

Capacitação Prática

Design de Videogame



tech



tech

Capacitação Prática
Design de Videogame

Índice

01

Introdução

pág. 4

02

Por que fazer esta
Capacitação Prática?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planejamento do programa

pág. 10

05

Onde posso realizar a
Capacitação Prática?

pág. 12

06

Condições gerais

pág. 14

07

Certificado

pág. 16

01 Introdução

Os principais jogos que fazem sucesso no setor de videogame e que são amplamente aceitos pelos jogadores foram desenvolvidos por uma equipe de profissionais altamente qualificados, que dominam com perfeição os programas de design mais avançados. O domínio das técnicas e dos softwares mais recentes é fundamental para os especialistas que desejam prosperar nesse setor. Por isso, a TECH criou esta capacitação 100% prática, que oferece a possibilidade de ter acesso a um estágio em um renomado estúdio de design. Assim, nesse ambiente profissional de alto nível, o aluno poderá acompanhar especialistas desenvolvedores de jogos, com ampla experiência nesse campo. Essa é uma excelente oportunidade para aprimorar as habilidades que somente essa instituição acadêmica pode oferecer.



Com esta Capacitação Prática, você criará designs de videogame de alta qualidade, seguindo as diretrizes de especialistas experientes do setor”





A revolução tecnológica impulsionou o setor *Gaming* a tal ponto que os profissionais que projetam e criam videogame estão muito requisitados. Entretanto, as atualizações contínuas dos programas e o surgimento de novos softwares de design obrigam os especialistas a atualizar continuamente seus conhecimentos técnicos e aperfeiçoar suas habilidades criativas.

Diante dessa realidade, a TECH criou esta Capacitação Prática em Design de Videogame, onde o profissional ingressará em uma empresa de design que se destaca no setor. Isso permitirá obter as informações mais relevantes e atualizadas nessa área e desenvolver todo o seu potencial, juntamente com especialistas do setor.

Durante 3 semanas intensivas, aprenderá sobre os mais recentes avanços dos softwares usados para a criação de personagens e cenas, bem como os principais detalhes envolvidos no design de jogos de alta qualidade. Essa é uma excelente oportunidade oferecida por esta instituição acadêmica a todos os especialistas que desejam evoluir em um setor que, nos últimos anos, tem apresentado amplo desenvolvimento e crescimento comercial.

“

Uma capacitação onde você aprenderá a dominar a técnica e os softwares usados para modelagem 3D em videogames com profissionais de alto nível”

02

Por que fazer esta Capacitação Prática?

A TECH nesta capacitação vai muito além da pedagogia tradicional e oferece um aprendizado que responde de fato às necessidades de atualização dos profissionais. Assim, foi criada esta Capacitação Prática, que leva o especialista a se atualizar e ampliar suas aptidões na área de Design de Videogame. Além disso, isso será alcançado graças ao trabalho colaborativo e ao suporte fornecido pelos designers especializados que compõem a equipe do estúdio onde a prática será realizada. Uma empresa de prestígio no setor que lhe dará uma visão 100% prática dos mais recentes avanços na criação de personagens e cenas em jogos que pretendem atrair a atenção de milhões de jogadores. Uma excelente oportunidade, que somente esta instituição acadêmica, a maior universidade digital do mundo, pode oferecer.

“

A TECH é a única universidade que proporciona a oportunidade de entrar em um estúdio líder de videogame”

1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

As novas tecnologias são a base das criações atuais de videogame. Portanto, é necessário que os profissionais dominem todas as ferramentas disponíveis para criar projetos de qualidade. Diante dessa realidade, a TECH aproxima o especialista dessa tecnologia, por meio desta Capacitação Prática, onde poderá entrar em um ambiente profissional de alto nível, no qual aplicará a tecnologia de última geração na área de Design de Videogame.

2. Aprofundar-se através da experiência dos melhores profissionais

A TECH tem o compromisso de oferecer um aprendizado intensivo e de qualidade. Por esse motivo, durante a capacitação prática, o aluno será orientado por um especialista em design que domina perfeitamente as ferramentas técnicas usadas atualmente para a criação de videogame. Assim, os alunos poderão incorporar em sua prática diária os procedimentos, os métodos de trabalho e os programas usados por um estúdio de prestígio no setor *Gaming*.

3. Ter acesso a ambientes de ponta

A TECH seleciona cuidadosamente todos os centros disponíveis para a realização das Capacitações Práticas. Como resultado, o especialista terá acesso garantido a um ambiente de prestígio na área de Design de Videogame. Assim, os alunos poderão dar um salto qualitativo em seu trabalho e em sua carreira profissional, em um setor que valoriza muito a técnica, a criatividade e a inovação.



4. Colocar em prática o que é aprendido desde o início

O objetivo desta Capacitação Prática é fornecer uma prática avançada no campo de Design de Videogame desde o princípio. Assim, durante as 3 semanas desse programa, o profissional realizará atividades voltadas para a prática criativa de personagens e cenas, por meio dos programas mais avançados. Tudo isso lhe dará a oportunidade de levá-lo para sua prática diária, em seu estúdio ou para participar de equipes de criação de alto nível.

5. Ampliar as fronteiras do conhecimento

A atualização do conhecimento a partir da prática é imprescindível no setor de videogame, que todos os anos se propõe a enfrentar o desafio de conquistar uma grande comunidade de jogadores por meio de designs cada vez mais realistas, criativos e com qualidade de imagem. Portanto, ao acessar um estúdio de alto nível com esta Capacitação Prática, os profissionais poderão melhorar significativamente suas criações e ampliar seus horizontes profissionais no setor. Tudo isso em apenas 3 semanas de estágio prático.

“

*Realize uma imersão
prática completa no
centro de sua escolha”*

03

Objetivos

Esse ensino eminentemente prático oferece aos alunos experiência profissional em um ambiente especializado, onde eles podem adquirir uma melhor compreensão do setor de videogame e das técnicas usadas para desenvolver personagens, figuras, objetos e todos os elementos que compõem um jogo de sucesso. Uma excelente oportunidade para progredir em um setor em expansão. A equipe de profissionais que compõe a empresa onde você fará a sua capacitação será fundamental nesse processo de aprendizagem.



Objetivos gerais

- ♦ Dominar as mais recentes técnicas e softwares usados para o projeto de videogame
- ♦ Incorporar ao trabalho diário os métodos e sistemas usados pelos estúdios para a criação de projetos no setor *Gaming*
- ♦ Conhecer as principais ferramentas usadas para criar modelagens avançadas, iluminação e cores.





Objetivos específicos

- ♦ Aprender a representar corretamente as proporções e posturas da figura humana e outros elementos que podem ser incluídos nos videogames
- ♦ Aplicar os meios disponíveis para o desenvolvimento de animação 2D
- ♦ Utilizar ferramentas, filtros e efeitos na produção de gráficos originais para atuar efetivamente como membro de uma equipe criativa
- ♦ Modelar e texturizar objetos e personagens em 3D
- ♦ Examinar em profundidade modelos de naturezas complexas, bem como técnicas de modelagem
- ♦ Aplicar técnicas de visualização, animação, simulação e interação em modelos
- ♦ Escolha do paradigma e das linguagens de programação adequadas
- ♦ Aplicar os princípios da criação de personagens
- ♦ Aplicar o uso de bibliotecas de animação e simulação de física em videogame, bem como o uso de software de animação para sonorização
- ♦ Adquirir competências na utilização de ferramentas digitais



Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar seu crescimento profissional”

04

Planejamento do programa

Os alunos que fizerem esta Capacitação Prática em Design de Videogame passarão 3 semanas em uma empresa líder de mercado, onde serão orientados por profissionais especializados em design e com ampla experiência no setor. Tudo isso proporcionará ao aluno uma experiência de aprendizagem muito próxima da realidade dessa área, onde cada vez mais se exige um conhecimento renovado e atualizado de design e de todas as técnicas utilizadas pelos grandes profissionais do setor.

Uma oportunidade para estudantes que estarão presentes na empresa de segunda a sexta-feira, em dias consecutivos de 8 horas, onde poderão desenvolver e explorar todo o seu talento criativo e demonstrar suas habilidades em Design de Videogame. Um estágio presencial, no qual um professor da TECH o ajudará a atingir os objetivos e a receber uma formação de qualidade, de acordo com os requisitos exigidos pelas demais empresas da indústria.

Nesta proposta de capacitação, de caráter totalmente prático, as atividades visam desenvolver e aperfeiçoar as competências necessárias para a prestação de serviços de Design de Videogame, nos quais é exigido um alto nível de especialização, e que são orientadas para o aperfeiçoamento específico do exercício da atividade, em qualquer empresa dedicada à criação e ao desenvolvimento de videogame.

Ao longo deste programa, os alunos desenvolverão uma série de horas mínimas nas quais poderão realizar atividades diretamente ligadas ao design de videogame. Assim, os alunos poderão trabalhar com gráficos de movimento 3D, usar as estruturas gráficas 3D mais comuns em mídia digital, usar algumas das ferramentas de modelagem 3D mais usadas no setor ou atuar em um ambiente prático com os principais mecanismos de videogame.

Um período que será altamente produtivo para o profissional que busca realizar suas aspirações no setor, tendo concluído um período em que estará em contato direto com as ferramentas necessárias para criar seus próprios projetos e dar um passo à frente nesse ramo.

O ensino prático será realizado com a participação ativa do aluno executando as atividades e os procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e a orientação de professores e outros parceiros de treinamento que facilitam o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática da criação de videogame (aprender a ser e aprender a se relacionar).

Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:

Módulo	Atividade Prática
Expressão gráfica e artística	Texturização e composição de imagens para representação gráfica adequada e programação de movimentos
	Utilizar as estruturas gráficas 3D mais comuns em mídias digitais.
	Aprimorar seu <i>Portfólio pessoal com novas criações em ambientes profissionais reais</i>
	Animar determinados elementos em ambientes 2D, seguindo os princípios fundamentais da animação
	Trabalhar com as ferramentas de animação mais comuns em videogame em projetos 2D
	Destacar o trabalho final com poses adequadas e análise de composição
Arte e design 3D	Criar mapeamento UV de qualidade com materiais e técnicas de retopologia adequadas.
	Criar modelos inorgânicos e orgânicos de personagens com diferentes complexidades
	Controlar as principais ferramentas para criar arte 3D
	Realizar uma exportação adequada de acordo com o mecanismo a ser trabalhado posteriormente
	Trabalhando com gráficos em movimento 3D After Effects
	Criar animações com técnicas alternativas como <i>Loops</i> , sequenciamento de camadas ou transformação livre
	Exportar corretamente o trabalho realizado para acelerar e agilizar os processos subsequentes de design de videogame
	Trabalhar com algumas das ferramentas de modelagem 3D mais comuns
	Trabalhar com ferramentas de texturização 3D
	Renderizar o mapeamento de textura e UV com metodologia de otimização
	Uso de cenas, <i>Render Layers</i> y <i>Passes</i> no trabalho de renderização

Módulo	Atividade Prática
Design e Animação de Personagens	Projetar e animar personagens 2D ou 3D com base na modelagem, iluminação e cores mais avançadas
	Produzir um modelo de personagem passando por todos os seus estágios, desde a conceituação até a texturização
	Preparar o modelo para uma futura animação mais suave
	Simular fluidos, fumaça ou outros corpos não rígidos com eficiência e em tempo real
	Simular roupas e cabelos adequadamente com base no estilo do personagem em que está trabalhando
	Refinar as capturas de movimento para acelerar o trabalho de animação e simulação
Rigging de personagens	Realizar um <i>Rigging</i> adequado de coluna, braços, pernas e cabeça
	Criar poses que destaquem as virtudes dos personagens em que está trabalhando
	Criar um <i>Rigging</i> facial completo com uso de <i>Shape Keys</i>
	Utilizar as técnicas mais precisas para poder realizar <i>Rigging</i> de personagens com qualidade e em um tempo menor



Capacite-se em uma instituição que possa lhe oferecer todas estas possibilidades, com um programa de estudos inovador e uma equipe humana capaz de lhe desenvolver ao máximo”

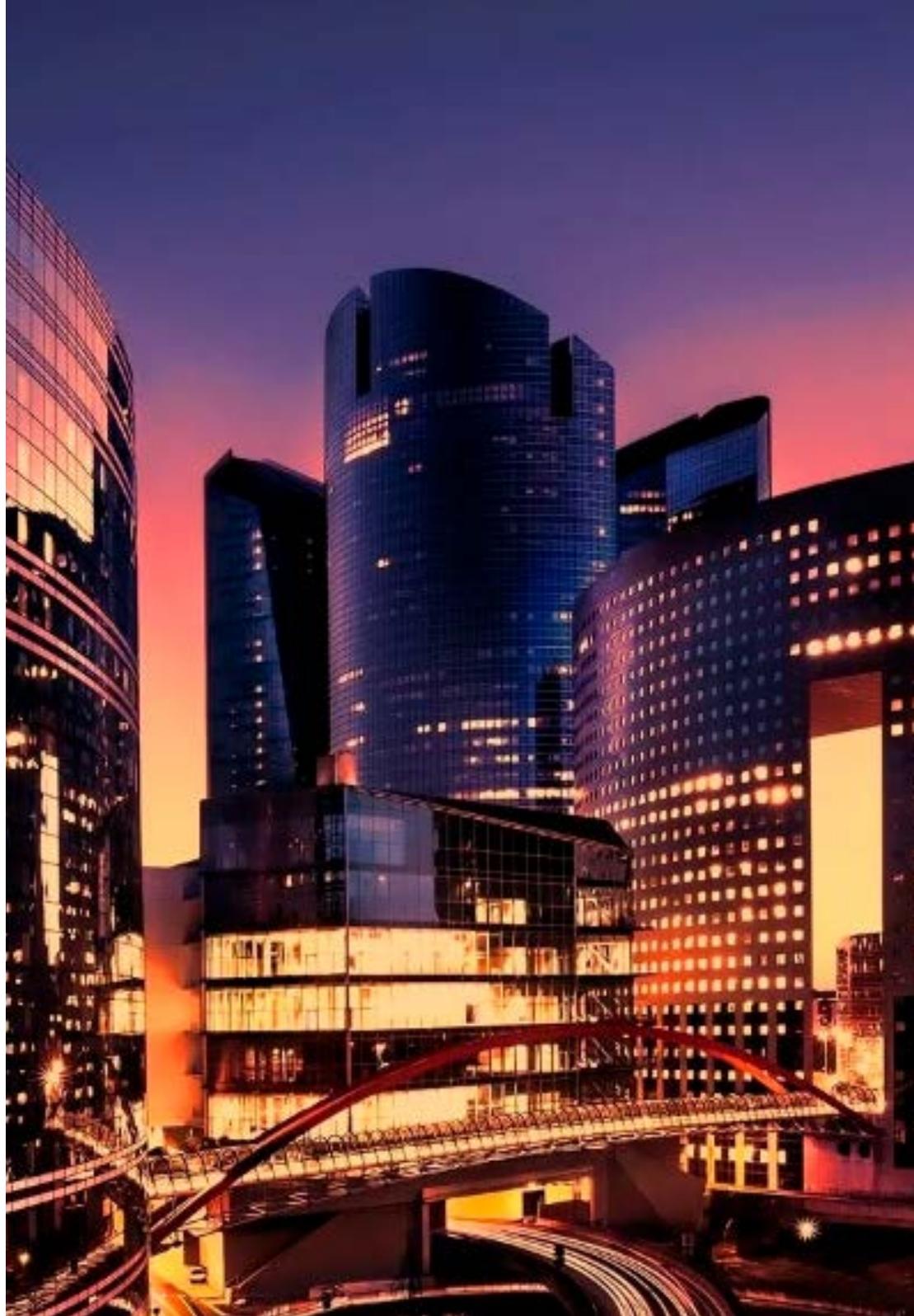
05

Onde posso realizar a Capacitação Prática?

A Capacitação Prática será realizada nas empresas selecionadas pela TECH para oferecer aos estudantes de design de videogame uma educação de qualidade que lhes proporcionará tudo o que precisam para progredir em sua carreira profissional. Para isso, essa instituição acadêmica levou em consideração as atividades que os alunos poderão realizar durante as três semanas de permanência no local e a equipe de especialistas que acompanhará o aluno nesse processo de aprendizagem.



Domine os principais softwares utilizados no setor de videogame com os melhores profissionais”





O aluno poderá fazer esta capacitação nos seguintes centros:



Videogames

Lab66

País	Cidade
Espanha	Navarra

Endereço: Tomás Caballero nº2,
1ª Planta Oficina 9, 31005

Estúdio especializado em Realidade Virtual e
Renderização 3D

Capacitações práticas relacionadas:

- Modelagem 3D Orgânica
- Programação de Videogame



Aproveite essa oportunidade para se cercar de profissionais especializados e aprender com a metodologia de trabalho que eles utilizam”

06

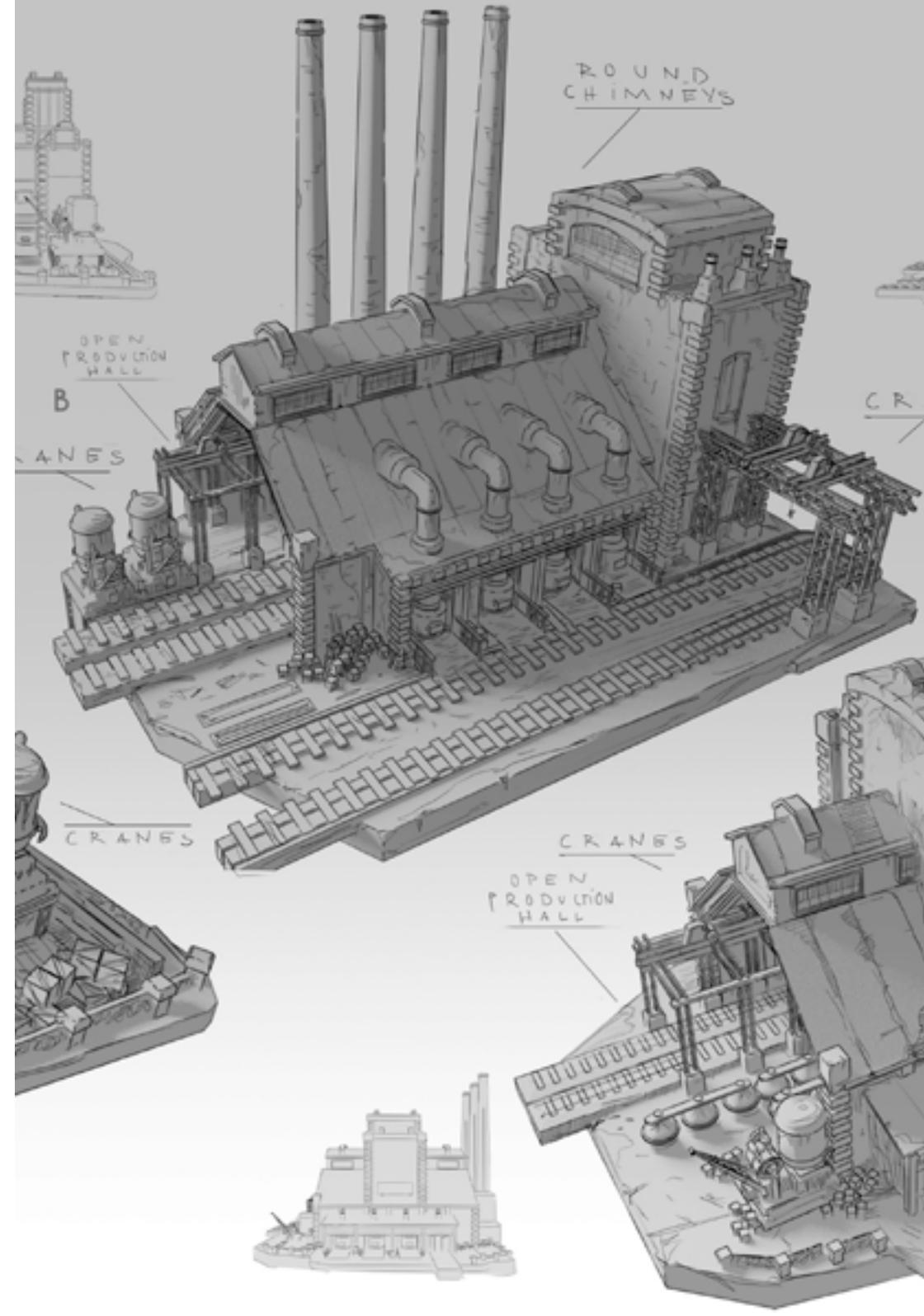
Condições gerais

Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de capacitação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, esta entidade educacional se compromete a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a capacitação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da capacitação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



Condições da Capacitação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante a Capacitação Prática o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de oito horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

3. NÃO COMPARECIMENTO: em caso de não comparecimento no dia de início da Capacitação Prática, o aluno perderá o direito de realizá-la sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, conseqüentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

4. CERTIFICAÇÃO: Ao passar nas provas da Capacitação Prática, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

5. RELAÇÃO DE EMPREGO: a Capacitação Prática não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS: alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização da Capacitação Prática. Nesses casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

7. NÃO INCLUÍDO: a Capacitação Prática não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

07 Certificado

Este **Capacitação Prática em Design de Videogame** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do Capacitação Prática emitido pela TECH Universidade Tecnológica.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Capacitação Prática, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Capacitação Prática em Design de Videogame**

Duração: **3 semanas**

Modalidade: **de segunda a sexta-feira, turnos de 8 horas consecutivas**



tech

Capacitação Prática
Design de Videogame

Capacitação Prática

Design de Videogame



tech