

Curso de Especialização Indústria Do Videojogo 3D





Curso de Especialização Indústria Do Videojogo 3D

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **6 meses**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **18 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-industria-videojogo-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

A arte do 3D na indústria dos videogames tornou-se uma competência muito procurada no setor laboral. O domínio perfeito dos softwares, dos Assets e dos estilos de integração pode abrir as portas para um futuro no qual a animação e a jogabilidade através da realidade virtual têm muito espaço. Por esta razão, esta especialização oferecida pela TECH pode ser a melhor oportunidade para muitos especialistas da área se especializarem de forma abrangente e garantida neste setor. Trata-se de uma certificação 100% online desenvolvida por especialistas em engenharia e design, graças à qual o aluno adquirirá uma série de conhecimentos únicos com os quais poderá dirigir qualquer projeto de videogames 3D com sucesso garantido.



“

A Sony, a Microsoft e a Nintendo exigem cada vez mais a presença de profissionais que dominem as técnicas 3D nas suas equipas de trabalho. Gostarias de ser um deles?”

O desenvolvimento de novas tecnologias na última década, bem como de ferramentas IoT, permitiu que setores como o dos videogames crescessem exponencialmente. Entre as técnicas que obtiveram os melhores resultados estão as relacionadas com o design e a modelação 3D, que, juntamente com o software de realidade virtual, permitiram criar cenários totalmente imersivos e cada vez mais realistas. Exemplos disso são Elden Ring, Soutice, Overwatch ou Battlefield, jogos que podem ser encontrados em diferentes plataformas multimilionárias como a PlayStation, a Nintendo, a Microsoft ou a Xbox.

Trata-se, portanto, de um setor com uma ampla margem de crescimento e no qual qualquer profissional versado na área pode se destacar. Foi precisamente com este objetivo que a TECH desenvolveu este Curso de Especialização. Trata-se de um programa inverso, dinâmico e austero, graças ao qual o aluno poderá aprofundar os meandros da indústria 3D, o manuseamento das suas ferramentas, a criação de projetos de RV e a análise da produção e do *Post Mortem* dos videogames. Uma oportunidade académica única para se especializar nesta área e adquirir conhecimentos que elevarão o seu talento ao nível de grandes empresas como a Sony ou a Tencent.

Tudo isto através de uma certificação 100% online desenvolvida ao longo de 6 meses e que inclui 450 horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e adicionais: vídeos detalhados, exercícios de autoconhecimento, imagens, simulações reais, artigos de investigação, leituras complementares, etc. Além disso, todos os conteúdos estarão disponíveis desde o primeiro dia e poderão ser descarregados para qualquer dispositivo com ligação à Internet, quer seja um pc, um tablet ou um computador. Graças a isto, o profissional poderá assistir a uma experiência académica totalmente facilitadora e adaptada às suas necessidades e às do mercado de trabalho atual.

Este **Curso de Especialização em Indústria Do Videjogo 3D** 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 videogames e tecnologia
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A ênfase especial na modelação e animação 3D em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ a disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Conhecer os problemas típicos que surgem frequentemente nos projetos de RV 3D e as suas soluções permitir-lhe-á aumentar as hipóteses de sucesso de qualquer plano de videogame em que participe"

“

Gostaria de dominar o design de bandas sonoras, efeitos sonoros e vozes em videojogos? Com esta especialização, trabalhará nesse sentido através dos últimos desenvolvimentos em identidade acústica aplicados à indústria"

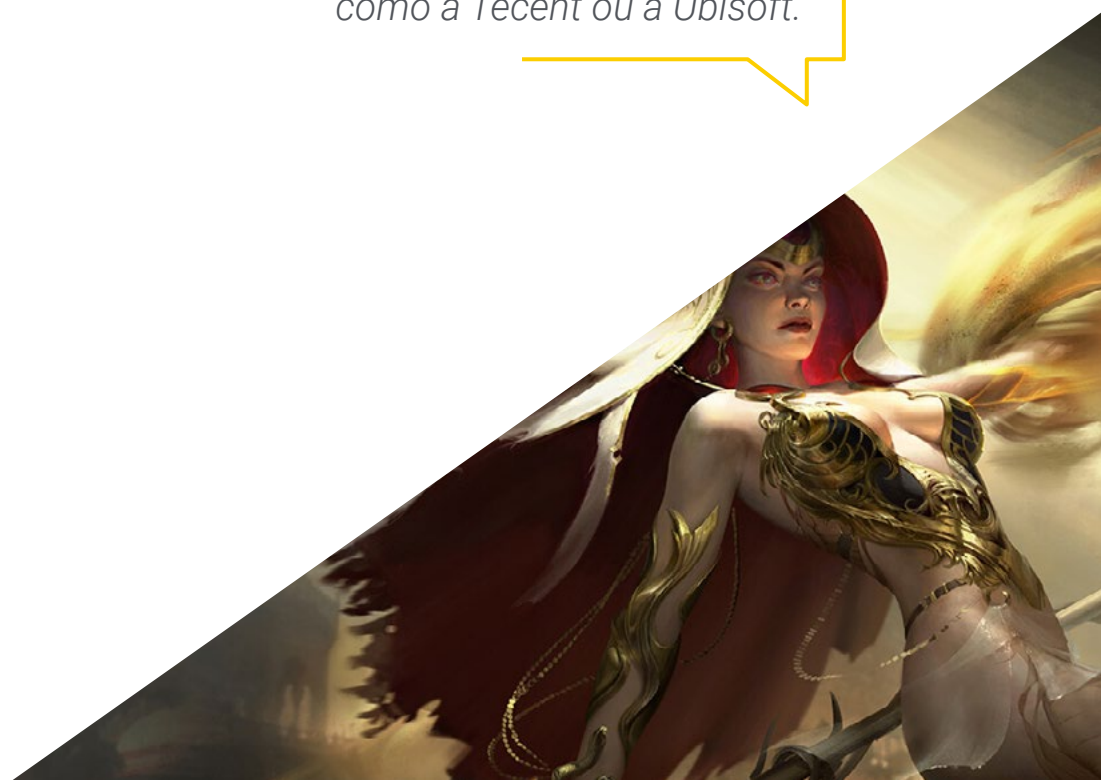
O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-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 conceituados.

Terá à sua disposição material adicional de alta qualidade apresentado em diferentes formatos para aprofundar aspetos como a integração dos Assets nos diferentes níveis e testes.

Com este Curso de Especialização, o seu talento será elevado para satisfazer os requisitos mais exigentes de empresas como a Tecent ou a Ubisoft.



02

Objetivos

As oportunidades profissionais que pode ter qualquer profissional versado na área da indústria dos videogames 3D é a razão pela qual a TECH decidiu criar este Curso de Especialização. Por esta razão, o aluno que a ele aceda, encontrará a informação mais austera e exaustiva, baseada nos últimos desenvolvimentos do setor e desenvolvida com base nos critérios especializados de uma equipa com vasta experiência neste domínio. Além disso, terá à sua disposição as melhores e mais sofisticadas ferramentas académicas, para fazer desta certificação uma experiência totalmente dinâmica, imersiva e altamente potenciadora.





“

Sejam quais forem os seus objetivos, a TECH coloca à sua disposição as ferramentas acadêmicas mais sofisticadas para o ajudar a atingi-los com total garantia”



Objetivos gerais

- ◆ Fornecer conhecimentos especializados sobre a indústria 3D
- ◆ Utilizar o software 3D Max para gerar os diferentes conteúdos
- ◆ Propor uma série de boas práticas e um trabalho organizado e profissional
- ◆ Gerar conhecimentos especializados sobre a realidade virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a sua integração na realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio nos videojogos
- ◆ Desenvolver a metodologia Scrum e Agile aplicada aos videojogos para gerir projetos
- ◆ Estabelecer um sistema de cálculo do esforço sob a forma de estimativas baseadas em horas
- ◆ Gerar material para apresentar o projeto aos investidores



Se os seus objetivos são conhecer detalhadamente as chaves para economizar custos, tempo e esforço num projeto de videojogos 3D, este Curso de Especialização é perfeito para si"





Objetivos específicos

Módulo 1. A indústria do 3D

- ◆ Examine o estado atual da indústria 3D, bem como a sua evolução ao longo dos últimos anos
- ◆ Gerar conhecimentos especializados sobre o software habitualmente utilizado na indústria para criar conteúdos 3D profissionais
- ◆ Determinar as etapas para desenvolver este tipo de conteúdo através de um pipeline adaptado à indústria dos videojogos
- ◆ Analisar os estilos 3D mais avançados, bem como as suas diferenças, vantagens e desvantagens para a sua geração posterior
- ◆ Integrar os conteúdos desenvolvidos tanto no mundo digital (videojogos, RV, etc.) como no mundo real (AR, MR/XR)
- ◆ Estabelecer os principais pontos-chave que diferenciam um projeto 3D na indústria de videojogos, cinema, séries de TV ou no mundo da publicidade
- ◆ Gerar Assets 3D de qualidade profissional utilizando o 3D Max, aprendendo a utilizar a ferramenta
- ◆ Manter um espaço de trabalho organizado e maximizar a eficiência do tempo gasto na criação de conteúdos 3D

Módulo 2. Arte e 3D na indústria do Videojogo

- ◆ Examinar o software de criação de malha 3D e de edição de imagens
- ◆ Analisar os possíveis problemas e a resolução de um projeto 3D em RV
- ◆ Ser capaz de definir a linha estética para a criação do estilo artístico
- ◆ Determinar os locais de referência para a procura da estética
- ◆ Avaliar as limitações de tempo para o desenvolvimento de um estilo artístico
- ◆ Produzir Assets e integrá-los num cenário
- ◆ Criar personagens e integrá-las num cenário
- ◆ Avaliar a importância do áudio e dos sons num videojogo

Módulo 3. Produção e financiamento de videojogos

- ◆ Determinar as diferenças entre as metodologias de produção anteriores ao *Scrum* e a sua evolução até à atualidade
- ◆ Aplicar o pensamento *Agile* em qualquer desenvolvimento sem perder a noção do projeto
- ◆ Desenvolver um quadro de trabalho sustentável para toda a equipa
- ◆ Antecipar as necessidades de RH da produção e desenvolver uma estimativa básica dos custos de pessoal
- ◆ Realizar uma pré-análise para obter informações-chave para a comunicação dos valores mais importantes do nosso projeto
- ◆ Apoiar os argumentos de venda e de financiamento do projeto com números que demonstrem a potencial solvência do projeto
- ◆ Determinar os passos necessários para abordar os *Publishers* e os investidores

03

Direção do curso

O percurso da TECH permite-lhe definir-se como uma universidade altamente empenhada no crescimento académico e profissional de todos os seus alunos. Por esta razão, para esta especialização, selecionou um corpo docente versado na área da produção de videojogos, para que os alunos possam conhecer em pormenor os últimos desenvolvimentos do setor pelas mãos de verdadeiros especialistas. O corpo docente caracteriza-se não só pela sua experiência profissional, mas também pelas suas qualidades humanas, aspetos que se refletirão claramente no carácter exaustivo do plano de estudos.



“

Uma equipa de professores versados na área ensinar-lhe-á as chaves das boas práticas na produção de videojogos, para que se torne o melhor profissional"

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Design de Videojogos, Design de Níveis, Produção de Videojogos, Middleware, Indústrias de Meios Criativos, etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como a Avatar Games ou a Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Design de Videojogos
- ♦ Membro do Conselho Consultivo da Nima World

Professores

Dr. Noel Pradana Sánchez

- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D para videojogos
- ♦ Artista gráfico 3D na Dog Lab Studios
- ♦ Produtor na Imagine Games, liderando a equipa de desenvolvimento de videojogos
- ♦ Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- ♦ Experiência de ensino na ESNE e no CFGS em Animação 3D: jogos e contextos educativos
- ♦ Grau em Design e Desenvolvimento de Videojogos pela Universidade ESNE
- ♦ Mestrado em Capacitação aos Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



04

Estrutura e conteúdo

Esta especialização oferecida pela TECH foi concebida pelo corpo docente com base em dois pilares fundamentais: por um lado, a informação mais exaustiva e inovadora relacionada com a produção de videojogos e, por outro, as exigentes diretrizes de qualidade que permitiram que esta universidade se tornasse uma das melhores no panorama internacional online. Inclui também horas de material adicional apresentado em diferentes formatos, graças ao qual os alunos poderão aprofundar de forma personalizada os aspetos do programa que considerem mais relevantes para o seu desempenho profissional.





“

Conhece a metodologia do Relearning? Graças a ela, poupará horas de memorização, garantindo uma aprendizagem intensiva e dinâmica”

Módulo 1. A indústria do 3D

- 1.1. Indústria 3D na animação e nos videogames
 - 1.1.1. Animação 3D
 - 1.1.2. Indústria 3D na animação e nos videogames
 - 1.1.3. Animação 3D Futuro
- 1.2. 3D em Videogames
 - 1.2.1. Os videogames Limitações
 - 1.2.2. Desenvolvimento de videogames 3D. Dificuldades
 - 1.2.3. Soluções para as dificuldades no desenvolvimento de um videogame
- 1.3. Softwares para 3D em videogames
 - 1.3.1. Maya. Prós e contras
 - 1.3.2. 3Ds Max. Prós e contras
 - 1.3.3. *Blender*. Prós e contras
- 1.4. Pipeline na criação de Assets 3D para videogames
 - 1.4.1. Ideia e montagem a partir de um Modelsheet
 - 1.4.2. Modelação com pouca geometria e muitos pormenores
 - 1.4.3. Projeção de detalhes por texturas
- 1.5. Principais estilos artísticos em 3D para videogames
 - 1.5.1. Estilo cartoon
 - 1.5.2. Estilo realista
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. Integração 3D
 - 1.6.1. Integração 2d no mundo digital
 - 1.6.2. Integração 3d no mundo digital
 - 1.6.3. Integração no mundo real (AR, MR/XR)
- 1.7. Fatores chave do 3D para diferentes indústrias
 - 1.7.1. 3D no cinema e séries
 - 1.7.2. 3D nos videogames
 - 1.7.3. 3D na publicidade
- 1.8. Render: Render em tempo real pré-renderizada
 - 1.8.1. Iluminação
 - 1.8.2. Definição de sombras
 - 1.8.3. Qualidade vs. Velocidade
- 1.9. Criação de Assets 3D no 3D Max
 - 1.9.1. **Software** 3D Max
 - 1.9.2. Interface, menus e barra de ferramentas
 - 1.9.3. Controlos
 - 1.9.4. Cena
 - 1.9.5. *Viewports*
 - 1.9.6. *Basic Shapes*
 - 1.9.7. Criação, modificação e transformação de objetos
 - 1.9.8. Criação de uma cena 3D
 - 1.9.9. Modelação 3D de Assets profissionais para videogames
 - 1.9.10. Editores de materiais
 - 1.9.10.1. Criação e edição de materiais
 - 1.9.10.2. Aplicação da luz nos materiais
 - 1.9.10.3. Modificador UVW Map. Coordenadas do mapeado
 - 1.9.10.4. Criação de texturas
- 1.10. Organização do espaço de trabalho e boas práticas
 - 1.10.1. Criação de um projeto
 - 1.10.2. Estrutura das pastas
 - 1.10.3. Funcionalidade personalizada

Módulo 2. Arte e 3D na indústria do Videojogo

- 2.1. Projetos 3D em RV
 - 2.1.1. Software de criação de malha 3D
 - 2.1.2. Software de edição de imagem
 - 2.1.3. Realidade Virtual (VR)
- 2.2. Problemas típicos, soluções e necessidades do projeto
 - 2.2.1. Necessidades do projeto
 - 2.2.2. Problemas possíveis
 - 2.2.3. Soluções
- 2.3. Estudo de linha estética para a criação do estilo artístico em videogames: do design do jogo à criação de arte 3D
 - 2.3.1. Escolha do público-alvo do videogame. A quem é que queremos chegar?
 - 2.3.2. Possibilidades artísticas do criador
 - 2.3.3. Definição final da linha estética
- 2.4. Pesquisa de referências e análise da concorrência a nível estético
 - 2.4.1. Pinterest e páginas similares
 - 2.4.2. Criação de *Model Sheet*
 - 2.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 2.5. Criação do manual de instruções e *Briefing*
 - 2.5.1. Criação do manual de instruções
 - 2.5.2. Desenvolvimento do manual de instruções
 - 2.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*
- 2.6. Cenários e *Assets*
 - 2.6.1. Planeamento da produção dos *Assets* nos níveis
 - 2.6.2. Design dos cenários
 - 2.6.3. Design dos *Assets*
- 2.7. Integração dos *Assets* nos níveis e testes
 - 2.7.1. Processo de integração nos níveis
 - 2.7.2. Texturas
 - 2.7.3. Retoques finais

- 2.8. Personagens
 - 2.8.1. Planeamento da produção de personagens
 - 2.8.2. Design das personagens
 - 2.8.3. Design de *Assets* para personagens
- 2.9. Integração de personagens em cenários e testes
 - 2.9.1. Processo de integração nos níveis
 - 2.9.2. Necessidades do projeto
 - 2.9.3. Animações
- 2.10. Áudio nos videogames
 - 2.10.1. Interpretação do dossier do projeto para a criação da identidade sonora do videogame
 - 2.10.2. Processos de composição e produção
 - 2.10.3. Design da banda sonora
 - 2.10.4. Design de efeitos sonoros
 - 2.10.5. Design de vozes

Módulo 3. Produção e financiamento de videogames

- 3.1. Produção de videogames
 - 3.1.1. Metodologias em cascata
 - 3.1.2. Análise de casos de ausência de gestão de projeto e de plano de trabalho
 - 3.1.3. Consequências da ausência de um departamento de produção na indústria dos videogames
- 3.2. Equipa de desenvolvimento
 - 3.2.1. Departamentos fundamentais no desenvolvimento de projetos
 - 3.2.2. Principais perfis na microgestão: Lead e Sénior
 - 3.2.3. Problema da falta de experiência nos perfis Júnior
 - 3.2.4. Estabelecimento de um plano de capacitação para os perfis com pouca experiência
- 3.3. Metodologias ágeis em o desenvolvimento de videogames
 - 3.3.1. *Scrum*
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Metodologias híbridas

- 3.4. Estimativas de esforço, tempo e custos
 - 3.4.1. O preço do desenvolvimento de um videogame: principais conceitos de custos
 - 3.4.2. Programação das tarefas: pontos críticos, chaves e aspetos a ter em conta
 - 3.4.3. Estimativas baseadas em pontos de esforço vs. Cálculo em horas
- 3.5. Definição de prioridades no planeamento de protótipos
 - 3.5.1. Estabelecimento dos objetivos gerais do projeto
 - 3.5.2. Priorização das principais funcionalidades e conteúdos: ordem e necessidades de acordo com o departamento
 - 3.5.3. Agrupamento das funcionalidades e dos conteúdos em produção para constituir os produtos (protótipos funcionais)
- 3.6. Boas práticas na produção de videogames
 - 3.6.1. Reuniões, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniões de fim de Sprint, reuniões de verificação das metas ALFA, BETA y RELEASE
 - 3.6.2. Medição da velocidade do *Sprint*
 - 3.6.3. Detecção da falta de motivação e da baixa produtividade e antecipação de potenciais problemas de produção
- 3.7. Análise na produção
 - 3.7.1. Análise preliminar 1: análise da situação do mercado
 - 3.7.2. Análise preliminar 2: estabelecimento dos principais pontos de referência do projeto (concorrentes diretos)
 - 3.7.3. Conclusões das análises preliminares
- 3.8. Cálculo dos custos de desenvolvimento
 - 3.8.1. Recursos humanos
 - 3.8.2. Tecnologia e licenças
 - 3.8.3. Custos externos ao desenvolvimento



- 3.9. Procura de investimento
 - 3.9.1. Tipos de investidores
 - 3.9.2. Sumário executivo
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Editoras*
 - 3.9.5. Autofinanciamento
- 3.10. Elaboração de *Post Mortem* de projeto
 - 3.10.1. Processo de elaboração do *Post Mortem* na empresa
 - 3.10.2. Análise dos pontos positivos do projeto
 - 3.10.3. Estudo dos pontos negativos do projeto
 - 3.10.4. Proposta de melhoria dos pontos negativos do projeto e conclusões

“ Não perca esta oportunidade de se tornar um Especialista com a TECH e esta fantástica especialização 100% online”



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 de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. 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 obtivemos 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.

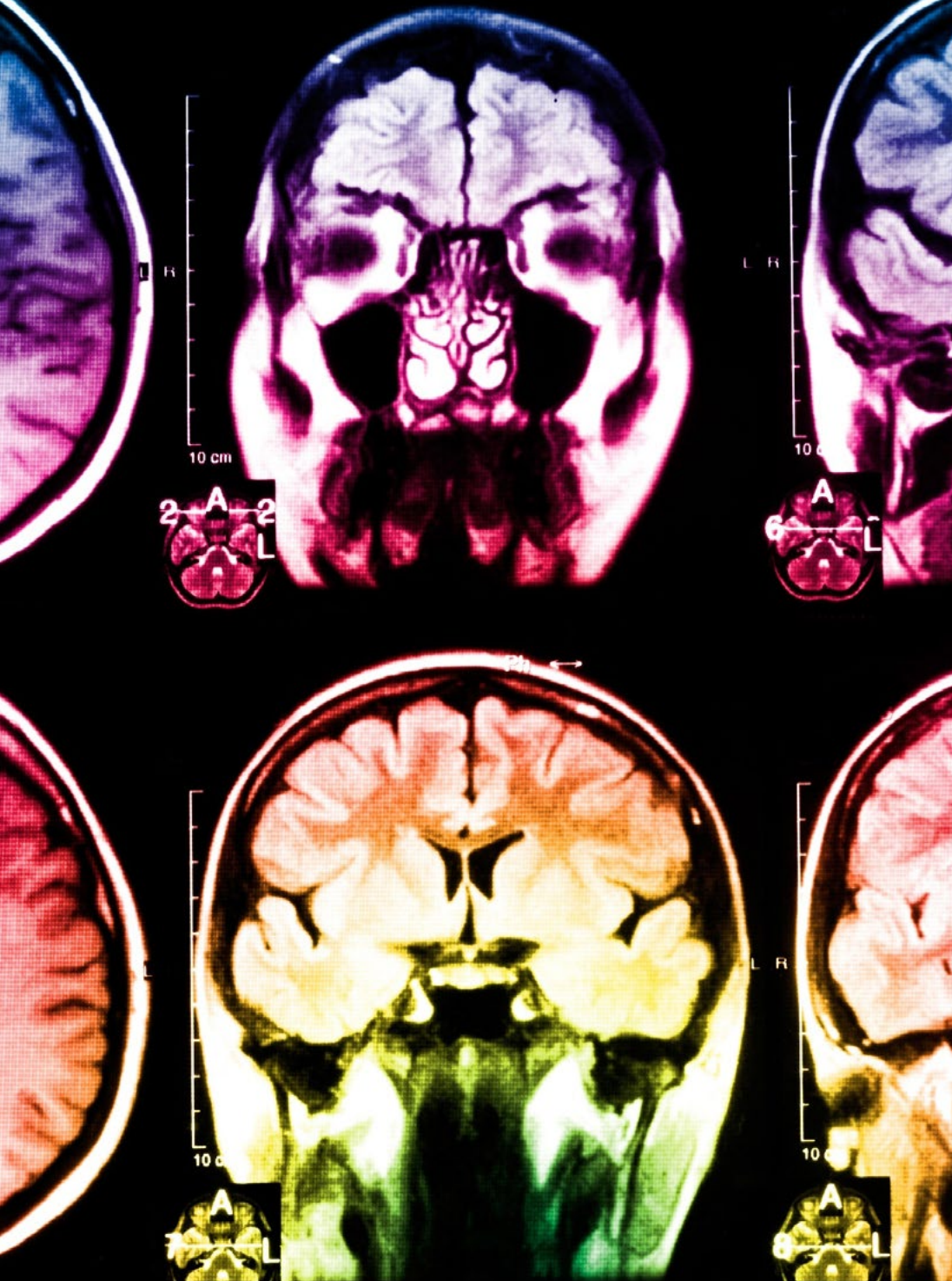


No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas 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 especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



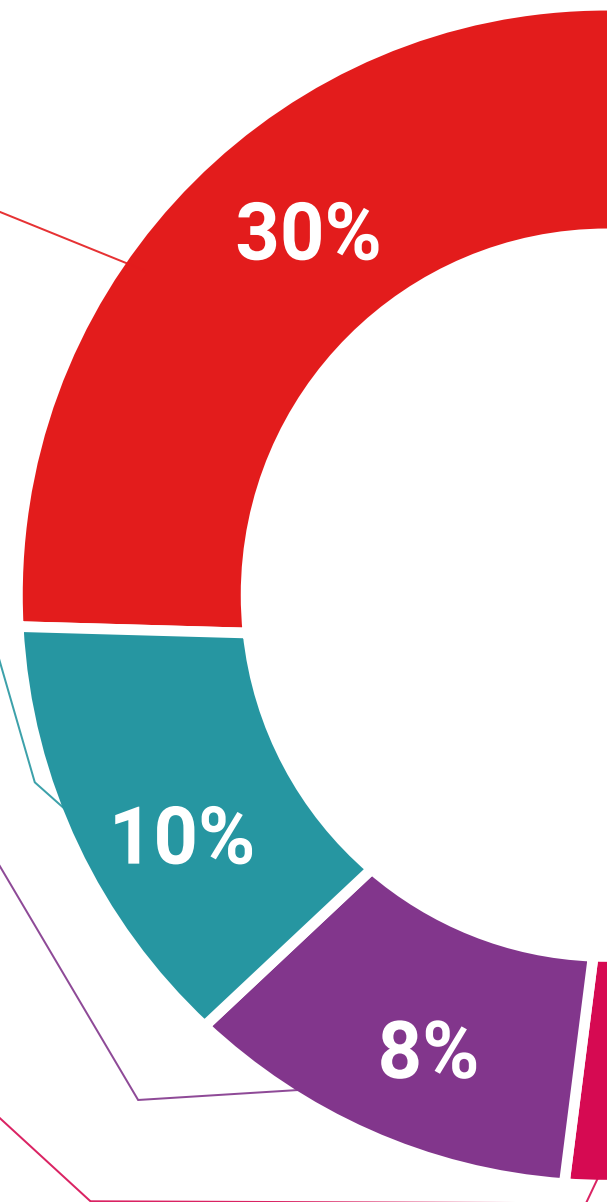
Práticas de aptidões e competências

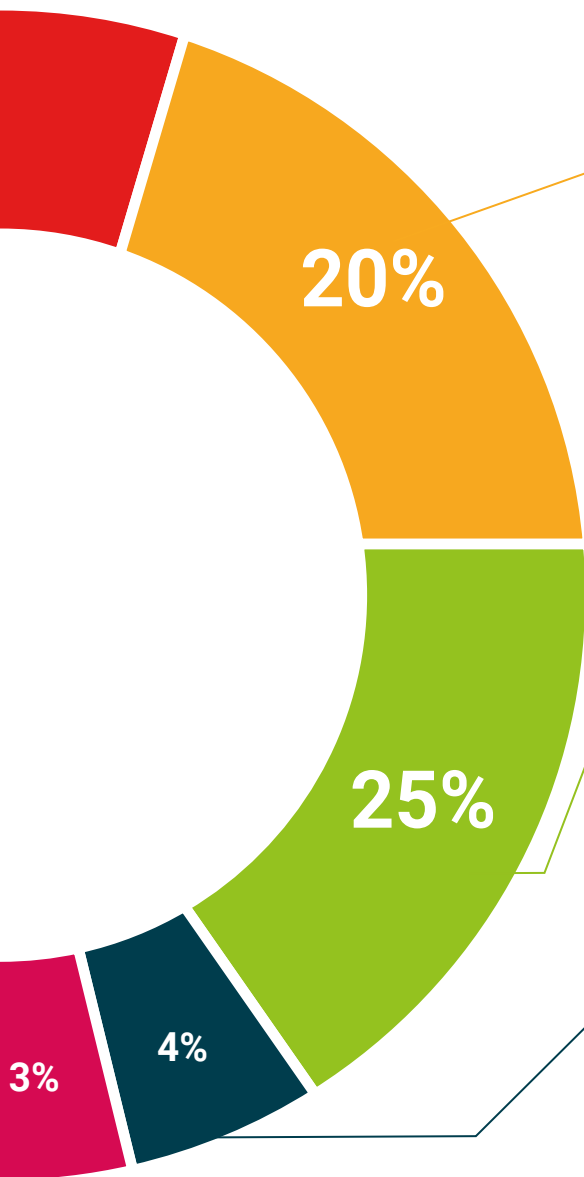
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Especialização em Indústria Do Videojogo 3D garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização 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 Especialização em Indústria Do Videojogo 3D** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas a 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 de Especialização, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Indústria Do Videojogo 3D**

ECTS: **18**

Carga horária: **450 horas**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.



Curso de Especialização Indústria Do Videojogo 3D

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **6 meses**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **18 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

Curso de Especialização

Indústria Do Videojogo 3D

