

Curso

Design de Videojogos



## Curso

### Design de 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/design-videojogos](http://www.techtitute.com/pt/design/curso/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

---

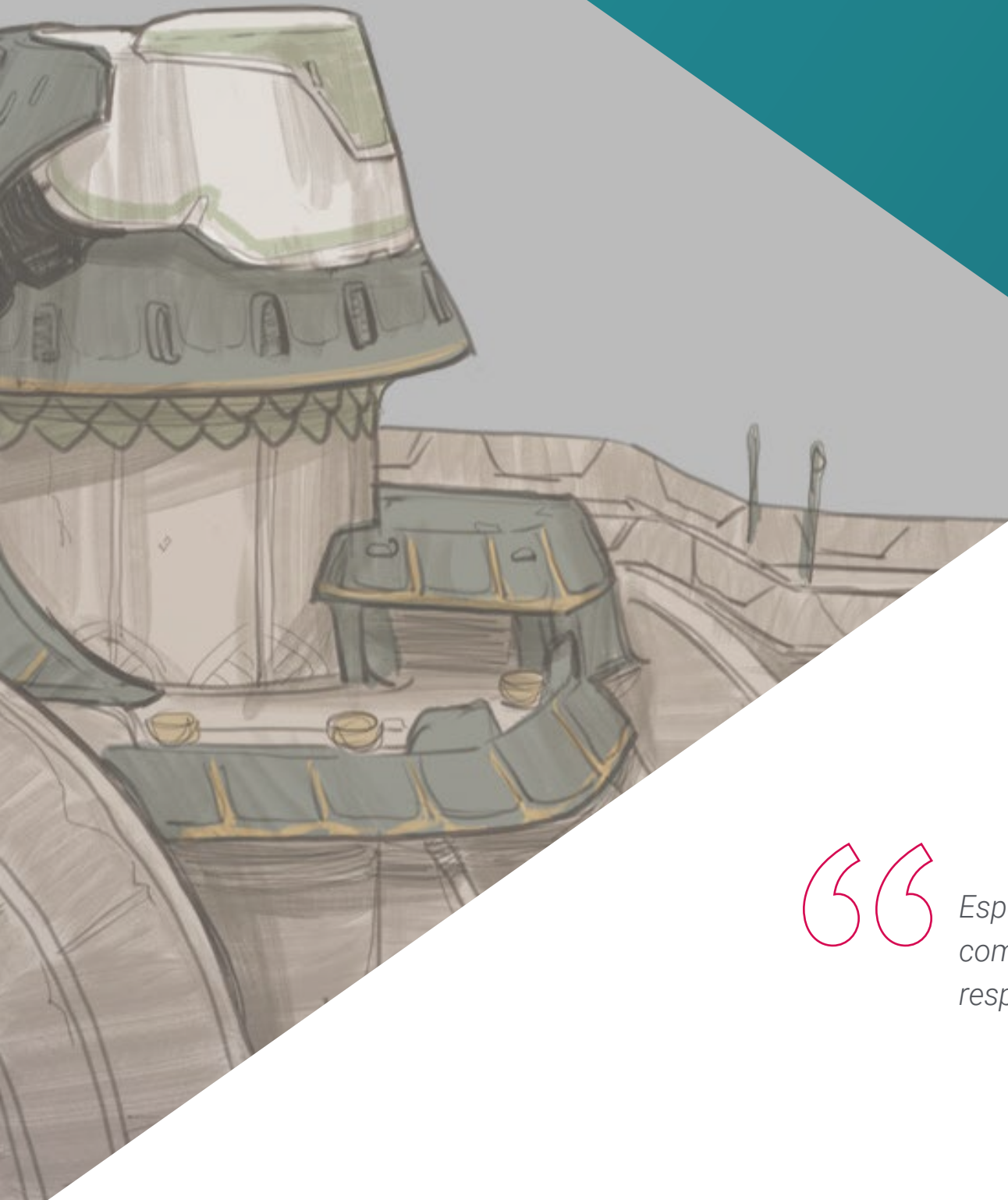
*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Os videojogos tornaram-se uma forma de arte, permitindo-lhes contar histórias e introduzir os jogadores em mundos que nunca viram antes. Tudo isto evoluiu com a tecnologia, passando dos pixéis à realidade aumentada numa questão de poucos anos. Portanto, as empresas procuram profissionais que estejam na vanguarda da inovação e, acima de tudo, que sejam apaixonados por este mundo. Com este objetivo em mente, este programa ajudará os estudantes a prepararem-se para o desafio de fazerem parte de uma das empresas mais rentáveis do mundo.





“

*Especialize-se em Design de Videojogos com um programa concebido para responder à procura atual no setor”*

Os videogames tornaram-se a atividade lúdica preferida da maioria da população. Não existe ninguém que não tenha jogado em algum momento títulos como Pac-Man, Super Mario ou FIFA. A evolução constante deste setor permitiu-lhe chegar a mais lugares, exigindo mais profissionais apaixonados por esta indústria. Para dar resposta a esta procura, as empresas responsáveis pela criação de videogames necessitam de designers que tragam ideias novas e inovadoras para o desenvolvimento de um novo lançamento.

Tendo isto em conta, o Curso de Design de Videogames tem como objetivo especializar os alunos na área, proporcionando-lhes uma perspetiva diferente que os motive a criar o próximo jogo de sucesso para uma empresa a nível mundial. Para tal, terão de compreender o jogador e os diferentes puzzles e desafios que prendem a atenção do utilizador.

Com toda a informação fornecida neste programa, o estudante poderá começar a construir o seu nome na indústria. Além disso, graças ao seu modo online e à qualificação imediata, o estudante poderá aprender em qualquer parte do mundo e à hora que desejar, sem necessidade de realizar um projeto final para começar a trabalhar como designer de videogames.

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

- ◆ Conteúdos abrangentes e específicos, focados na indústria dos videogames
- ◆ Conhecimentos novos e inovadores em Design de Videogames, para que o aluno possa entrar imediatamente no mercado de trabalho
- ◆ 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*



*Um programa 100% online,  
que lhe permitirá continuar  
com as suas atividades  
diárias enquanto aprende"*

“

*Este programa estará disponível em qualquer altura. Inscreva-se já para aceder ao mesmo e dar uma volta à sua carreira de designer”*

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.

*Avance na sua carreira e construa um nome para trabalhar ao nível de Hideo Kojima.*

*Os videojogos continuam a ser o futuro, por isso, envolva-se e especialize-se já.*



# 02

## Objetivos

Os objetivos deste programa centram-se em oferecer aos estudantes a oportunidade de melhorar as suas capacidades e competências no desenvolvimento e conceção de videojogos. Para isso, terá à sua disposição os conteúdos mais completos e atualizados do mercado, lecionados em modo online e com a facilidade de receber um certificado imediato, ou seja, não terá de fazer um trabalho final para exercer a profissão.







“

*Poderá ir ao seu próprio ritmo.  
Não terá de interromper a sua  
vida para fazer este Curso”*



## 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 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

“

*Não fique para trás e inscreva-se neste programa para começar a crescer hoje mesmo profissionalmente”*

# 03

## Direção do curso

O corpo docente responsável pelo ensino dos conteúdos do programa tem uma vasta experiência no setor. Os seus anos de preparação, tanto académica como profissional, qualificam-nos para levar a cabo as carreiras dos alunos do programa de capacitação até à excelência. Entre as suas várias conquistas, podemos destacar a fundação de uma empresa de videojogos e a participação em projetos de design de grande importância nacional. Por isso, os alunos terão a garantia de receber a melhor preparação para a sua incursão no mundo do trabalho.





“

*Rapidamente irá identificar-se com este corpo docente, o que lhe permitirá caminhar até à excelência”*

## 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
- ♦ Licenciatura 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
- ♦ Licenciatura em Cinema e Meios Escola de Cinema da Catalunha
- ♦ Estudante de animação 3D, videojogos e ambientes interativos, Currnet – CEV
- ♦ Formação especializada em escrita de guiões de Animação Infantil, Showrunners BCN
- ♦ Membro da associação Women in Games
- ♦ Membro da associação FemDevs



# 04

## Estrutura e conteúdo

Os conteúdos concebidos para este Curso foram elaborados por um grupo de especialistas que conhecem todas as competências que um designer de videojogos deve ter. Assim, o estudante aprenderá a identificar o seu jogador-alvo para começar a conceber um novo jogo. Tudo isto, condensado num programa online com acesso a partir de qualquer lugar, estando na vanguarda da atual procura académica: a educação digital.







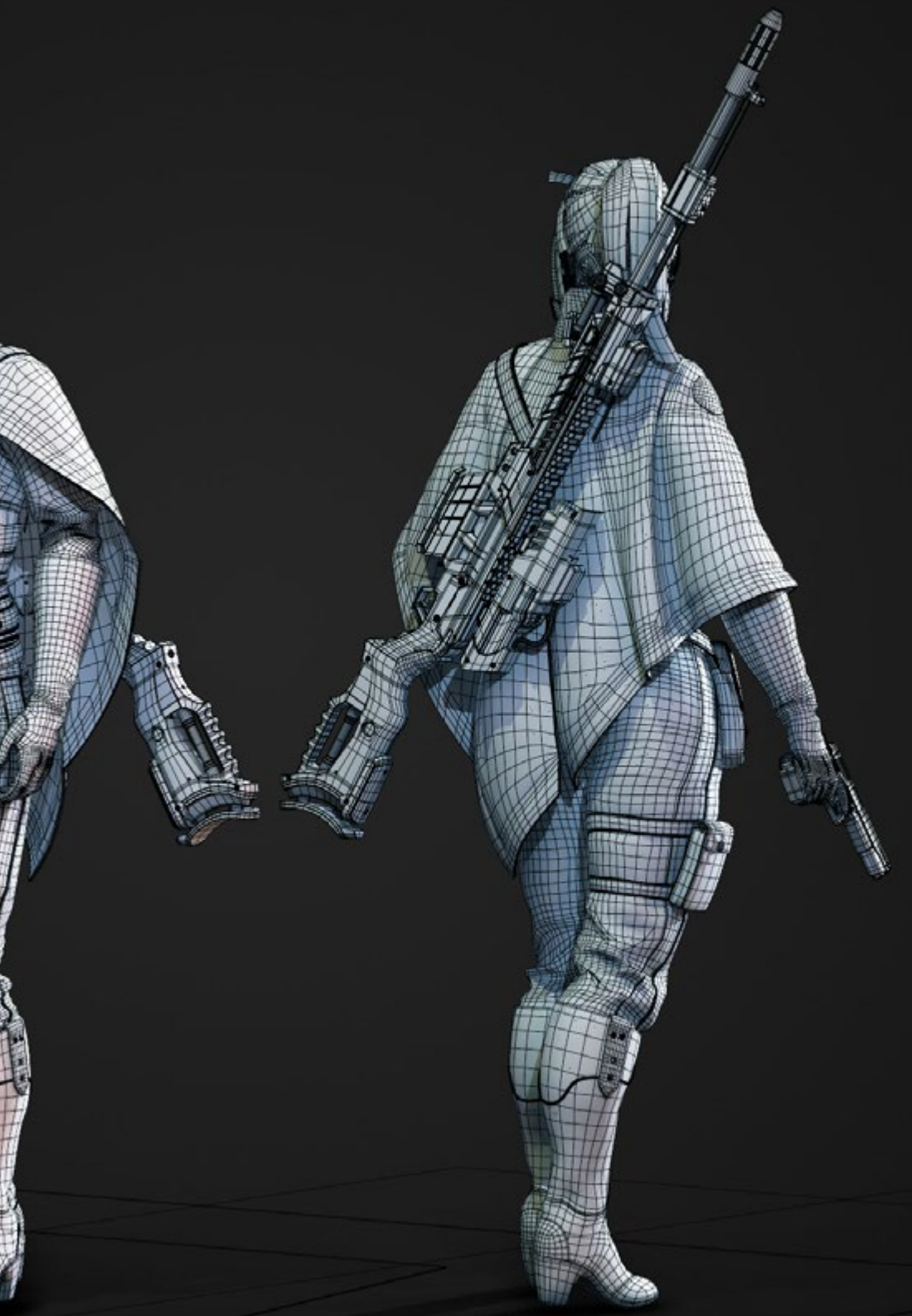
“

*Na TECH encontrará um programa na vanguarda do setor, que lhe permitirá conceber o melhor videogame de sempre”*

## 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



*A Capcom, a Blizzard ou a Sony estão à procura de profissionais com paixão e amor pelos 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.*



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

## 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 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 Design de 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 Design 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 Design de 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 a 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 Design de 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

Design de Videojogos

