

Curso de Especialização

Design Artístico em Videojogos





Curso de Especialização Design Artístico em Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-design-artistico-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

A razão de ser dos videogames não se limita ao entretenimento, são uma forma de comunicação que reúne milhões de pessoas em todo o mundo; são uma manifestação cultural contemporânea e uma forma de expressão artística propriamente dita. O seu design e estilo são fundamentais para destacar-se, onde cada detalhe conta para tornar as histórias únicas e memoráveis. Por detrás de cada videogame há um criativo, um profissional. Para manifestar a sua criatividade com as ferramentas certas no mundo do design artístico de videogames, é necessária a melhor formação. Este curso permitirá aos estudantes aprenderem os procedimentos artísticos necessários para progredirem na sua carreira com a utilização de software específico de ilustração e design para o nível seguinte.



“

*Leve a sua carreira para o nível seguinte,
desenvolvendo a sua criatividade em todas
as fases do design artístico de videojogos”*

Com este Curso de Especialização em Design Artístico em Videojogos o aluno aprenderá a utilizar eficazmente as ferramentas e tecnologias implementadas no mercado, conhecendo as diferenças entre Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate.

Determinará o seu próprio estilo, graças a aprendizagem dos diferentes tipos de esboços e da utilização dos materiais com que um artista trabalha atualmente. Além do design profissional de personagens e *Props*, bem como de digitalizar os meios tradicionais.

O Design Artístico do Videojogo trará maior ou menor sucesso ao projeto, pelo que, para ser um profissional diferenciador, a formação no aperfeiçoamento das suas linhas e técnicas é essencial. Este curso permitir-lhe-á aprender desde a conceção, utilizando a psicologia da cor e a sua aplicação correta de acordo com o objetivo da peça, até à conceção do espetáculo artístico, a *Pitch Deck* e um acabamento limpo.

Um conteúdo de qualidade desenvolvido por professores especialistas em Concept Art e design, permitem uma experiência de estudo confortável para o aluno, ao mesmo tempo que participam ativamente no seu processo de aprendizagem e fazem desta experiência um passo importante na sua transformação pessoal.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte para Videojogos
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Especialize-se como artista na indústria do videogame e aprenda a utilizar os programas mais utilizados, como o Krita, o Aseprite e o Photoshop”

“

Aprenda a utilizar eficazmente os softwares de design mais utilizados atualmente”

Transforme o seu portfólio profissional numa amostra real com um Shape Design que se destaque em diferentes cenários.

Terá todas as ferramentas necessárias para transformar o seu talento numa carreira profissional.

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02 Objetivos

Este Curso de Especialização em Design Artístico em Videojogos foi criado com o objetivo de dotar os estudantes das competências necessárias para aprofundar os aspectos-chave do design. Desenvolverá competências que o tornarão um profissional versátil, atualizado e único, guiando-o em direção à excelência de um setor em pleno crescimento e constante atualização. A TECH estabelece uma série de objetivos gerais e específicos para a maior satisfação do aluno, moldando a sua criatividade desde o esboço inicial até à apresentação final do trabalho de forma adequada.





“

Apresentar uma obra exige esforço e trabalho, o objetivo da TECH é que alcance o seu propósito e desenvolva o seu talento”



Objetivos gerais

- ◆ Conseguir ser um artista único em seu estilo no mundo da arte dos videogames
- ◆ Gerir de forma eficaz e inovadora as diferentes técnicas aplicáveis no design
- ◆ Unificar elementos da história da arte com as novas tecnologias
- ◆ Ser capaz de utilizar as variáveis do desenho profissional para os videogames
- ◆ Otimizar os resultados através da aprendizagem de metodologias inovadoras aplicadas neste programa
- ◆ Alcançar conhecimentos diferenciadores para cada projeto

“Com o seu esforço e a metodologia implementada na TECH, poderá atualizar o seu portfólio simultaneamente”





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho profissional

- ◆ Conhecer os principais materiais com que um artista trabalha
- ◆ Aprender a fazer esboços digitais face aos tradicionais
- ◆ Estudar a simplificação de formas geométricas complexas
- ◆ Melhorar o traçado de linhas

Módulo 2. Programas na indústria

- ◆ Aprofundar os diferentes programas atualmente utilizados na indústria
- ◆ Conhecer as diferenças entre o Photoshop, o Clip Studio Paint e o Procreate
- ◆ Dominar a interface e ferramentas do Photoshop
- ◆ Aprender a digitalizar profissionalmente os meios tradicionais

Módulo 3. O design em videojogos

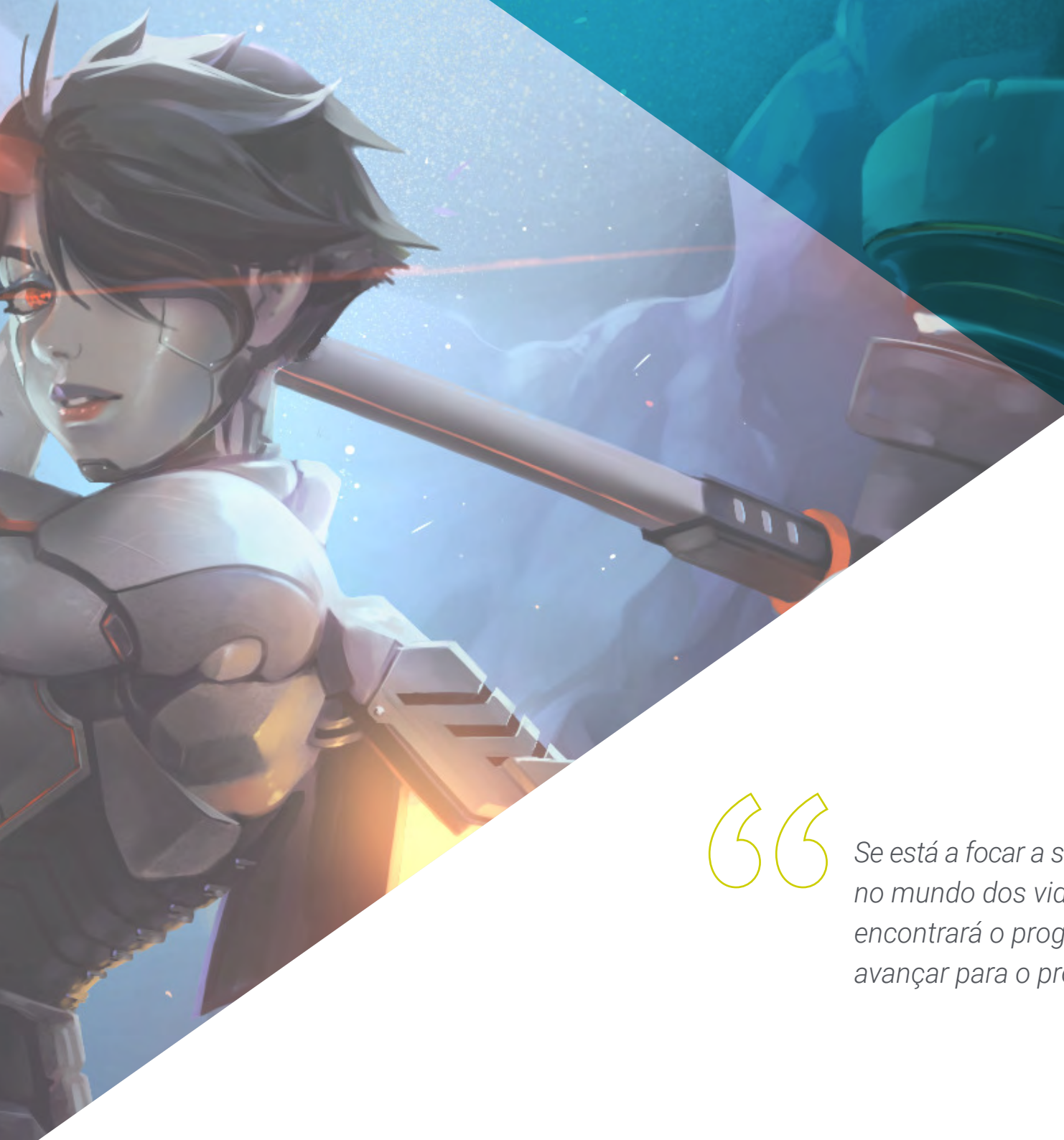
- ◆ Conceber conceitos artísticos para o design de videojogos
- ◆ Aprenda a desenhar profissionalmente personagens e *Props*
- ◆ Conhecer as noções básicas do design de vestuário e cenários
- ◆ Analisar a obra para saber como limpá-la e apresentá-la de forma adequada

03

Direção do curso

Para desenvolver uma certificação de acordo com as exigências do mundo da indústria dos videogames, a TECH conta com profissionais especializados para que o aluno adquira conhecimentos de vanguarda em cada um dos seus programas. É por isso que o Curso de Especialização em Design Artístico em Videogames vai oferecer as melhores ferramentas e conhecimentos para que os alunos desenvolvam todas as suas competências, destacando-se num mundo cada vez mais competitivo.





“

Se está a focar a sua carreira profissional no mundo dos videojogos, na TECH encontrará o programa ideal para avançar para o próximo nível”

Direção



Sr. Mikel Alaez, Jon

- Artista conceitual para personagens em English Coach Podcast
- Artista conceitual em Máster D
- Licenciatura em Arte pela Universidade de Belas Artes UPV
- Concept Art e Ilustração Digital em Máster D Rendr



04

Estrutura e conteúdo

Implementando a metodologia mais inovadora no panorama académico, a TECH Universidade Tecnológica, oferece-lhe o programa em Design Artístico em Videojogos, composto por 3 módulos que permitir-lhe-ão compreender desde o planeamento, escolha e utilização de materiais, programas e sistemas adequados até ao desenvolvimento do produto final. A forma como os diferentes tópicos deste programa são apresentados facilita o seu estudo e compreensão, de modo a que, no final, o estudante terá as ferramentas necessárias para cumprir os padrões do designer artístico profissional.



“

Dominar os programas utilizados na indústria do design de videogames é indispensável para todo o profissional do setor. Neste programa, vai aprendê-lo”

Módulo 1. Desenho profissional

- 1.1. Materiais
 - 1.1.1. Tradicional
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e aquecimento
 - 1.2.1. Aquecimentos
 - 1.2.2. Descanso
 - 1.2.3. Saúde
- 1.3. Formas geométricas
 - 1.3.1. Linha
 - 1.3.2. Elipses
 - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspetiva
 - 1.4.1. Um ponto de fuga
 - 1.4.2. Múltiplos pontos de fuga
 - 1.4.3. Conselhos
- 1.5. Esboço
 - 1.5.1. Encaixe
 - 1.5.2. Digital vs. Tradicional
 - 1.5.3. Limpar
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sobre o esboço
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Conselhos
- 1.7. Sombreamento no desenho
 - 1.7.1. Tramas
 - 1.7.2. Desfoque
 - 1.7.3. Preenchimento
- 1.8. Simplificar formas
 - 1.8.1. Formas orgânicas
 - 1.8.2. Estruturas
 - 1.8.3. Fusão de formas simples

- 1.9. Tingimento de meios
 - 1.9.1. Tinta
 - 1.9.2. Caneta
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Melhorar a linha
 - 1.10.1. Exercícios
 - 1.10.2. Pentear a linha
 - 1.10.3. Praticar

Módulo 2. Programas na indústria

- 2.1. Photoshop
 - 2.1.1. Na indústria
 - 2.1.2. Bases
 - 2.1.3. Recomendações
- 2.2. Clip estudio Paint
 - 2.2.1. Diferenças
 - 2.2.2. O que o torna único?
 - 2.2.3. Para quem?
- 2.3. Procreate
 - 2.3.1. Ipad
 - 2.3.2. Na indústria
 - 2.3.3. Futuro
- 2.4. Programas alternativos
 - 2.4.1. Krita
 - 2.4.2. Aseprite
 - 2.4.3. Outros
- 2.5. Interface do Photoshop
 - 2.5.1. Ferramentas
 - 2.5.2. Personalização
 - 2.5.3. Conselhos
- 2.6. Camadas do Photoshop
 - 2.6.1. Estilo de camada
 - 2.6.2. Máscara de camada
 - 2.6.3. Conselhos

- 2.7. Pincéis do Photoshop
 - 2.7.1. Onde encontrar?
 - 2.7.2. Criar próprios
 - 2.7.3. Uso
- 2.8. Formato e dimensões
 - 2.8.1. JPG vs. PNG
 - 2.8.2. Bits
 - 2.8.3. Resolução da imagem
- 2.9. Cor no Photoshop
 - 2.9.1. Uma camada
 - 2.9.2. Múltiplas camadas
 - 2.9.3. Conselhos
- 2.10. Digitalização de meio tradicional
 - 2.10.1. Escaneamento
 - 2.10.2. Edição no Photoshop
 - 2.10.3. Apagar cores

Módulo 3. O design em videogames

- 3.1. Design em videogames
 - 3.1.1. Design e videogames
 - 3.1.2. *Conceito*
- 3.2. Ideação
 - 3.2.1. Referências
 - 3.2.2. Escrito
 - 3.2.3. Esboços
- 3.3. Iteração
 - 3.3.1. Silhuetas
 - 3.3.2. Conselhos
 - 3.3.3. *Shape Design*
- 3.4. Design do personagem
 - 3.4.1. Psicologia do personagem
 - 3.4.2. Cor
 - 3.4.3. Detalhes

- 3.5. Design de *Props*
 - 3.5.1. Forma
 - 3.5.2. Utilidade
 - 3.5.3. Importância
- 3.6. Design de cenários
 - 3.6.1. Composição
 - 3.6.2. Detalhes
 - 3.6.3. Profundidade
- 3.7. Design de vestuário
 - 3.7.1. Referências
 - 3.7.2. Inspiração
 - 3.7.3. Originalidade
- 3.8. Cor no design
 - 3.8.1. Significado
 - 3.8.2. Psicologia
 - 3.8.3. Pontos focais
- 3.9. Utilidade da obra
 - 3.9.1. Indústria de videogames
 - 3.9.2. Equipe 3D
 - 3.9.3. Projeto
- 3.10. Design do "show" artístico
 - 3.10.1. *Pitch Deck*
 - 3.10.2. Trabalho acabado
 - 3.10.3. Limpeza



A especialização em Design Artístico como criador de videogames é uma mais-valia que não pode faltar no seu perfil profissional"

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



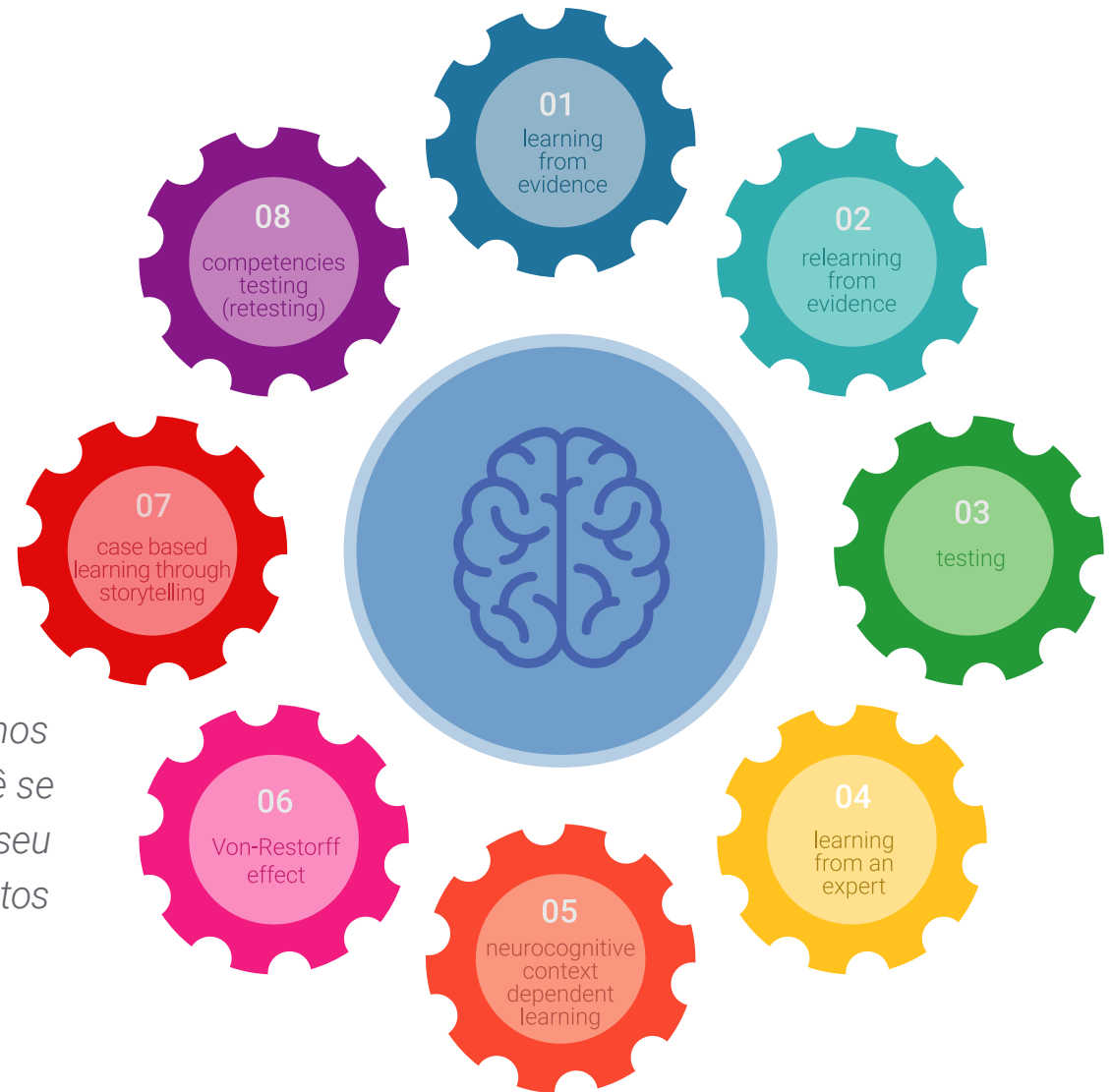
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

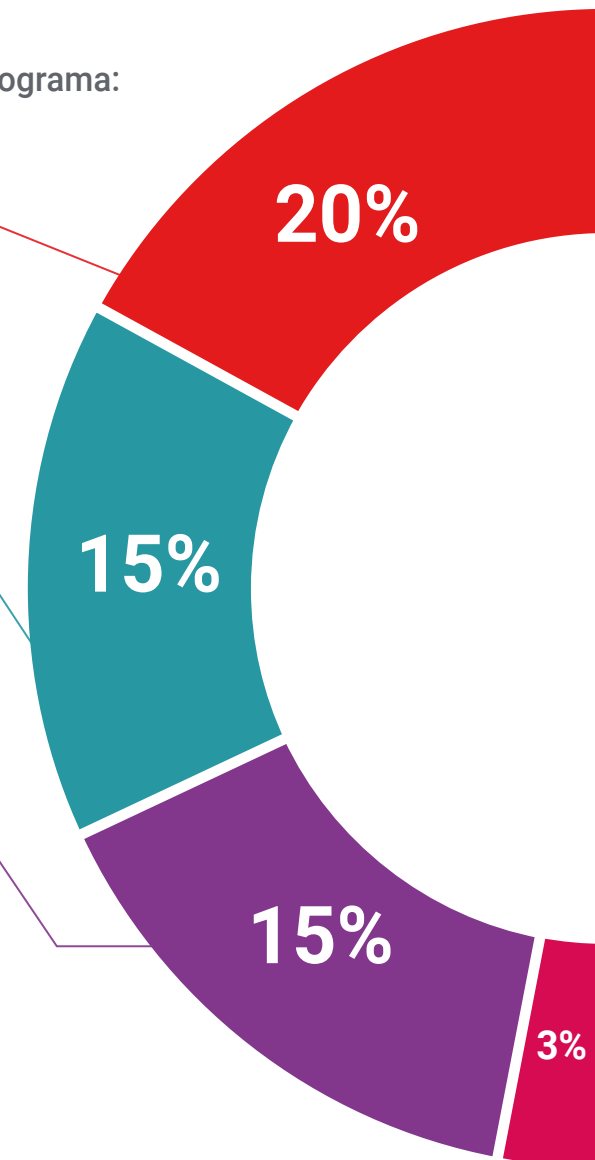
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de Especialização em Design Artístico em Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Especialização em Design Artístico em 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, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Design Artístico em Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



*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.



Curso de Especialização Design Artístico em Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização

Design Artístico em Videojogos

