

Curso de Especialização

Design de Videojogos





Curso de Especialização Design 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-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

Projetar videogames requer pessoas apaixonadas que entendam esse meio cultural e artístico. Muitos jovens, principalmente os fanáticos, já pensaram em se dedicar a isso. Mas, por não saber exatamente como se faz, muitos decidem não arriscar. Assim, para os designers que pretendem capacitar-se nesta área, foi desenvolvido este programa que reúne todos os requisitos essenciais para ajudar os alunos a aumentar as suas competências nesta área. Assim, ao obter o certificado, poderá criar novas entregas, iguais ou melhores, às que desfrutou durante toda a sua vida.





“

Se quer tornar os seus designs realidade e poder brincar com as suas próprias criações, não perca a oportunidade de se especializar em Design de Videojogos”

Os videogames ocupam um lugar muito importante na vida das pessoas. Eles englobam uma série de elementos perfeitamente alinhados, proporcionando não apenas um desafio para os jogadores, mas também uma narrativa que envolve a imaginação de pequenos e grandes. Portanto, não é de surpreender que muitos desejem desenvolver e projetar os seus próprios videogames.

Nesse sentido, quando se fala em Design de Videogames, na verdade, faz-se referência a um amplo processo de criatividade e trabalho de várias equipes que vão dar vida a um novo jogo. Portanto, este trabalho engloba uma série de atividades como: design de personagens, história, objetivos, regras, ambientação, entre outros. Assim, o objetivo é definir o que o jogo se tornará e como introduzir o jogador para o completar.

Por esta razão, as empresas mais importantes procuram designers que sejam criativos, engenhosos, com grandes ideias e, acima de tudo, apaixonados por videogames. Para potencializar tudo isto, este Curso de Especialização em Design de Videogames foi desenvolvida para maximizar, a partir de uma perspectiva atualizada e inovadora, todas as competências que ajudarão os estudantes a enfrentar o desafio de desenvolver um projeto tão importante a partir do zero.

Em primeiro lugar, o aluno será introduzido na teoria do design de videogames, aprofundando os elementos que envolvem os jogadores, como os desafios e a jogabilidade. Em seguida, redigirá e ilustrará um documento de apresentação, que conterá cada uma das partes do projeto: ideia geral, mercado, *gameplay*, mecânica, níveis, progressão, elementos de jogo, HUD e interface. Por último, aprenderão sobre o papel da *Gestão de Projetos* no desenvolvimento de videogames.

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

- ◆ Imersão no mundo do design de videogames, com a qual o aluno obterá todos os conhecimentos necessários para trabalhar nesta área
- ◆ Aprendizagem através de exercícios práticos, para que o aluno adquira competências de forma mais imediata
- ◆ Conteúdos centrados na aprendizagem prática, com recurso a uma variedade de formatos e metodologias
- ◆ Flexibilidade, para que o aluno possa completar o programa da forma que melhor se adapte às suas circunstâncias pessoais e profissionais
- ◆ O acompanhamento do corpo docente, que assegurará que o aluno aprende de forma adequada
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



Está apenas a um passo de conceber novos videogames e de apresentá-los à empresa que lhe interessa. Inscreva-se para saber mais"

“

*Quer criar o seu próprio videojogo?
Neste Curso de Especialização,
desenvolverá as competências
necessárias para o conseguir”*

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.

A indústria dos videojogos está à procura de designers como o leitor: criativos, inventivos e apaixonados.

Torne-se o melhor designer de videojogos inscrevendo-se neste Curso de Especialização.



02

Objetivos

Um designer de videogames é o agente que lidera criativamente todas as etapas para dar vida a um jogo. Por isso, os seus conhecimentos, competências e capacidades são muito valiosos. Neste sentido, com o programa que se segue, os alunos poderão compreender em profundidade como funciona este processo, aprendendo sobre a conceção de níveis de jogo, a criação de puzzles dentro desses níveis e como colocar os elementos de design no ambiente. Desta forma, os alunos tornar-se-ão designers da estatura de Hideo Kojima.





“

*Utilizar as suas competências para
conceber novos jogos que competem
com os maiores ícones do mercado”*



Objetivos gerais

- ◆ Conheça os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características, a fim de os aplicar na análise dos 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
- ◆ Gerar ideias e criar histórias, enredos e guiões de entretenimento para videojogos.
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo
- ◆ Aprofundar os conhecimentos de animação 2D e 3D, bem como os elementos-chave da animação de objetos e de personagens, e realizar tarefas de modelação 3D
- ◆ Executar programação profissional com o Unity 3D
- ◆ Ser capaz de criar uma Start up de entretenimento digital independente



Está na altura de cumprir os seus objetivos. Comece este programa para o conseguir"





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 design

- ◆ 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. Produção e gestão

- ◆ Conhecer a produção de um videojogo e as diferentes fases de produção
- ◆ Aprender sobre os tipos de produtores
- ◆ Conhecer a *Gestão de Projetos* para o desenvolvimento de videojogos
- ◆ Utilização de diferentes ferramentas para a produção
- ◆ Coordenação de equipas e gestão de projetos



03

Direção do curso

Conceber um videogame é uma tarefa exaustiva, mas muito estimulante. Por isso, é necessário ter professores igualmente apaixonados e empenhados neste setor. Assim, os responsáveis pelo ensino dos conteúdos deste programa especializaram-se, durante muitos anos, no desenvolvimento, planeamento e, claro, na conceção de videogames de sucesso internacional. Como resultado, são capazes de ensinar aos alunos todos os aspetos-chave da profissão.





“

Este corpo docente irá guiá-lo para ser o melhor designer de videogames”

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



04

Estrutura e conteúdo

O plano de conteúdos deste Curso de Especialização foi desenvolvido por um grupo de profissionais conscientes das necessidades deste setor. Assim, proporcionará aos alunos uma perspectiva aprofundada dos aspetos específicos do Design de Videojogos, começando pelo planeamento de desafios e culminando com a elaboração de um documento de apresentação. Assim, ao longo de todos os módulos, os alunos adquirem as competências necessárias para conceber videojogos em grandes empresas como a Blizzard ou a Sony.





“

Tudo o que é necessário para desenvolver o próximo videogame de sucesso está condensado neste Curso de Especialização”

Módulo 1. A concepção de videogogos

- 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 videogogos
 - 1.8.1. Análises da jogabilidade
 - 1.8.2. Análise artística
 - 1.8.3. Análise de estilo

- 1.9. Concepção 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. 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 de desenvolvimento de videojogos
 - 3.2.1. Fase de conceção
 - 3.2.2. Fase de design
 - 3.2.3. Fase de planeamento
- 3.3. Fases de desenvolvimento de videojogos II
 - 3.3.1. Passe de produção
 - 3.3.2. Fase de testes
 - 3.3.3. Fase de distribuição e marketing
- 3.4. Produção e gestão
 - 3.4.1. CEO/Diretor Geral
 - 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. Desenhadores
 - 3.6.2. Programação
 - 3.6.3. Artistas
- 3.7. Game Designer
 - 3.7.1. Creative Designer
 - 3.7.2. Lean Designer
 - 3.7.3. Senior Designer
- 3.8. Programação
 - 3.8.1. Technical Director
 - 3.8.2. Lead Program
 - 3.8.3. Senior Programmer
- 3.9. Arte
 - 3.9.1. Creative Artist
 - 3.9.2. Lead Artist
 - 3.9.3. Senior Artist
- 3.10. Outros perfis
 - 3.10.1. Lead Animator
 - 3.10.2. Senior Animator
 - 3.10.3. Juniors



*Quer contar as suas próprias histórias?
Conceber um videojogo inovador e
apelativo? Este curso é para si”*

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 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 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 de Design 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.

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

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Design 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 Videojogos

