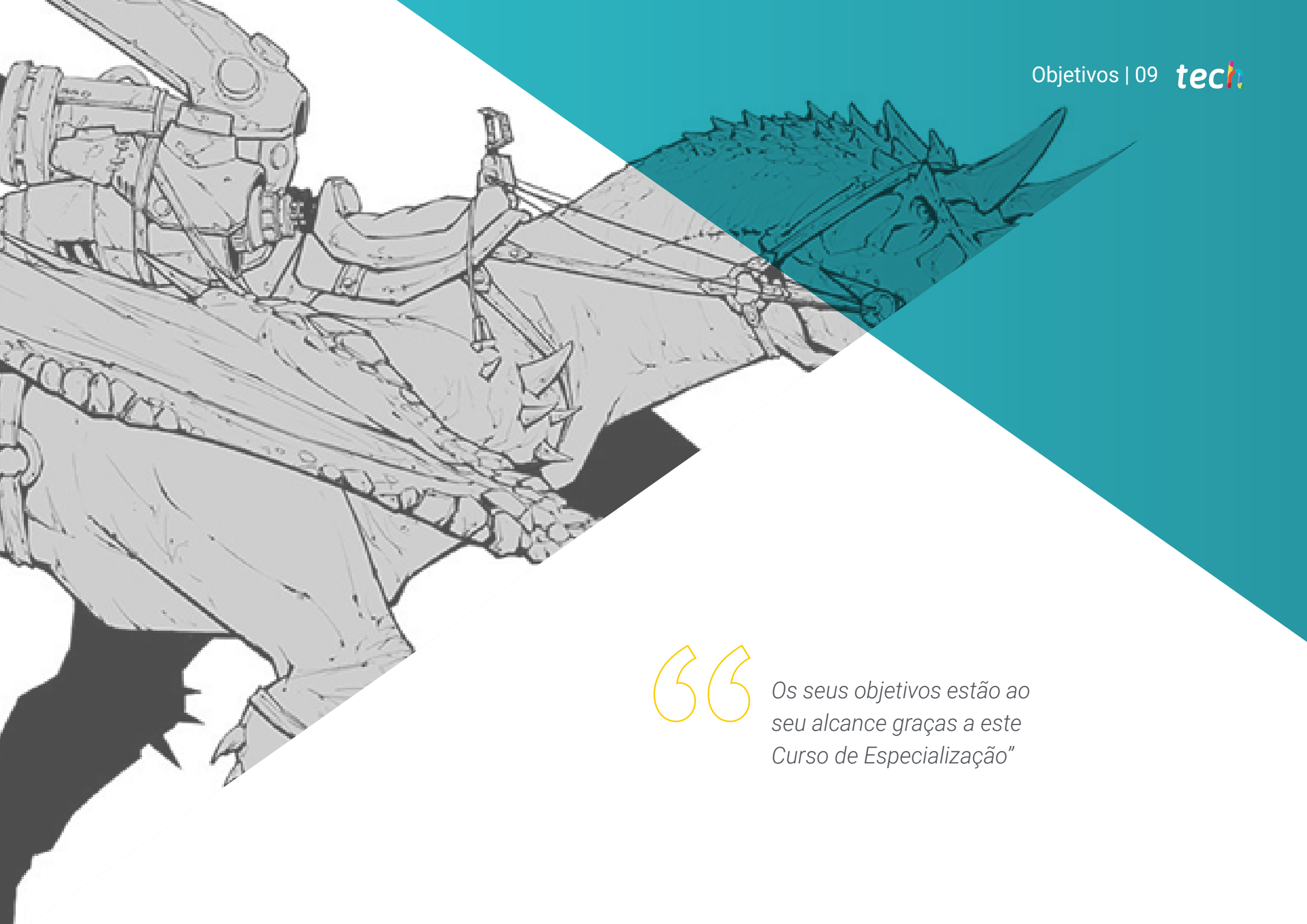


02

Objetivos

Este Curso de Especialização foi concebido de forma a poder ensinar aos seus alunos tudo o que precisam para se tornarem em designers de videojogos. Assim, uma vez concluída esta especialização, os alunos estarão aptos a realizar diversas tarefas, desde as mais básicas às mais complexas em Design de Videojogos, tornando-se assim profissionais requisitados e muito valorizados por clientes e empresas.





“

Os seus objetivos estão ao seu alcance graças a este Curso de Especialização”

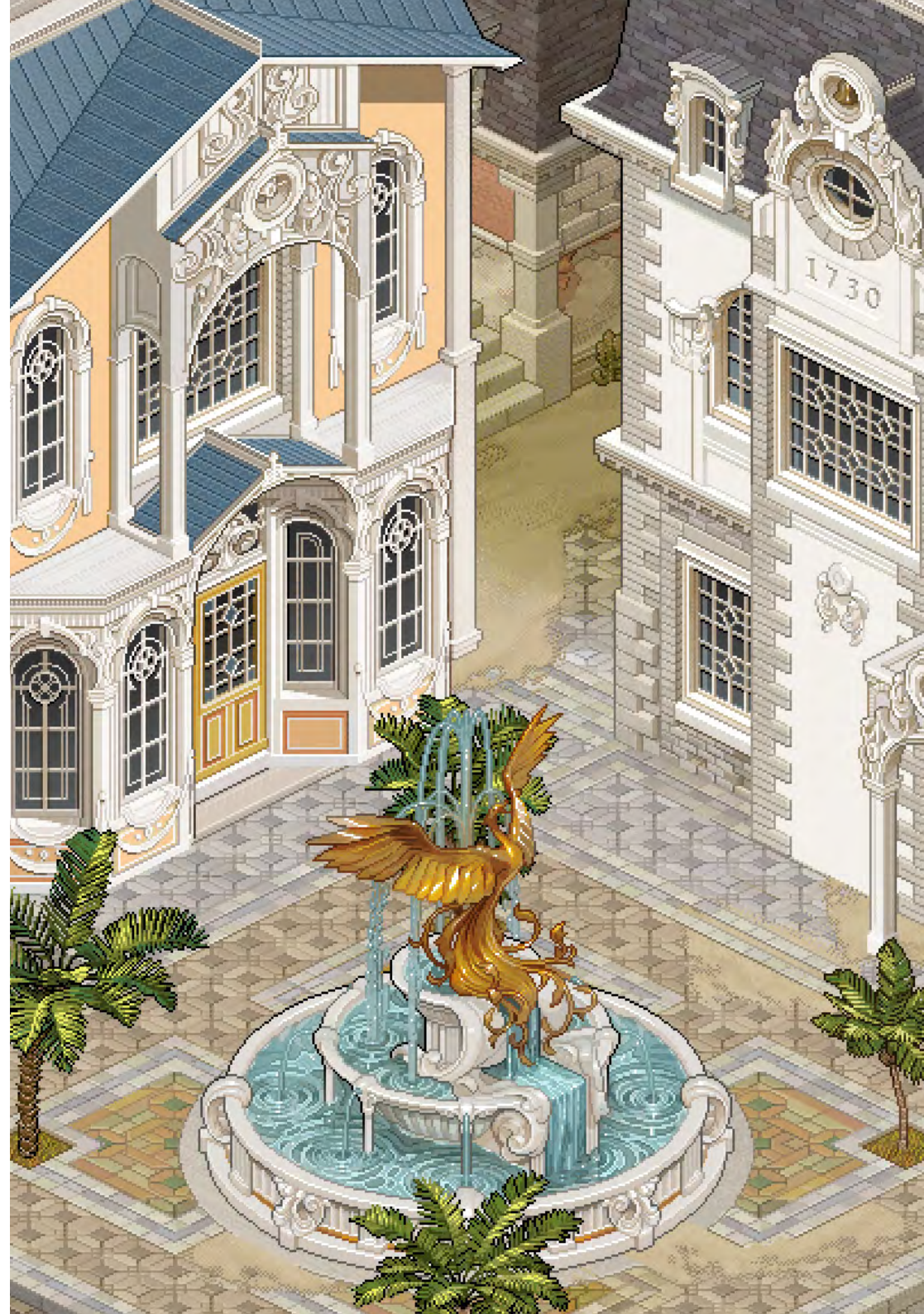


Objetivos gerais

- ◆ 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
- ◆ Conhecimento aprofundado da animação 2D e 3D, bem como dos elementos-chave da animação de objetos e personagens, e da execução de tarefas de modelação 3D
- ◆ Programar de forma profissional com o motor Unity 3D
- ◆ Ser capaz de criar uma *startup* independente de entretenimento digital

“

Se sonha em conceber jogos como aqueles que o mantêm acordado durante dias, consiga-o com este Curso de Especialização”





Objetivos específicos

Módulo 1. O design de videogames

- ◆ 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

Módulo 2. Documento de design

- ◆ Redigir e ilustrar um documento de design profissional
- ◆ Conhecer cada parte do projeto: ideia geral, mercado, jogabilidade, mecânicas, níveis, progressão, elementos de jogo, HUD e interface
- ◆ Conhecer o processo de design de um GDD para poder representar a sua própria ideia de jogo num documento compreensível, profissional e bem elaborado

Módulo 3. Produção e gestão

- ◆ Conhecer a produção de um videogame e as suas diferentes fases
- ◆ Aprender sobre os tipos de produtores
- ◆ Conhecer a gestão de projetos para o desenvolvimento de videogames
- ◆ Utilizar várias ferramentas para a produção
- ◆ Coordenar equipas e a gestão de projetos



03

Direção do curso

O Design de Videojogos é uma tarefa complexa mas empolgante, e é por isso que precisa do melhor corpo docente para o orientar ao longo do processo. Este Curso de Especialização em Design de Videojogos tem o melhor corpo docente, altamente experiente e com os conhecimentos mais recentes, para ensinar aos alunos todas as chaves do Design de Videojogos para que possam ser profissionais adequados a partir do momento em que terminam o Curso de Especialização.



“

*Os melhores professores guiá-lo-ão para
que acabe por conceber o videojogo dos
seus sonhos”*

Direção



Dr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- 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 em 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. Molas, Alba

- ◆ 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

“

*Aprenderá todos os pormenores sobre
Design de Videojogos graças a este
Curso de Especialização completo”*



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Especialização foi especificamente preparado para ter um conteúdo completo, amplo e profundo, contendo todos os elementos necessários para transformar os seus alunos em especialistas. Foi concebido de forma a dar uma perspetiva geral, mas centrando-se em aspetos específicos do design de videojogos para que os alunos adquiram conhecimentos especializados. Desta forma, ao longo dos três módulos deste Curso de Especialização, o aluno adquirirá todos os conhecimentos necessários para se desenvolver no seu ambiente profissional.



“

*Aprenderá todos os pormenores sobre
Design de Videojogos graças a este
Curso de Especialização completo”*

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

Módulo 2. Documento de design

- 2.1. Estrutura de um documento
 - 2.1.1. Documento de design
 - 2.1.2. Estrutura
 - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Ideia geral, mercado e referências
 - 2.2.1. Ideia geral
 - 2.2.2. Mercado
 - 2.2.3. Referências
- 2.3. Ambientação, história e personagens
 - 2.3.1. Ambientação
 - 2.3.2. História
 - 2.3.3. Personagens
- 2.4. Jogabilidade, mecânicas e inimigos
 - 2.4.1. Jogabilidade
 - 2.4.2. Mecânicas
 - 2.4.3. Inimigos e NPCs
- 2.5. Controles
 - 2.5.1. Comando
 - 2.5.2. Portátil
 - 2.5.3. Computador
- 2.6. Níveis e progressão
 - 2.6.1. Níveis
 - 2.6.2. Percurso
 - 2.6.3. Progressão

- 2.7. Itens, habilidades e elementos
 - 2.7.1. Itens
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Conquistas
 - 2.8.1. Medalhas
 - 2.8.2. Personagens secretos
 - 2.8.3. Pontos extra
- 2.9. HUD e interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Interface
 - 2.9.2. Estrutura
- 2.10. Guardar e anexos
 - 2.10.1. Guardar
 - 2.10.2. Informações anexas
 - 2.10.3. Detalhes finais

Módulo 3. Produção e gestão

- 3.1. A produção
 - 3.1.1. O processo de produção
 - 3.1.2. Produção I
 - 3.1.3. Produção II
- 3.2. Fases do desenvolvimento de videogames
 - 3.2.1. Fase de concepção
 - 3.2.2. Fase de design
 - 3.2.3. Fase de planejamento
- 3.3. Fases do desenvolvimento de videogames II
 - 3.3.1. Fase de produção
 - 3.3.2. Fase de teste
 - 3.3.3. Fase de distribuição e marketing
- 3.4. Produção e gestão
 - 3.4.1. CEO/Diretor executivo
 - 3.4.2. Diretor financeiro
 - 3.4.3. Diretor de vendas

- 3.5. Processo de produção
 - 3.5.1. Pré-produção
 - 3.5.2. Produção
 - 3.5.3. Pós-produção
- 3.6. Empregos e funções
 - 3.6.1. Designers
 - 3.6.2. Programação
 - 3.6.3. Artistas
- 3.7. *Designer de Jogos*
 - 3.7.1. *Designer Criativo*
 - 3.7.2. *Designer Principal*
 - 3.7.3. *Designer Sênior*
- 3.8. Programação
 - 3.8.1. *Diretor Técnico*
 - 3.8.2. *Programador Principal*
 - 3.8.3. *Programador Sênior*
- 3.9. Arte
 - 3.9.1. *Artista Criativo*
 - 3.9.2. *Artista Principal*
 - 3.9.3. *Artista Sênior*
- 3.10. Outros perfis
 - 3.10.1. *Animador Principal*
 - 3.10.2. *Animador Sênior*
 - 3.10.3. *Juniões*



*Um Curso de Especialização concebido
a pensar nas necessidades do mercado*

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.



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

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.



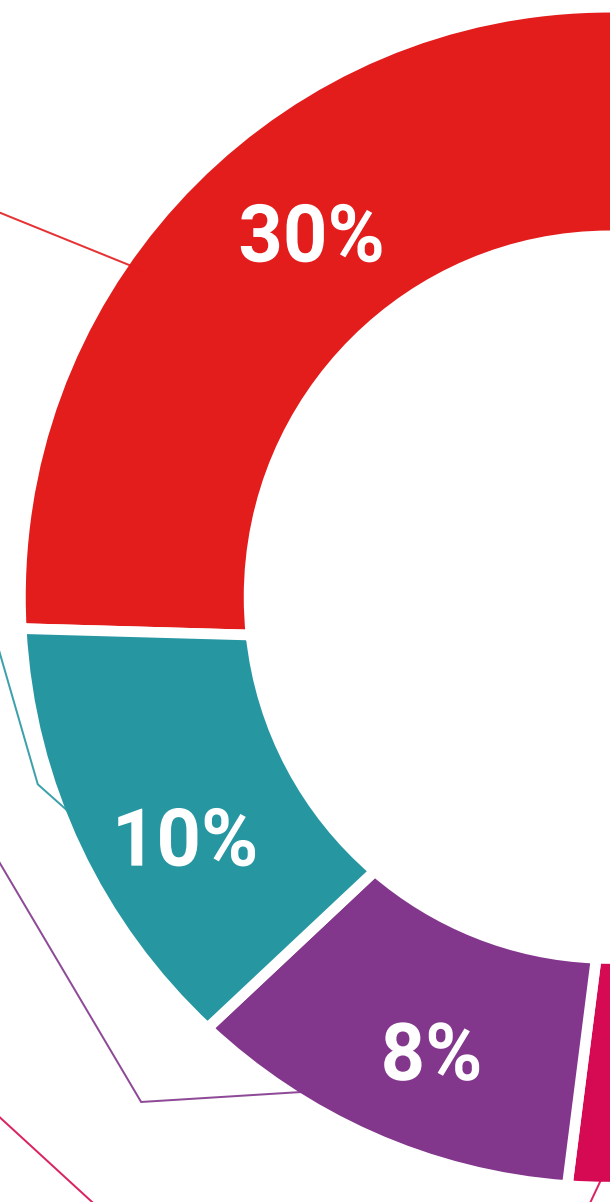
Práticas de aptidões e competências

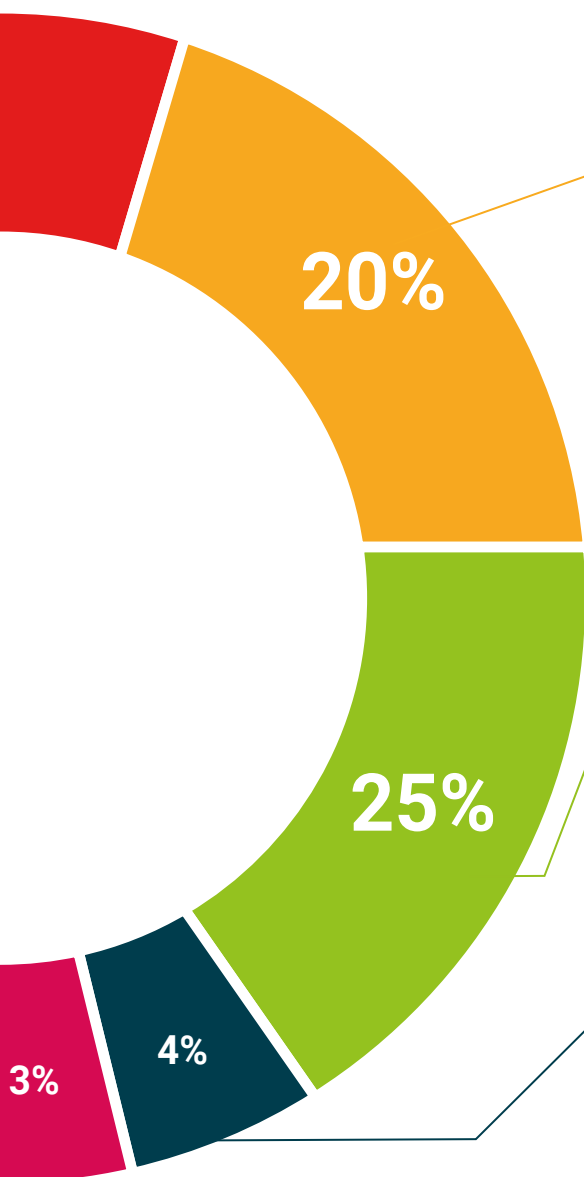
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Especialização em Design de 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 Especialização em Design 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 Especialização em Design de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **24 semanas**

Acreditação: **18 ECTS**



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



Curso de Especialização Design de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 24 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização Design de Videojogos

