

Curso

Design de Níveis para Videojogos





Curso

Design de Níveis para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 12 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

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

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Um videogame pode ter características diferentes em função de numerosas variáveis, como o seu género, o público-alvo ou a plataforma para a qual foi concebido. Assim, muitos deles são compostos por diferentes níveis e constituem a característica básica da sua estrutura. Mas para desenhar níveis atraentes são necessários conhecimentos específicos na área e nem todas as empresas dispõem de pessoal qualificado para o fazer. Por este motivo, este curso é a melhor opção para que os estudantes se especializem e tenham grandes oportunidades profissionais, assumindo a responsabilidade pelo design de níveis de vários videogames.





“

O design de níveis é uma das tarefas mais importantes na criação de um videogame: especializa-te e tem acesso às melhores empresas do setor”

Os videogames são compostos por múltiplos elementos que moldam a forma como são jogados. Os personagens, o gênero, a jogabilidade e a estrutura narrativa são alguns desses aspectos. Mas há outro fator muito importante: os seus níveis.

Os níveis de um videogame são o espaço total jogável numa determinada fase do título. Assim, os níveis são frequentemente muito diferentes uns dos outros para que o jogador experimente desafios diferentes e desfrute de uma estética variada. Dependendo da obra em questão, os níveis podem ser muito longos e complexos ou podem ser muito básicos e em 2D.

No obstante, sejam como forem, não é fácil concebê-los adequadamente. Os níveis devem ser atraentes, variados, com uma dificuldade adaptada ao contexto do jogo e, em suma, devem ser equilibrados. Por este motivo, são necessários especialistas para esta tarefa, e as empresas da indústria precisam de pessoas para se ocuparem dela.

Assim, este Curso de Design de Níveis para Videogames é a resposta para todos aqueles que desejam trabalhar em grandes empresas do setor desenhando diferentes níveis para os seus videogames mais destacados, graças aos conhecimentos e competências que obterão ao longo do programa.

Este **Curso de Design de Níveis para Videogames** 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 de níveis para videogames
- ◆ 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



Os videogames em que participará serão os mais atraentes de toda a indústria”

“

*Este Curso é o que procuravas
para aprender a desenhar
níveis para videojogos”*

*A indústria está à tua espera:
especializa-te e concebe
grandes videojogos.*

*A especialização é a chave
no setor dos videojogos.
Não esperes mais.*

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, 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 formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Design de Níveis para Videojogos é oferecer aos estudantes os melhores conhecimentos na área, para que possam integrar-se nas melhores empresas de videogames do mundo, criando as fases dos seus diferentes títulos. Assim, este programa foi especificamente concebido para que os estudantes possam aceder diretamente à indústria, o que constitui uma grande oportunidade profissional.



“

O teu objetivo é trabalhar em grandes empresas de videojogos e este Curso vai ajudar-te a alcançá-lo”



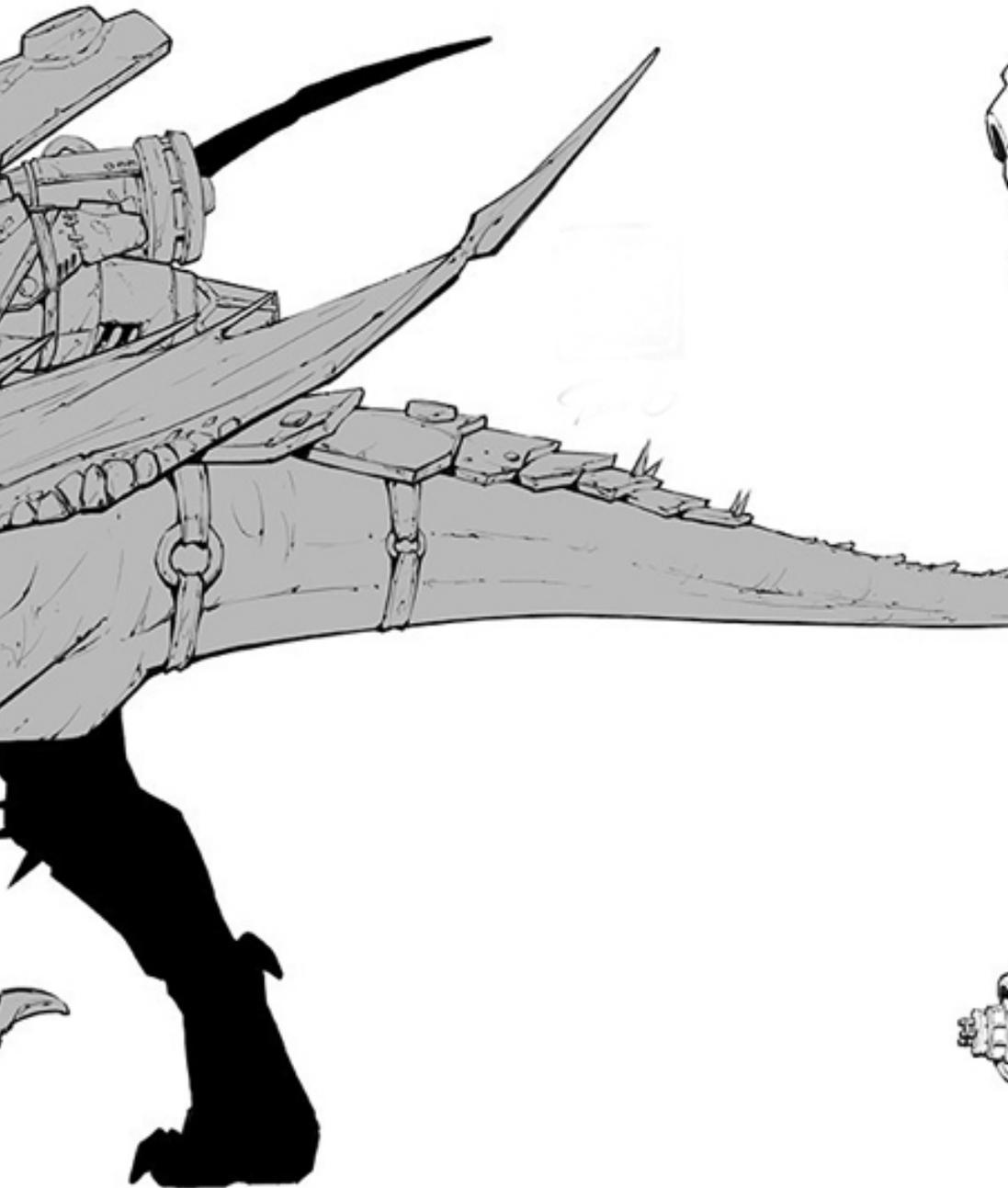
Objetivos gerais

- ◆ Aprender a conceber níveis para videojogos
- ◆ Compreender o que é a modelagem 3D
- ◆ Assimilar como se realiza a integração da Modelagem 3D num videojogo
- ◆ Observar a importância desta tarefa no design de um videojogo
- ◆ Aprender competências gerais de design de videojogos
- ◆ Compreender a importância dos motores de videojogos
- ◆ Conhecer o domínio da programação aplicada a esta matéria
- ◆ Integrar o funcionamento do motor com o resto dos elementos do videojogo

“

Com este curso, serás um profissional fundamental na tua empresa”





Objetivos específicos

- ◆ Determinar a estrutura interna de um motor de videojogos
- ◆ Estabelecer os elementos de uma arquitetura moderna para eles
- ◆ Compreender as funções de cada um dos componentes de um videojogo
- ◆ Exemplificar videojogos realizados com gráficos 2D e 3D
- ◆ Descobrir o funcionamento e a arquitetura de um motor de videojogos
- ◆ Compreender as características básicas dos motores de jogo existentes
- ◆ Programar aplicações de forma correta e eficiente, aplicadas a motores de videojogos
- ◆ Escolher o paradigma e as linguagens de programação mais adequados para programar aplicações aplicadas aos motores de videojogos

03

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Design de Níveis para Videojogos foi criado por grandes especialistas que trabalham na indústria e, por isso, os seus conteúdos estão centrados na prática profissional. Assim, ao longo dos seus 2 módulos, divididos em 10 tópicos cada um, os alunos poderão aprender tudo o que precisam para tornarem-se especialistas em design de níveis para uma grande variedade de videojogos, fazendo com que as suas carreiras laborais arranquem rapidamente.





“

*Os melhores conteúdos
esperam por si neste Curso”*

Módulo 1. Modelagem 3D

- 1.1. Introdução ao C#
 - 1.1.1. O que é a POO?
 - 1.1.2. Ambiente Visual Studio
 - 1.1.3. Tipos de dados
 - 1.1.4. Conversões de tipos
 - 1.1.5. Condicionais
 - 1.1.6. Objetos e classes
 - 1.1.7. Modularidade e encapsulamento
 - 1.1.8. Herança
 - 1.1.9. Classes abstratas
 - 1.1.10. Poliformismo
- 1.2. Fundamentos matemáticos
 - 1.2.1. Ferramentas matemáticas na física: grandezas escalares e vetoriais
 - 1.2.2. Ferramentas matemáticas na física: produto escalar
 - 1.2.3. Ferramentas matemáticas na física: produto vetorial
 - 1.2.4. Ferramentas matemáticas em POO
- 1.3. Fundamentos físicos
 - 1.3.1. O sólido rígido
 - 1.3.2. Cinemática
 - 1.3.3. Dinâmicos
 - 1.3.4. Colisões
 - 1.3.5. Projéteis
 - 1.3.6. Voo
- 1.4. Fundamentos de informática gráfica
 - 1.4.1. Sistemas gráficos
 - 1.4.2. Gráficos em 2D
 - 1.4.3. Gráficos em 3D
 - 1.4.4. Sistemas Raster
 - 1.4.5. Modelado geométrico
 - 1.4.6. Remoção de partes ocultas
 - 1.4.7. Visualização realista
 - 1.4.8. Biblioteca gráfica OpenGL
- 1.5. Unity: introdução e instalação
 - 1.5.1. O que é o Unity?
 - 1.5.2. Por que o Unity?
 - 1.5.3. Características do Unity
 - 1.5.4. Instalação
- 1.6. Unity: 2D e 3D
 - 1.6.1. Gameplay em 2D: *Sprites e Tilemaps*
 - 1.6.2. Gameplay em 2D: *2D Physics*
 - 1.6.3. Exemplos de videogames realizados com Unity 2D
 - 1.6.4. Introdução à Unity 3D
- 1.7. Unity: instanciação e criação de objetos
 - 1.7.1. Adicionar componentes
 - 1.7.2. Remover componentes
 - 1.7.3. Importação de Assets e texturas
 - 1.7.4. Materiais e mapas para os materiais
- 1.8. Unity: interações e física
 - 1.8.1. *Rigidbody*
 - 1.8.2. *Colliders*
 - 1.8.3. *Joints* (articulações)
 - 1.8.4. *Character Controllers*
 - 1.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 1.9. Unity: inteligência artificial básica para NPC
 - 1.9.1. *Pathfinding* em Unity: *Navmesh*
 - 1.9.2. Inimigo com IA
 - 1.9.3. Árvore de ação dos NPCs
 - 1.9.4. Hierarquia e *Scripts* de um NPCs
- 1.10. Unity: fundamentos da animação e implementação
 - 1.10.1. *Animation Controller*. Associação à personagem
 - 1.10.2. *Blend Tree*: árvore de combinação
 - 1.10.3. Transição entre estados
 - 1.10.4. Modificação do limiar de transições

Módulo 2. Motores de videojogos

- 2.1. Videojogos e TIC
 - 2.1.1. Introdução
 - 2.1.2. Oportunidades
 - 2.1.3. Desafios
 - 2.1.4. Conclusões
- 2.2. História dos motores de videojogos
 - 2.2.1. Introdução
 - 2.2.2. Anos Atari
 - 2.2.3. Anos 80
 - 2.2.4. Primeiros motores. Anos 90
 - 2.2.5. Motores atuais
- 2.3. Motores de videojogos
 - 2.3.1. Tipos de motores
 - 2.3.2. Partes de um motor de videojogo
 - 2.3.3. Motores atuais
 - 2.3.4. Seleção de um motor para o nosso projeto
- 2.4. Motor Game Maker
 - 2.4.1. Introdução
 - 2.4.2. Design de cenários
 - 2.4.3. *Sprites* e animações
 - 2.4.4. Colisões
 - 2.4.5. *Scripting* em GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4: Introdução
 - 2.5.1. O que é o Unreal Engine 4? Qual é a sua filosofia?
 - 2.5.3. Materiais
 - 2.5.4. UI
 - 2.5.5. Animações
 - 2.5.6. Sistema de partículas
 - 2.5.7. Inteligência artificial
 - 2.5.8. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 2.6.1. Filosofia dos *Blueprints* e o *Visual Scripting*
 - 2.6.2. *Debugging*
 - 2.6.3. Tipos de variáveis
 - 2.6.4. Controlo básico do fluxo
- 2.7. Motor Unity 5
 - 2.7.1. Programação em C# e Visual Studio
 - 2.7.2. Criação de *Prefabs*
 - 2.7.3. Uso de *Gizmos* para o controlo do videojogo
 - 2.7.4. Motor adaptativo: 2D e 3D
- 2.8. Motor Godot
 - 2.8.1. Filosofia do *design* de Godot
 - 2.8.2. *Design* e composição orientada a objectos
 - 2.8.3. Tudo incluído num pacote
 - 2.8.4. *Software* livre e orientado pela comunidade
- 2.9. Motor RPG Maker
 - 2.9.1. Filosofia do RPG Maker
 - 2.9.2. Tomando como referência
 - 2.9.3. Criar um jogo com personalidade
 - 2.9.4. Jogos comerciais com sucesso
- 2.10. Motor Source 2
 - 2.10.1. Filosofia do Source 2
 - 2.10.2. Source e Source 2: evolução
 - 2.10.3. Uso da comunidade: conteúdos audiovisuais e videojogos
 - 2.10.4. Futuro do motor Source 2
 - 2.10.5. *Mods* e jogos de sucesso

04

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 pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

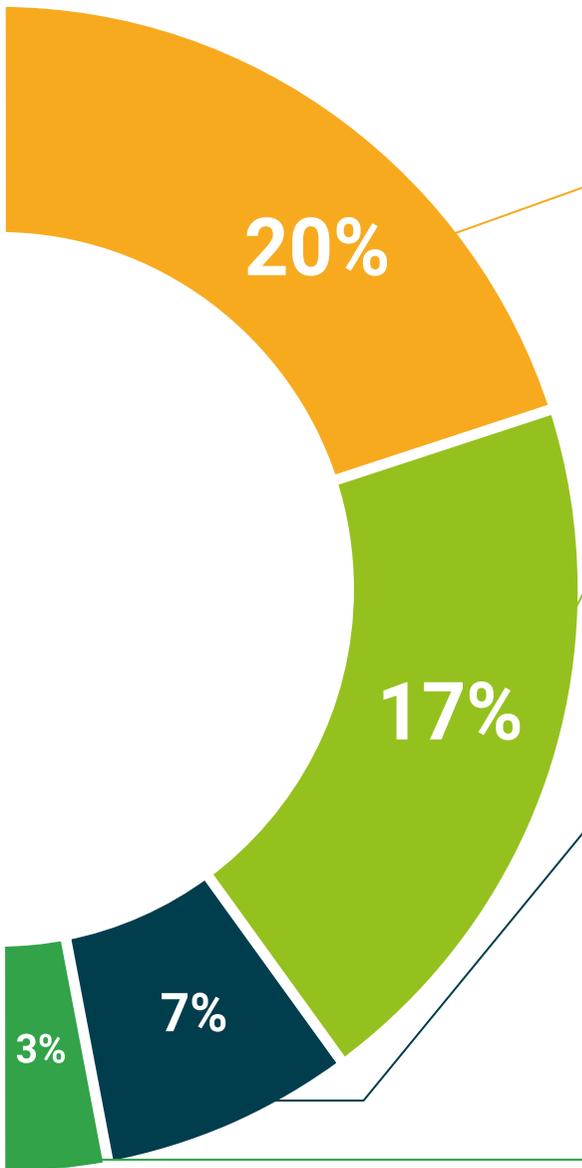
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Design de Níveis para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

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

Uma vez aprovadas as avaliações, 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 Níveis para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **12 semanas**

ECTS: **12**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION 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 sustentabilidade



Curso
Design de Níveis
para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 12 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Design de Níveis para Videojogos

