

# Curso

## Narrativa e Design de Guiões para Videojogos





## Curso

### Narrativa e Design de Guiões para 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.techtute.com/pt/design/curso/narrativa-design-guioes-videojogos](http://www.techtute.com/pt/design/curso/narrativa-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

Desde o início da indústria do *Gaming*, a narrativa dos jogos tem vindo a crescer e a desenvolver-se. Como resultado, são atualmente considerados obras de arte. A narração digital tornou-se um género em si, que permite contar histórias e alcançar as emoções das pessoas sem necessidade de palavras. A isto junta-se o desenvolvimento de um bom guião, que funciona como base que sustenta o enredo de um videojogo. Por isso, as grandes indústrias procuram profissionais com conhecimentos nestas duas vertentes e este curso oferece aos estudantes a oportunidade de se especializarem nelas.





“

*Conseguirá escrever uma narrativa e um guião ao nível de The Witcher 3: Wild Hunt, considerado como um dos melhores jogos com guião alguma vez escritos”*

A narrativa tornou-se um elemento intrínseco dos videogames. Dá ao jogador um objetivo para continuar a história, como fugir de fantasmas coloridos no Pac-Man ou salvar a humanidade de um vírus zombie desenvolvido por uma empresa farmacêutica como em Resident Evil. Isso, aliado a um bom guião, é a base para saber o que acontece na história e quem são os responsáveis por esses atos.

Neste sentido, este Curso vai dar aos alunos as ferramentas necessárias para escreverem os seus próprios guiões, de forma criativa e inovadora, mas sem esquecer a componente profissional. Assim, irá aprofundar a compreensão das estruturas narrativas e da aplicação complexa na conceção de um videogame.

Assim, este programa permitirá aos estudantes uma especialização completa e direta, na qual não terão de realizar um projeto final para obter o certificado. Para além disso, os conteúdos estarão sempre disponíveis e cada aula será dada online. Isto é, os estudantes poderão escolher a melhor altura para continuar a sua aprendizagem.

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

- ◆ Conhecimentos de redação específicos para os videogames
- ◆ Um ponto de vista especializado, para que o profissional certificado possa começar imediatamente a trabalhar no setor dos videogames
- ◆ 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*



*Este programa permitir-lhe-á estudar onde e quando quiser, bastando para isso um dispositivo com ligação à internet"*

“

*Pong (1972) foi o primeiro jogo comercial a incluir uma componente narrativa, revolucionando completamente a indústria na altura”*

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.

*Não pense duas vezes, inscreva-se agora e desenvolva a narrativa do próximo sucesso mundial.*

*Esta qualificação é o que precisa se é apaixonado por videojogos e quer criar a sua própria história.*





# 02

## Objetivos

Neste Curso, os objetivos são claros: ajudar os alunos a escrever excelentes guiões e a desenvolver a narrativa de um videojogo. Para tal, ser-lhes-ão fornecidas as ferramentas linguísticas necessárias para poderem organizar de forma lógica as suas ideias. Também poderão contar com um programa online, o qual lhes permite estudar em qualquer altura e consultá-lo 24 horas por dia.







“

*O seu nome pode aparecer nos créditos do próximo videogame de grande sucesso. Não penses duas vezes e trabalhe para alcançar esse objetivo”*



## 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



*Quer escrever histórias à escala de The Last of Us? Com este programa, pode consegui-lo”*







## Objetivos específicos

---

- ◆ Compreender a narrativa geral e a narrativa em videogogos
- ◆ Conhecer os elementos complexos da narrativa, tais como personagens, objetivo e cenário
- ◆ Aprofundar a compreensão das estruturas narrativas e da aplicação complexa na concepção de um videogogo
- ◆ Conhecer 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 videogogo e a diferença entre videogogos e cinema
- ◆ Conhecer o processo de criação de um guião e as características e elementos para a sua criação



# 03

## Direção do curso

Uma equipa de profissionais conceituados é responsável pelo ensino dos conteúdos deste Curso. São especialistas com uma grande trajetória no setor, o que lhes permitiu participar em grandes projetos e ser responsáveis pelos mesmos. Além disso, alguns deles tornaram-se fundadores e diretores de importantes empresas do setor, pelo que estão mais do que qualificados para impulsionar a carreira dos alunos.



“

*Este quadro de professores irá impulsioná-lo para tornar-se um argumentista de videojogs aclamado pela indústria”*

## 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
- ◆ 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

“

*Profissionais experientes  
ajudá-lo-ão a especializar-se  
neste domínio”*

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso foi concebido para ajudar os estudantes a crescer no mundo dos videojogos. Desta forma, os alunos terão acesso aos melhores conhecimentos para desenvolver e escrever um guião, com todos os elementos linguísticos necessários para dar um rumo lógico à história. Desta forma, e através da conclusão de um programa online, os alunos estarão preparados para enfrentar qualquer desafio que surja, tornando-se um valioso humano no ativo para qualquer empresa internacional.



“

*Comece hoje a mudar para a sua nova carreira e entre num setor com grande procura”*



## Módulo 1. Narrativa e design de guiões

- 1.1. Narrativa de videojogos
  - 1.1.1. Arquétipos
  - 1.1.2. A viagem do herói
  - 1.1.3. A estrutura do monómio
- 1.2. Elementos da narrativa
  - 1.2.1. Lineares
  - 1.2.2. Ramificadas
  - 1.2.3. Funis
- 1.3. Estruturas Narrativas
  - 1.3.1. Narrativa não linear: blocos
  - 1.3.2. Narrativas e subtramas
  - 1.3.3. Outros tipos de estruturas: contos, 4 atos
- 1.4. Recursos
  - 1.4.1. *Callbacks*
  - 1.4.2. *Foreshadowing*
  - 1.4.3. *Planting e Pay-Off*
- 1.5. Trama
  - 1.5.1. A trama
  - 1.5.2. Tensão dramática
  - 1.5.3. Curva de interesse
- 1.6. Personagens I
  - 1.6.1. Redondos e planos
  - 1.6.2. Evolução da personagem
  - 1.6.3. Personagens secundários
- 1.7. Personagens II
  - 1.7.1. Psicologia
  - 1.7.2. Motivação
  - 1.7.3. Habilidades



- 1.8. Tipos de diálogos
  - 1.8.1. Interno
  - 1.8.2. Exterior
  - 1.8.3. Outros
- 1.9. Guião: os elementos
  - 1.9.1. Característica do guião
  - 1.9.2. Cenas e sequências
  - 1.9.3. Elementos do guião
- 1.10. Guião: redação
  - 1.10.1. Estrutura
  - 1.10.2. Estilo
  - 1.10.3. Outros detalhes

“

*O certificado direto deste programa permitir-lhe-á tornar-se imediatamente um designer de guiões para um 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.

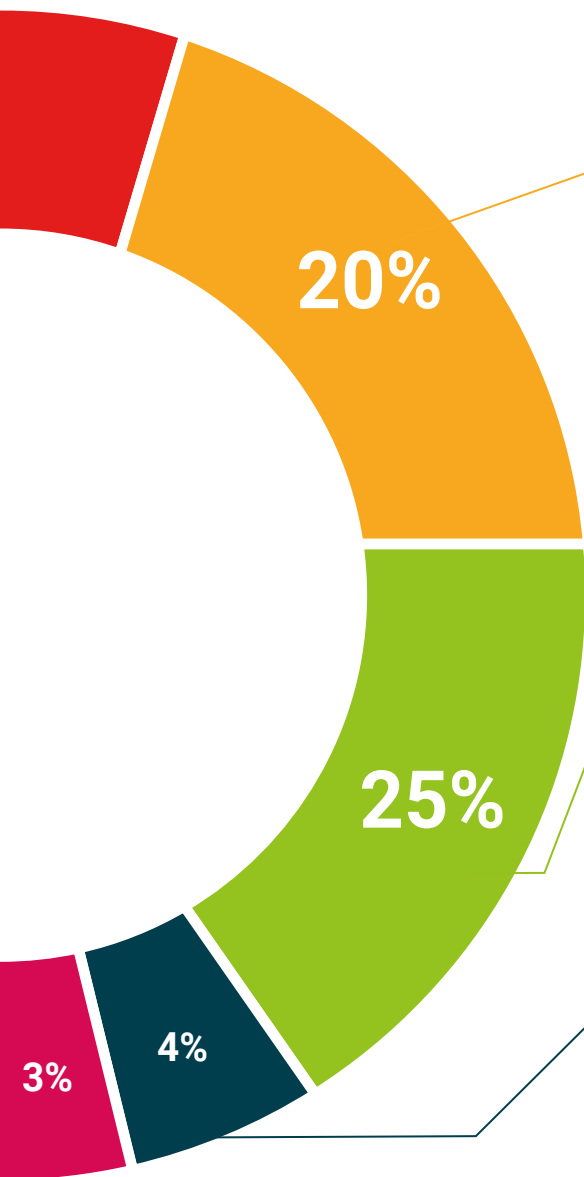


#### Leituras complementares

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 Narrativa e Design de Guiões para 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 Narrativa e Design de Guiões para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são: **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 Narrativa e Design de Guiões para Videojogos**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



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

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Narrativa e Design  
de Guiões para 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

Narrativa e Design de  
Guiões para Videojogos

