

Curso de Especialização

Design de Guiões de Videojogos



Curso de Especialização Design de Guiões de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-guioes-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 indústria dos videogames está em plena expansão, ninguém duvida. A tecnologia favoreceu este arranque, levando os gráficos a um nível de realismo nunca antes visto. Mas, para além de tudo isto, há uma pessoa que se encarrega de escrever e conceber, milimetricamente, a história por detrás de um jogo. Por esta razão, a figura do argumentista é muito procurada na indústria, uma vez que é necessário um elevado nível de criatividade e engenho para desenvolver boas narrativas. Neste sentido, este programa oferece aos designers interessados todas as ferramentas e recursos linguísticos de que necessitam para ter sucesso internacional nesta área.



“

Quer dar o próximo passo na sua carreira? Especialize-se como designer de guiões de videojogos”

Os guiões são uma parte fundamental de qualquer obra. Tanto assim é que, em vários festivais e cerimónias de entrega de prémios, há um prémio dedicado a este tema. No mundo dos videojogos, isso não é exceção. Um bom guião determina o quê, como e quando ocorre um acontecimento que muda o rumo da história e proporciona aquele "Plot Twist" que vai manter a atenção e a motivação do utilizador.

Um guionista de videojogos não escreve um documento sólido, mas desenvolve os momentos-chave que vão dar origem a uma história completa. É isto que faz a diferença em relação aos guiões de cinema ou de teatro, conferindo um nível de dificuldade adicional à profissão. Por este motivo, as grandes empresas procuram perfis capazes de assumir este desafio, sendo um dos recursos humanos mais valorizados e cuidados dentro da indústria.

Tendo isto em conta, não há melhor altura para se especializar neste setor. Assim, este programa em Design de Guiões de Videojogos ajudará o aluno a compreender e aprender tudo o que é necessário para ser um guionista de sucesso, escrevendo histórias originais e interessantes que levarão um videojogo a ser aclamado pela crítica e pelos fãs.

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

- ◆ Os conhecimentos especializados em escrita de guiões de videojogos, uma disciplina nova e interessante
- ◆ A metodologia prática, com ênfase na aplicação dos conhecimentos em casos concretos e reais
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



As suas ideias serão valorizadas dentro do setor após a conclusão deste curso"

“

Torne-se um dos poucos argumentistas de videojogos no mercado e seja um recurso valioso para qualquer empresa”

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.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

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

Aprofundar a estruturação de um guião de videojogo e a diferença entre videojogos e cinema.

O guião de um videojogo é o esqueleto que suporta toda a história.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização não se limita a fornecer aos estudantes conhecimentos e técnicas narrativas. A intenção deste programa é introduzir os designers num novo mercado de trabalho, reforçando as suas capacidades criativas e competências para desenvolver uma história emocional, dinâmica, atrativa e, acima de tudo, inovadora. Para tal, será disponibilizado um programa que lhes permitirá aprofundar as estruturas da narrativa e a sua complexa aplicação na conceção de um videojogo.



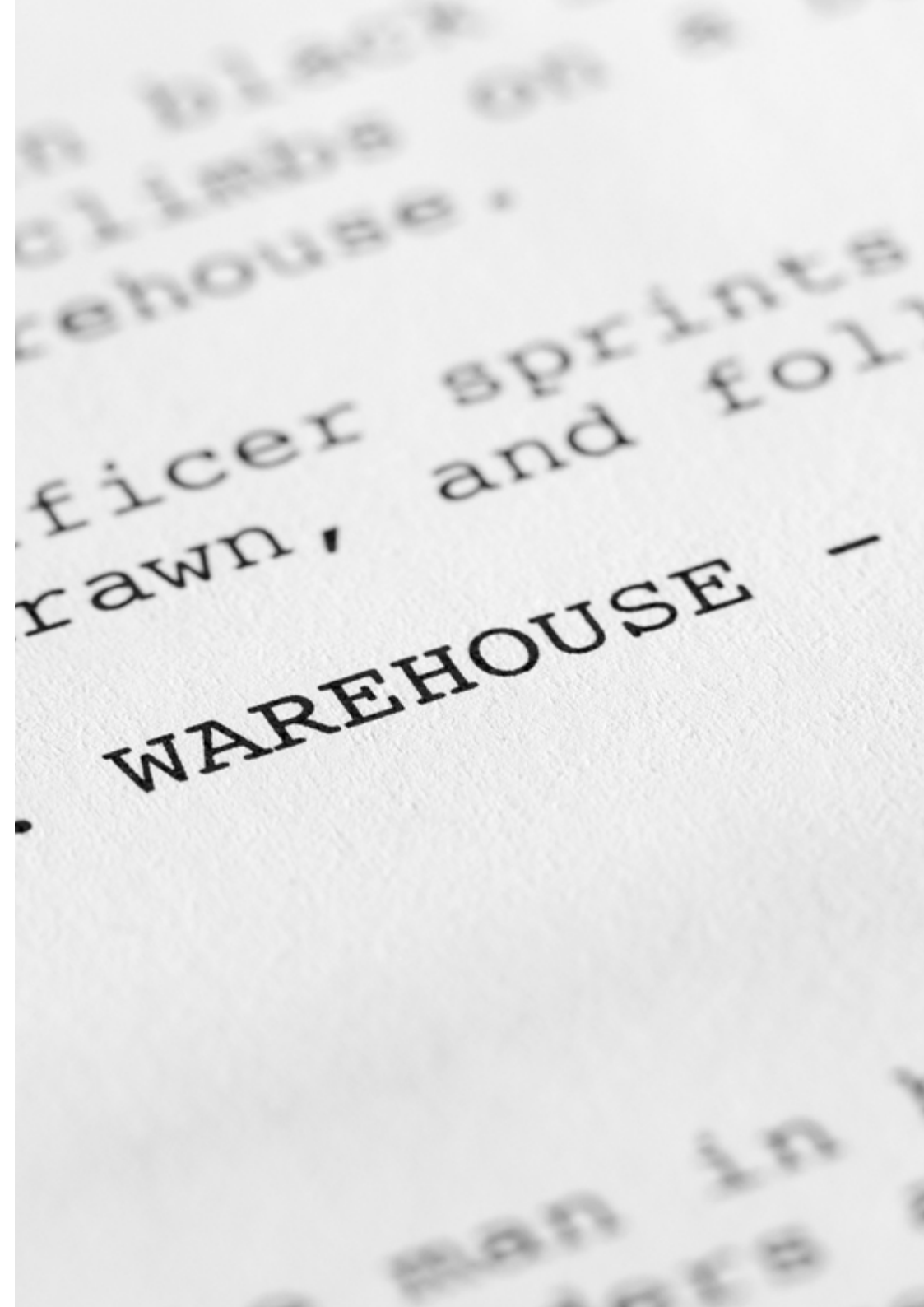
“

*Cumprir os seus objetivos profissionais
será fácil após a conclusão deste Curso
de Especialização”*



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características, a fim de os aplicar na análise de videojogos ou na criação do design de videojogos
- ◆ Aprofundar-se no processo de produção de um videojogo e na metodologia SCRUM para a produção de projetos
- ◆ Aprender as bases do design de videojogos e os conhecimentos teóricos que um designer de videojogos deve conhecer
- ◆ Desenvolver ideias e criar histórias, enredos e guiões de entretenimento para videojogos
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo
- ◆ Ser capaz de criar uma Start up de entretenimento digital independente





Objetivos específicos

Módulo 1. Conceção de videojogos

- ◆ Conhecer a teoria do *design* de videojogos
- ◆ Aprofundamento dos elementos de design e gamificação
- ◆ Conhecer os tipos de jogadores, as suas motivações e características
- ◆ Aprender sobre a mecânica do jogo, os conhecimentos de MDA e outras teorias de conceção de videojogos
- ◆ Aprender as bases críticas para a análise de videojogos com teoria e exemplos
- ◆ Aprender sobre a conceção de níveis de jogo, a criar puzzles dentro destes níveis e a colocar elementos de design no ambiente

Módulo 2. Documento de desenho

- ◆ Redação e ilustração de um documento de desenho profissional
- ◆ Conhecer cada uma das partes do design: ideia geral, mercado, *jogabilidade*, mecânica, níveis, progressão, elementos do jogo, HUD e interface
- ◆ Conhecer o processo de conceção de um documento de conceção ou GDD de modo a poder representar a sua própria ideia de jogo num documento compreensível, profissional e bem elaborado

Módulo 3. Narrativa e Design de Guiões

- ◆ Compreender a narrativa geral e a narrativa em videojogos
- ◆ Conhecer os elementos complexos da narrativa, tais como personagens, objetivo e cenário
- ◆ Aprofundar a compreensão das estruturas narrativas e da aplicação complexa na conceção de um videojogo
- ◆ Para aprender sobre os últimos desenvolvimentos no universo e cenários como Fantasia ou Ficção Científica e as suas características nas tramas do argumento
- ◆ Ter um conhecimento profundo e funcional de um trama argumental
- ◆ Aprender sobre a criação de personagens principais e secundárias
- ◆ Aprofundar a estruturação de um guião de videojogo e a diferença entre videojogos e cinema
- ◆ Conhecer o processo de criação de um guião e as características e elementos para a sua criação



Poderá escrever a história do próximo videojogo de grande sucesso mundial. Comece hoje mesmo a percorrer este caminho inscrevendo-se no programa"

03

Direção do curso

O corpo docente deste programa é composto por profissionais de prestígio do setor. Dedicaram as suas carreiras a aperfeiçoar as técnicas que utilizam para escrever e criar os guiões de vários videojogos. Como tal, são mais do que qualificados para transmitir não só os conhecimentos empíricos do Curso de Especialização, mas também para motivar os alunos a atingir a excelência neste domínio de trabalho.



“

Este corpo docente especializou-se na escrita e criação de guiões que levaram ao sucesso de vários videojogos”

Direção



Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- Designer Narrativo nos Estúdios Saona, Espanha
- Designer narrativo em Stage Clear Studios a desenvolver um produto confidencial
- Designer narrativo na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- Designer e argumentista de produtos de e-learning e jogos sérios para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Designer de nível em Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- Professor de redação de guião no Mestrado em Criação de Jogos de Vídeo na Universidade de Málaga
- Professor na área de Videojogos em Design Narrativo e Produção dentro do Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- Professor em Oficinas de Design Narrativo e Roteiro, e no Curso de Design de Jogos de Vídeo em ESCAV, Granada
- Licenciado em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- Mestrado em Criatividade e Roteiro para a Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



Professores

Dra. Alba Molas

- ◆ Designer de videojogos
- ◆ Licenciada em Cinema e Meios Escola de Cinema da Catalunha 2015
- ◆ Estudante de animação 3D, videojogos e ambientes interativos. Currnet – CEV, 2020
- ◆ Formação especializada em escrita de guiões de Animação Infantil Showrunners BCN 2018
- ◆ Membro da associação Women in Games
- ◆ Membro da associação FemDevs

“

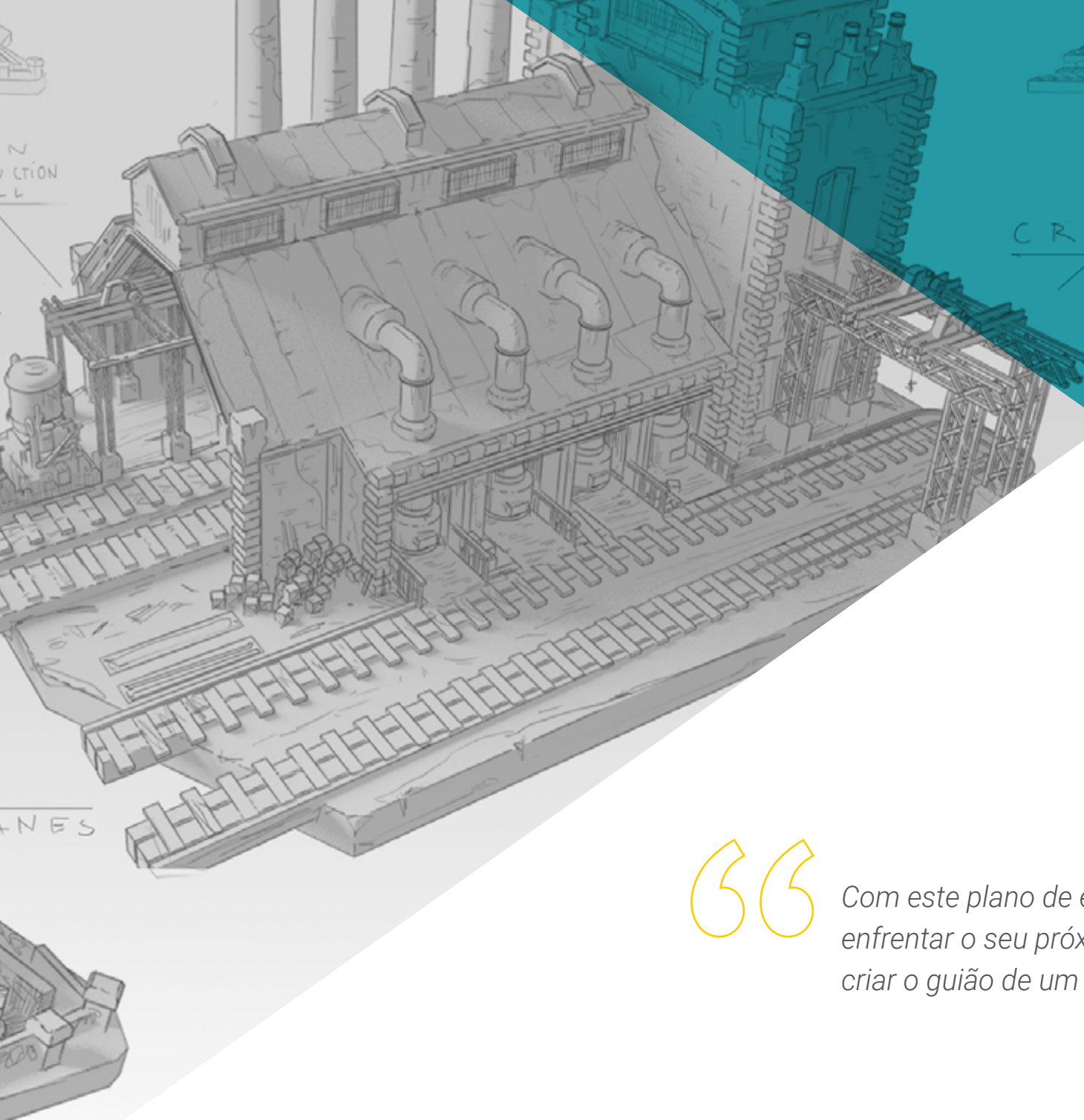
*Não perca a oportunidade
de estudar com os melhores
professores do setor”*

04

Estrutura e conteúdo

Todos os conteúdos deste Curso de Especialização em Design de Guiões de Videojogos lançam as bases para aprofundar a estruturação de um guião de videogames e a diferença entre videogames e cinema. Assim, no final do programa, os alunos estarão prontos para fazer a diferença no setor, trazendo novas e refrescantes histórias para a indústria. Para além disso, existe a experiência de um grupo de profissionais especializados nesta área, permitindo uma qualificação completa.





CRANES

“

Com este plano de estudos, estará pronto para enfrentar o seu próximo desafio como designer: criar o guião de um videojogo”

Módulo 1. Conceção de videojogos

- 1.1. O design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Tipos de desenho
 - 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 jogador
 - 1.3.1. Explorador e social
 - 1.3.2. Assassino e triunfadores
 - 1.3.3. Diferenças
- 1.4. Habilidades do jogador
 - 1.4.1. Habilidades de papéis
 - 1.4.2. Habilidade de ação
 - 1.4.3. Habilidades da 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 videojogos
 - 1.8.1. Análises da jogabilidade
 - 1.8.2. Análise artística
 - 1.8.3. Análise de estilo

- 1.9. Conceção de Níveis
 - 1.9.1. Desenhar níveis em interiores
 - 1.9.2. Desenhar níveis em exteriores
 - 1.9.3. Desenhar níveis mistos
- 1.10. Design de nível avançado
 - 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 desenho
 - 2.1.2. Estrutura A
 - 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. Configuração
 - 2.3.2. História
 - 2.3.3. Personagens
- 2.4. *Gameplay*, mecânica e inimigos
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mecânicas
 - 2.4.3. Inimigos e NPCs
- 2.5. Controlos
 - 2.5.1. Comando
 - 2.5.2. Portátil
 - 2.5.3. Computador
- 2.6. Níveis e progressão
 - 2.6.1. Níveis
 - 2.6.2. Caminhos
 - 2.6.3. Progressões

- 2.7. Itens, aptidões e elementos
 - 2.7.1. Itens
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Realizações
 - 2.8.1. Medalhas
 - 2.8.2. Personagens secretos
 - 2.8.3. Pontos extra
- 2.9. HUD e interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interface
 - 2.9.3. Estrutura
- 2.10. Salvar e anexo
 - 2.10.1. Salvar
 - 2.10.2. Informação em anexo
 - 2.10.3. Detalhes finais

Módulo 3. Narrativa e design de guiões

- 3.1. Narrativa de videojogos
 - 3.1.1. Arquétipos
 - 3.1.2. A viagem do herói
 - 3.1.3. A estrutura do monómio
- 3.2. Elementos da narrativa
 - 3.2.1. Lineares
 - 3.2.2. Ramificadas
 - 3.2.3. Funis
- 3.3. Estruturas Narrativas
 - 3.3.1. Narrativa não linear: blocos
 - 3.3.2. Narrativas e subtramas
 - 3.3.3. Outros tipos de estruturas: contos, 4 atos
- 3.4. Recursos
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting e Pay-Off*

- 3.5. Trama
 - 3.5.1. A trama
 - 3.5.2. Tensão dramática
 - 3.5.3. Curva de interesse
- 3.6. Personagens I
 - 3.6.1. Redondos e planos
 - 3.6.2. Evolução da personagem
 - 3.6.3. Personagens secundários
- 3.7. Personagens II
 - 3.7.1. Psicologia
 - 3.7.2. Motivação
 - 3.7.3. Habilidades
- 3.8. Tipos de diálogos
 - 3.8.1. Interno
 - 3.8.2. Exterior
 - 3.8.3. Outros
- 3.9. Guião: os elementos
 - 3.9.1. Característica do guião
 - 3.9.2. Cenas e sequências
 - 3.9.3. Elementos do guião
- 3.10. Guião: redação
 - 3.10.1. Estrutura
 - 3.10.2. Estilo
 - 3.10.3. Outros detalhes



Não adie mais. Esta é a melhor altura para se inscrever e começar a crescer no mundo dos videojogos"

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 do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. 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, alcançámos 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 especializada.

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 Guiões de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Design de Guiões de 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 de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Curso de Especialização, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Design de Guiões de Videojogos**

ECTS: **18**

Carga horária: **450 horas**



*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.



Curso de Especialização Design de Guiões de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Design de Guiões de Videojogos