

Curso de Especialização

Guião e Storyboard para Videojogos



Curso de Especialização Guião e Storyboard para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-guiao-storyboard-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 18

05

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

Do mundo da animação, o *storyboard* é utilizado para elaborar a sequência de uma história. Para o setor dos videojogos, é o principal modelo onde se refletem as diferentes estruturas do jogo. Por isso, é importante a figura do argumentista, que não só se encarregará de elaborar o arco argumental da obra, mas também de fornecer a ordem lógica de cada sequência, apoiando-se nesta ferramenta para alcançá-lo. Tendo isto em mente, este programa foi concebido para concentrar-se nos aspetos que ajudem os alunos a desenvolver uma narrativa em qualquer das modalidades de jogo.



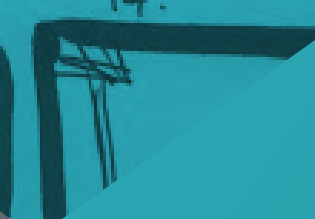
12.



13. clausurat. L → R (K → R → O)



14.



16. cont'd.



17.



22.



“

O guião é a coluna vertebral de um jogo, ajuda a definir o fio condutor da história e a descrever os personagens e o seu ambiente”

O guião de um videogame mistura os elementos clássicos da narrativa, como a utilização de personagens, o narrador ou os diálogos, com elementos de competências, por exemplo, desafios, competições ou enigmas. Esta combinação faz que um título seja muito atrativo para os utilizadores. A redação desta sinopse é feita de forma diferente do guião de um filme, pois não segue uma ordem cronológica, mas é redigida de acordo com os níveis e as dificuldades que o jogador vai experimentar.

Neste contexto, o seguinte programa centrar-se-á em mostrar aos estudantes interessados no setor todos os aspetos relacionados com o desenvolvimento de guiões e o *storyboard*; sendo este último, outra das peças essenciais para fornecer o fio condutor da história. Assim, começará por conhecer a teoria do design de videogames e a criação de enigmas e desafios para dar vida à história.

Em seguida, serão determinadas as pulsações narrativas em determinados formatos audiovisuais e o correto desenvolvimento de ideias criativas em diferentes textos. Isto permitirá estabelecer as bases do módulo de guião e *storyboard*, no qual irá aprofundar as principais fontes de inspiração para criar uma nova história. Será também avaliada a utilização de recursos literários como o amor, o humor, o horror e o surrealismo, o que confere um outro sentido à história.

Assim, o aluno que termina o programa terá adquirido um conjunto de competências que permitir-lhe-ão criar e dar sentido aos seus guiões, seguindo uma ordem lógica e baseando-se nos modelos sequenciais. Torne-se um profissional de alto nível para as empresas internacionais do setor.

Este **Curso de Especialização em Guião e Storyboard para Videogames** 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 Guião e Narrativa de Videogames
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece 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



Usa recursos literários, como o amor ou o terror, para dar sentido aos personagens da tua história”

“

Aprofunda a história dos videojogos e as principais fontes de ideias e inspiração através de imagens”

O corpo docente inclui, profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência 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.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Um Guião bem escrito é capaz de transportar os jogadores para um plano que vai para além do videojogo.

Aprenda a criar uma história emocionante que prenda a atenção dos jogadores desde a primeira cena.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização é ajudar os alunos a conhecer os recursos utilizados pelos melhores criadores de videogames para escrever grandes histórias. Para isso, irão aprofundar-se em diversos aspectos, como os elementos que compõem um guião e o uso de recursos literários para dar um propósito a cada personagem. Tudo isto será fundamental para o desenvolvimento do estudante no seu caminho para criar o próximo sucesso global.





“

*Com este programa, será capaz
de desenvolver e vender um guião
a um grupo de desenvolvedores”*



Objetivos gerais

- ◆ Entender os diferentes elementos que compõem uma história
- ◆ Aplicar estruturas narrativas ao formato dos videogames
- ◆ Explorar em profundidade o processo de criação de guiões e *storyboard* para um videogame, diferenciando todas as fases que o compõem
- ◆ Analisar os principais conceitos e componentes-chave que devem encontrar-se num guião
- ◆ Estudar os fundamentos narrativos e a viagem do herói como uma das principais formas de contar histórias
- ◆ Examinar o *storyboard* e o animatic, valorizando a sua importância dentro do processo de guionização
- ◆ Conhecer os diferentes géneros e narrativas existentes no mundo dos videogames
- ◆ Aprender a desenvolver diálogos eficazes através do guião





Objetivos específicos

Módulo 1. Design de videojogos

- ◆ Conhecer a teoria do *design* de videojogos
- ◆ Aprofundamento dos elementos de design e gamificação
- ◆ Conhecer os tipos de jogadores, as suas motivações e características
- ◆ Conhecimento de mecânica de jogos, conhecimento de MDA e outras teorias de design de videojogos
- ◆ Aprender as bases críticas para a análise de videojogos com teoria e exemplos
- ◆ Aprenda sobre o *design* de níveis de jogo, como criar puzzles dentro destes níveis, e como colocar os elementos de *design* no contexto

Módulo 2. Narrativa do videojogo

- ◆ Determinar os pulsos narrativos em determinados formatos audiovisuais
- ◆ Desenvolver as suas próprias ideias de forma criativa e estruturada em diferentes textos
- ◆ Criar personagens e diálogos que possam ser utilizados no guião de um videojogo

Módulo 3. Design de videojogos: guião e *storyboard*

- ◆ Aprofundar a história dos videojogos, as principais fontes de ideias e a narrativa através de imagens
- ◆ Estudar os diferentes elementos que compõem um guião, os seus protagonistas, antagonistas e cenário
- ◆ Abordar o *Pitching* e a forma eficaz de vender um guião a um grupo de desenvolvimento
- ◆ Rever toda a história e evolução do *storyboard*, com ênfase na sua utilização específica na guionização de videojogos
- ◆ Aprofundar a narrativa de Arcades, FPS, RPGs, aventuras e jogos de plataformas
- ◆ Avaliar a utilização do amor, do humor, do horror, do terror e do surrealismo nos diálogos narrativos



Desenvolve as tuas capacidades de escrita de guiões para guiares as cinemáticas dos próximos lançamentos”

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo concebido para este Curso de Especialização em Guião e Storyboard para Videojogos é essencial para o desenvolvimento profissional dos estudantes interessados nesta área. Por conseguinte, será dada uma abordagem detalhada aos diferentes aspetos da redação de um argumento que atraia a atenção dos utilizadores. Neste sentido, poderão elaborar a mecânica do jogo, o conteúdo da história, estabelecer as personalidades dos personagens, etc.





“

Aprende a escrever guiões de acordo com o género do jogo”

Módulo 1. Design de videogames

- 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 videogames
 - 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

Módulo 2. Narrativa do videogame

- 2.1. Contar uma história, para quê?
 - 2.1.1. Introdução
 - 2.1.2. Narrativa e sentido
 - 2.1.3. Videogames narrativos vs. Videogames baseados na ação
 - 2.1.4. Sutilezas na narrativa
- 2.2. A ideia do relato audiovisual
 - 2.2.1. Narrativa de um videogame
 - 2.2.2. Guião de um videogame
 - 2.2.3. Argumentos predominantes nas diferentes tramas de videogames
 - 2.2.4. Estruturas, personagens e diálogos desenvolvidos no guião de um videogame
- 2.3. A estrutura do relato audiovisual
 - 2.3.1. A ideia
 - 2.3.2. A estrutura do relato
 - 2.3.3. Género, formato e tom
 - 2.3.4. Ponto de vista narrativo

- 2.4. O conteúdo da história: nós de ação e tipos
 - 2.4.1. Exemplos de nós de ação
 - 2.4.2. Exemplo prático narrativo I
 - 2.4.3. Exemplo prático narrativo II
 - 2.4.4. Exemplo prático narrativo III
- 2.5. O relato no videogame: a interação
 - 2.5.1. Introdução
 - 2.5.2. Nós jogáveis e estruturas abertas
 - 2.5.3. Narrativa e interatividade
 - 2.5.4. Aplicações da narrativa interativa
- 2.6. O relato no videogame: a imersão
 - 2.6.1. Introdução
 - 2.6.2. Narrativa ambiental
 - 2.6.3. Narrativa visual dos personagens
 - 2.6.4. Evolução da narrativa nos videogames
- 2.7. Criação de personagens
 - 2.7.1. Definindo o personagem
 - 2.7.2. Pré-produção, *Briefing*, datas de entrega e *Milestone*
 - 2.7.3. Estrutura básica de personagens com formas geométricas. Compreensão do cânone e proporções
 - 2.7.4. Expressividade corporal. Escorços. Dando personalidade
 - 2.7.5. Estrutura básica do rosto, expressões faciais e variantes na estrutura
 - 2.7.6. Acabamentos de design de personagem conforme a necessidade do projeto
 - 2.7.7. Preparação da folha de personagem para produção
- 2.8. Princípios da narrativa interativa
 - 2.8.1. Pragmática do design. Persuasão e sedução
 - 2.8.2. Conflito e ideia em discursos interativos
 - 2.8.3. Construção de personagens. Avatar e representação do jogador
 - 2.8.4. Estruturas narrativas e lúdicas. Espaços narrativos no videogame. Árvore de diálogos e ramificações

- 2.9. Teoria da narrativa interativa
 - 2.9.1. Introdução à narrativa e à interação
 - 2.9.2. Hipertexto e cibertexto. Retórica digital e procedural
 - 2.9.3. Ludonarrativa e ludoficção. Mundos ficcionais interativos
 - 2.9.4. Aplicações da narrativa interativa
- 2.10. História da narrativa nos videogames
 - 2.10.1. Década de 1980-1990
 - 2.10.2. Década de 1990-2000
 - 2.10.3. Década de 2000-2010
 - 2.10.4. Década de 2010-atualidade

Módulo 3. Design de Videogames: Guião e *storyboard*

- 3.1. Guião e *Storyboard*
 - 3.1.1. História do videogame
 - 3.1.2. *Product Sheet*
 - 3.1.3. A fonte das ideias
 - 3.1.4. Narração através das imagens
- 3.2. Componentes-chave em guiões e *storyboard*
 - 3.2.1. O conflito
 - 3.2.2. Protagonista: chaves definidoras
 - 3.2.3. Antagonista, NPCs
 - 3.2.4. O cenário
- 3.3. O guião: conceitos chave
 - 3.3.1. A história
 - 3.3.2. O argumento
 - 3.3.3. O Guião literário
 - 3.3.4. A escaleta
 - 3.3.5. O Guião técnico

- 3.4. O guião: fundamentos da narração
 - 3.4.1. Os diálogos: a importância justa da palavra
 - 3.4.2. Tipologias de personagens
 - 3.4.3. Como criar um personagem
 - 3.4.4. Arcos de transformação
 - 3.4.5. *Pitching*: vender um guião
- 3.5. O guião: a viagem do herói e a figura aristotélica
 - 3.5.1. O que é a viagem do herói
 - 3.5.2. As etapas da viagem do herói segundo Vogler
 - 3.5.3. Como aplicar a viagem do herói às nossas histórias
 - 3.5.4. Exemplos da viagem do herói aplicada
- 3.6. O *storyboard*
 - 3.6.1. Introdução, história e evolução da arte do *storyboard*
 - 3.6.2. Funcionalidade e arte
 - 3.6.3. Escrita e desenhos de um *storyboard*
 - 3.6.4. Escolha de enquadramentos, continuidade, angulação, clareza
 - 3.6.5. Pôr em cena dos personagens: *Pre-Posing*
 - 3.6.6. Ambientes, fundos e sombras
 - 3.6.7. Informação escrita e signos convencionais
- 3.7. A animática
 - 3.7.1. Utilidade da animática
 - 3.7.2. Antecedentes da animática no *storyboard*
 - 3.7.3. Como fazer uma animática
 - 3.7.4. *Timing*
- 3.8. Géneros e narrativa poliédrica
 - 3.8.1. Design das personagens
 - 3.8.2. Aventuras
 - 3.8.3. Aventuras narrativas
 - 3.8.4. RPGs
- 3.9. Narrativas lineares
 - 3.9.1. Arcades, FPS e jogos de plataformas
 - 3.9.2. Alternativas narrativas
 - 3.9.3. Jogos sérios e simuladores
 - 3.9.4. Jogos de desporto e condução
- 3.10. O diálogo através do guião
 - 3.10.1. Amor, humor e surrealismo
 - 3.10.2. Terror, horror e nojo
 - 3.10.3. Diálogos realistas
 - 3.10.4. Relações interpessoais



Escreva um bom enredo para jogos de Shooter que ajude os jogadores a identificarem-se com o personagem”

04

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.



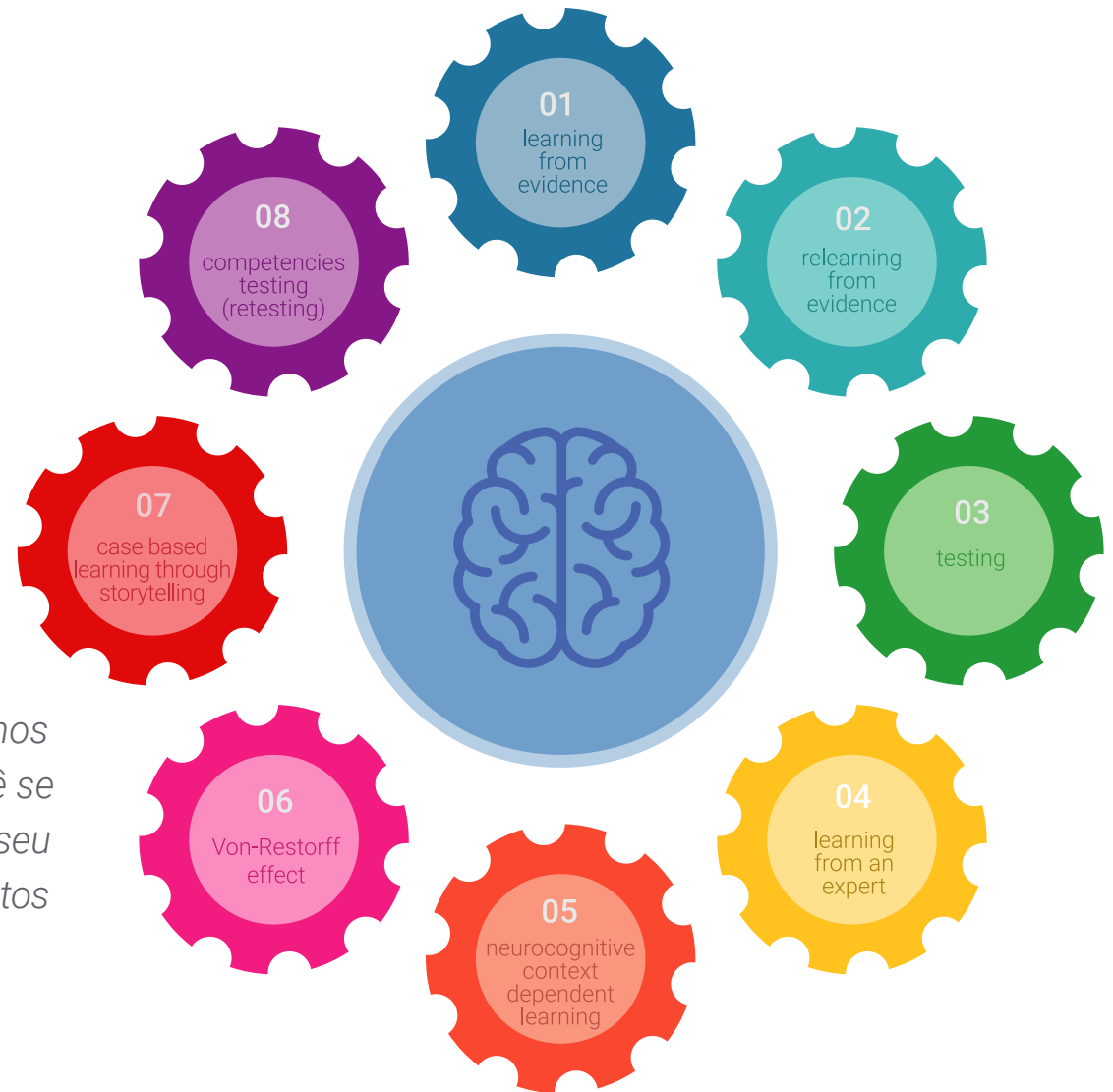
Método Relearning

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

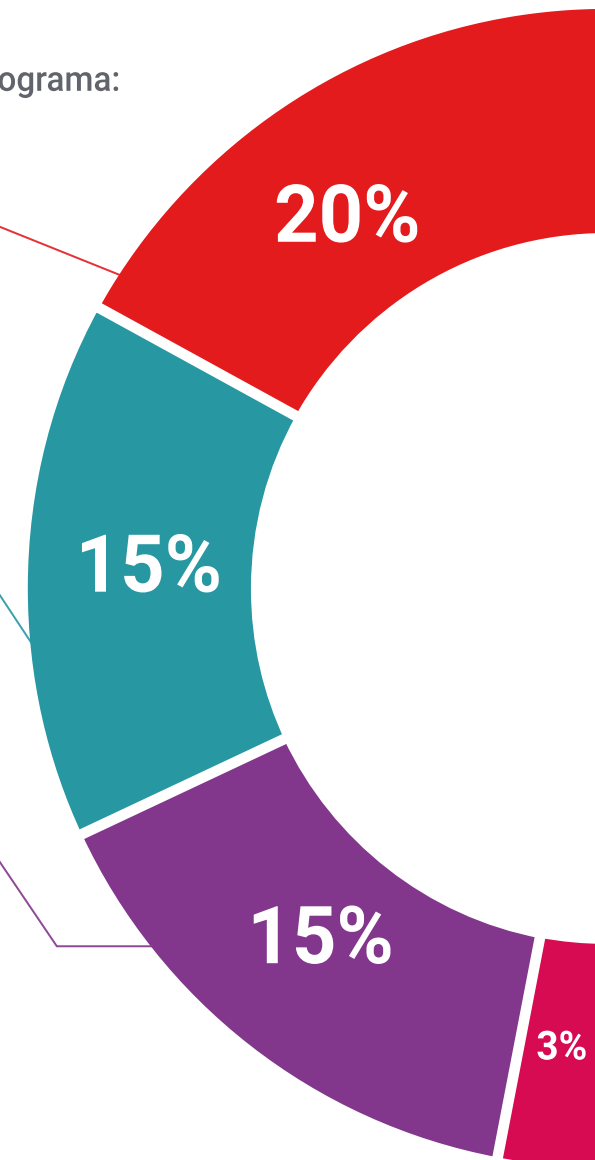
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

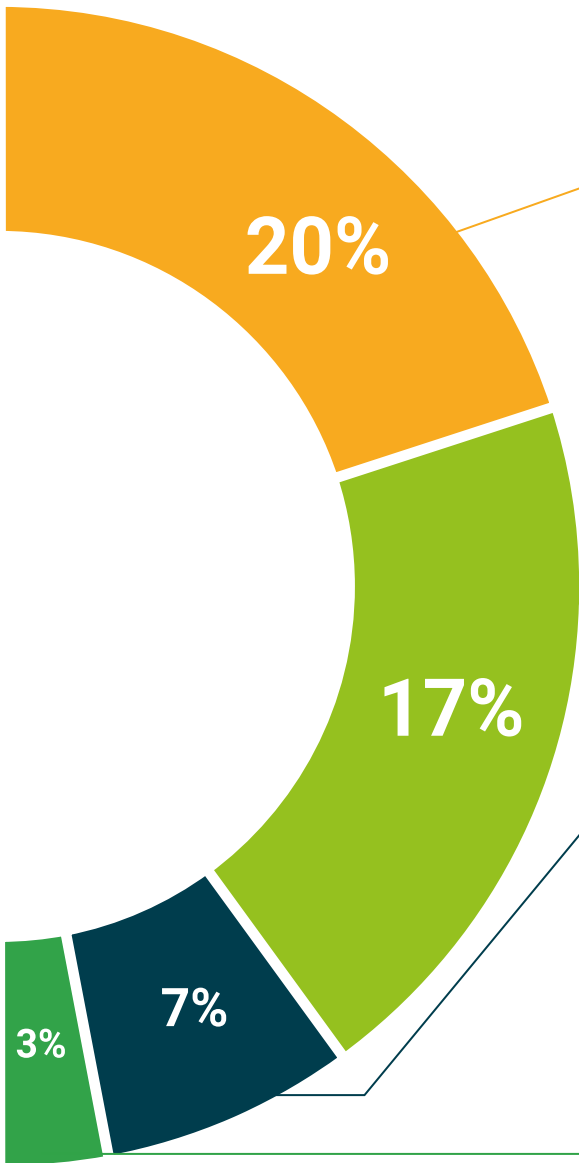
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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.



05

Certificação

O Curso de Especialização em Guião e Storyboard para 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 Guião e Storyboard para 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 Guião e Storyboard para 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.

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

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Guião e Storyboard para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Guião e Storyboard para Videojogos

