

Curso

Arte nos Videojogos



Curso

Arte nos Videojogos

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso/arte-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 e criar um videojogo é uma tarefa gigantesca. Não é preciso apenas planear as missões e modalidades. É preciso ter uma secção visual que faça a diferença e chame a atenção dos utilizadores. Para isso, é necessária uma capacitação específica, uma gestão dos programas adequados e criatividade suficiente para imaginar novos mundos. Desta forma, com este programa, os alunos poderão adquirir as competências que são tão procuradas no setor e, tudo isto, a partir de um programa 100% online com uma qualificação imediata.



“

Os gamers precisam de imagens e paisagens estimulantes que os motivem a completar um videogame”

Os videogames vão muito para além de um grupo de personagens num ecrã controlados por um agente externo. São uma expressão artística única, favorecida pelos inúmeros avanços tecnológicos do setor. Portanto, não é de estranhar que os jogos sejam tão realistas a ponto de fazerem questionar até o mais experiente dos jogadores.

Da mesma forma, muitos videogames foram rotulados como “obras de arte” pelas suas imagens e narrativas visuais, criando uma experiência emocional do jogador e uma marca na indústria, como *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Assim, a figura do designer é de vital importância para esta área, pois será ele o responsável por desenvolver a história visual de um videogame e garantir que a qualidade seja a mesma desde o primeiro minuto até o final do jogo. Consequentemente, este Curso foi desenvolvido para ajudar os alunos a especializarem-se nesta área. Assim, o aluno aprenderá e dominará a teoria artística e da cor utilizando programas como o Photoshop e o Studio Max.

Tudo isso centrado num programa com modalidade totalmente online, em que o aluno decidirá o melhor horário e local para fazer cada aula. Da mesma forma, poderá aceder ao conteúdo de qualquer lugar do mundo, sendo essencial para planejar as suas sessões de estudo. Por fim, não precisará de apresentar um projeto final, garantindo um certificado imediato que lhe permite trabalhar como designer de arte imediatamente.

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

- ♦ A atenção especial que presta às oportunidades de emprego, fazendo com que os seus conteúdos se centrem neste domínio
- ♦ Os conteúdos, apresentados em diferentes formatos, de forma a oferecer um ensino especializado em Arte nos Videogames, ajustado às necessidades dos alunos
- ♦ 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

“*Realize a modelação das personagens de um videogame utilizando o melhor software do mercado: Studio Max y Mudbox*”

“*Tem o potencial e a paixão para ser o melhor designer de arte nos jogos. Inscreva-se agora para alcançar este objetivo*”

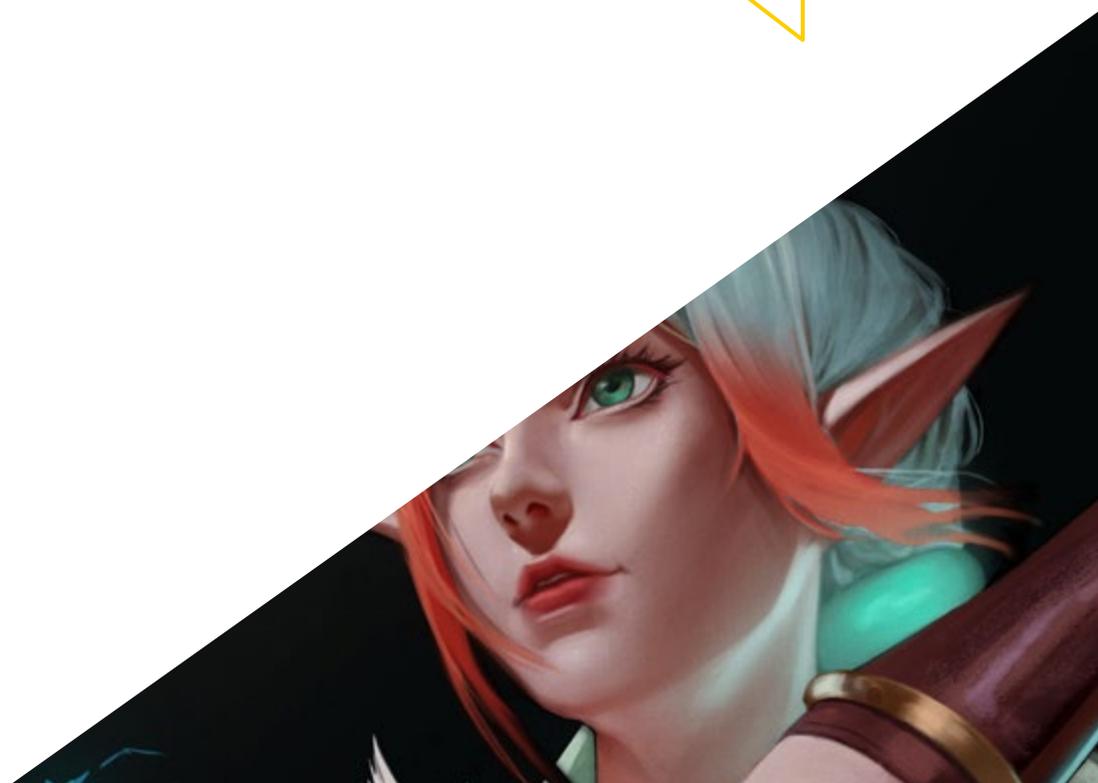
O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio

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 qualificação direta deste programa ajudá-lo-á a trabalhar de imediato como designer de arte para videojogos.

Crie novos cenários que rompem com a realidade graças a este Curso.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso é claro: ajudar os alunos a conceber cenários e personagens de videogames realistas e surpreendentes. Para isso, deverão dominar a teoria da cor, o esboço de personagens e a animação em diferentes softwares, como o Photoshop e o Estúdio Max. Para além disso, poderão contar com um programa 100% online, o que lhes permitirá estudar a partir de qualquer parte do mundo e à hora que melhor lhes convier.



“

No final deste programa, alcançará todos os seus objetivos: tornar-se um designer de arte de prestígio"



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 Startup entretenimento digital independente





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer teoria artística, teoria da cor, carácter e teoria do ambiente
- ◆ Criar esboços complexos e *Concept Art* e conhecer os estilos artísticos das personagens e dos cenários, bem como as tipologias de cenários e a sua representação em desenhos
- ◆ Entre na arte 2D de personagens, objetos e ambientes com o Photoshop
- ◆ Criar objetos, personagens e ambientes 3D com o 3D Studio Max e o Mudbox

“

A qualificação imediata deste Curso permitir-lhe-á trabalhar imediatamente naquilo que mais o apaixona: a conceção artística de videojogos”

03

Direção do curso

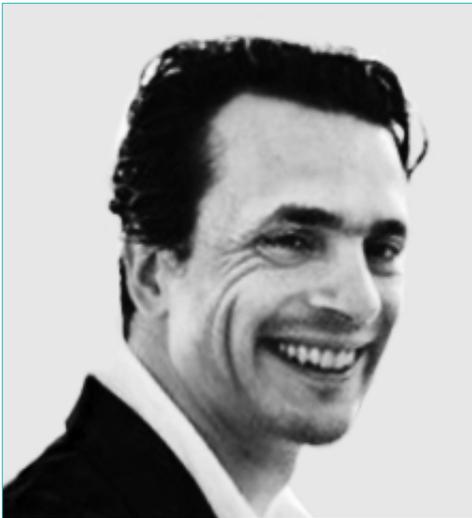
O corpo docente encarregado de supervisionar e ensinar os conteúdos deste programa tem uma experiência profissional impecável no mundo dos videojogos. Foram responsáveis por grandes projetos internacionais e conhecem o funcionamento das ferramentas utilizadas pelos grandes nomes da indústria. São, portanto, mais do que qualificados para impulsionar a carreira profissional dos estudantes com esta qualificação direta.



“

*Uma equipa docente especializada
acompanha-o na realização deste Curso”*

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



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos deste Curso facilitará o desempenho dos alunos como designers de arte. Assim, não só aprenderão a fazer modelação 2D e 3D, como também aprenderão a manusear as ferramentas que os profissionais do setor utilizam para fazer um trabalho impecável. Por tudo isso, estarão mais do que preparados para dar uma volta nas suas carreiras, abrindo caminho e se diferenciando-se dos outros.





“Este programa foi especificamente concebido para o ajudar a progredir na sua carreira de designer”

Módulo 1. Arte em Videojogos

- 1.1. A arte
 - 1.1.1. Bases artísticas
 - 1.1.2. Teoria da cor
 - 1.1.3. Software
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Esboço
 - 1.2.2. *Concept Art*
 - 1.2.3. Detalhes
- 1.3. Cenários para videogames
 - 1.3.1. Cenários não-modulares
 - 1.3.2. Cenários modulares
 - 1.3.3. Adereços e objetos do ambiente
- 1.4. Configuração
 - 1.4.1. Fantasia
 - 1.4.2. Realista
 - 1.4.3. Ficção científica
- 1.5. Adereços e objetos
 - 1.5.1. Orgânico
 - 1.5.2. Inorgânico
 - 1.5.3. Detalhes
- 1.6. Personagens e elementos de jogos de vídeo
 - 1.6.1. Criação de personagens
 - 1.6.2. Criação de ambientes em videogames
 - 1.6.3. Criação de objetos e adereços



- 1.7. Estilos Cartoon
 - 1.7.1. Desenho animado
 - 1.7.2. Manga
 - 1.7.3. Hiper-realista
- 1.8. Estilo manga
 - 1.8.1. Desenho de personagem manga
 - 1.8.2. Desenho de ambiente manga
 - 1.8.3. Desenho de objetos manga
- 1.9. Estilo realista
 - 1.9.1. Desenho de personagem realista
 - 1.9.2. Ambiente realista
 - 1.9.3. Objetos realistas
- 1.10. Detalhes finais
 - 1.10.1. Retoques finais
 - 1.10.2. Evolução e estilo
 - 1.10.3. Detalhes e melhorias



Os videogames são artes e poderá criar a próxima obra-prima com tudo o que aprenderá neste Curso"

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

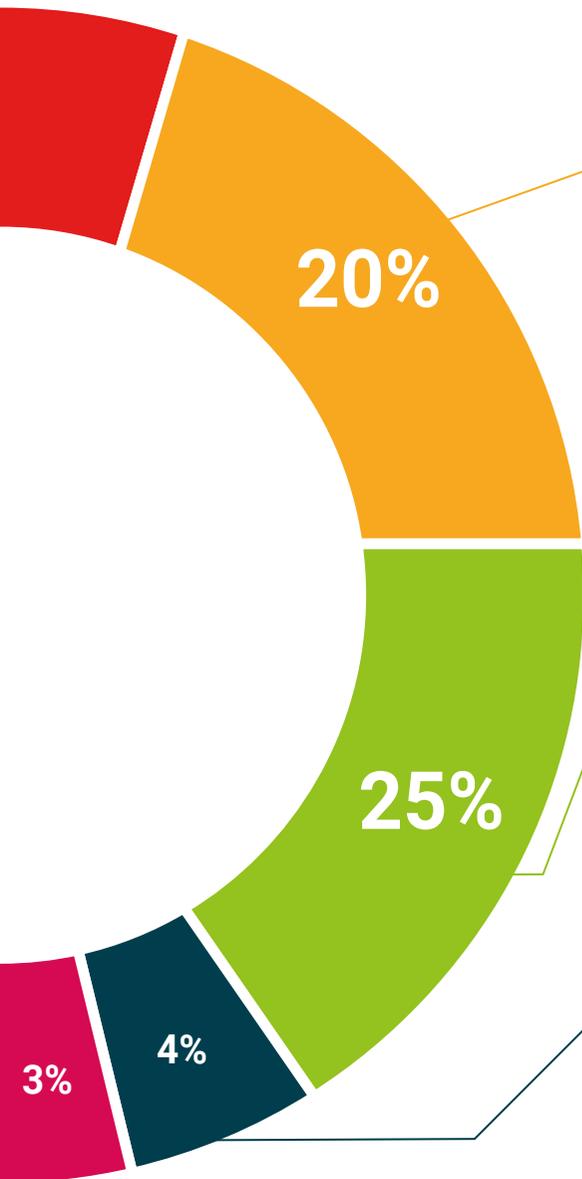
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Arte nos Videojogos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso 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 Arte nos Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Arte nos Videojogos**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 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 compr
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso

Arte nos Videojogos

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

Curso

Arte nos Videojogos