

Curso de Especialização

Redação de Guiões de Videojogos





Curso de Especialização Redação de Guiões de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-redacao-guioes-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

Houve uma altura na história dos videojogos em que os jogadores se contentavam com pequenos avanços nos gráficos ou na jogabilidade. Cada novidade foi celebrada, mas o nível de exigência aumentou rapidamente e, com ele, também o nível dos próprios videojogos, que começaram a contar histórias complexas muito próximas de um romance ou de um filme. Assim, começou a ser dada especial atenção aos guiões, que passaram a ser considerados uma parte fundamental dos videojogos. No entanto, atualmente não existem muitos profissionais especializados em guionismo de videojogos que possam fornecer boas histórias e soluções para os títulos em fase de planeamento. Em resposta a este problema, este Curso de Especialização oferece todas as ferramentas para que o aluno se torne no próximo guionista de sucesso na indústria dos videojogos.



“

Crie guiões poderosos e transforme-os em videojogos de sucesso”

Embora não sejam tão visíveis ou palpáveis como outros elementos, especialmente os gráficos e a jogabilidade, os guiões são uma parte fundamental dos videojogos de sucesso. O guião determina o que acontece, como acontece e quando acontece, fazendo com que os restantes componentes do videojogo acompanhem o desenrolar da história. Resumindo: sem guião, não há videojogo.

Isto é algo que as empresas e os jogadores rapidamente interiorizaram, pelo que os guiões se tornaram numa das questões mais analisadas e mais bem preparadas durante o desenvolvimento de um jogo, e os bons guionistas são um dos recursos humanos mais valorizados e cuidados na indústria, uma vez que não são abundantes.

Por isso, este é um momento chave para aprender e se qualificar nesta área, pois são necessários guionistas capazes de escrever histórias originais e interessantes que elevem a chamada nona arte a outro nível narrativo. Os alunos interessados em especializar-se nesta área podem fazê-lo com este Curso de Especialização em Redação de Guiões de Videojogos, com o qual podem adquirir conhecimentos e ferramentas específicas aplicadas aos videojogos para estruturar todas as ideias que possam ter.

Este Curso de Especialização oferece assim a solução para todos aqueles que pensam em entrar nesta indústria, trazendo talento e originalidade a um setor que procura profissionais capazes de contar novas histórias nos videojogos.

Este **Curso de Especialização em Redação de Guiões de Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atual do mercado. As suas principais características são:

- ◆ Conhecimentos especializados em Guião de Videojogos, uma disciplina nova e interessante
- ◆ A metodologia de carácter prático, privilegiando a aplicação dos conhecimentos em casos concretos e reais
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Tem muitas ideias e este Curso de Especialização vai ajudá-lo a estruturá-las e a transformá-las em guiões"

“

O guião não é visível enquanto se joga, mas é um dos elementos mais importantes de um videojogo. Torne-se essencial ao concluir este Curso de Especialização”

O corpo docente do Curso de Especialização inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta especialização, 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 capacitação imersiva programada para se especializar em situações reais.

A estrutura desta especialização centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso de Especialização. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

A indústria dos videojogos está à procura de especialistas capazes de desenvolver guiões memoráveis. Este Curso de Especialização é o seu passaporte para o sucesso.

Crie guiões para Videojogos ao nível de Tarantino.



02 Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização em Redação de Guiões de Videojogos é preparar os alunos para serem capazes de escrever e analisar guiões no campo dos videojogos de forma eficaz, rápida e completa, tornando-os em especialistas no desenvolvimento de histórias para a nona arte.





“

Este Curso de Especialização ajuda-o a atingir o seu objetivo: ver os seus guiões ganharem vida nos melhores videojogos”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes gêneros de videogames, o conceito de jogabilidade e as suas características de forma a aplicá-los na análise de videogames ou no design de videogames
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção de um videogame e a metodologia SCRUM para projetos de produção
- ◆ Aprender as bases do design de videogames e os conhecimentos teóricos que um designer de videogames deve saber
- ◆ Gerar ideias e criar histórias, enredos e guiões divertidos para videogames
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videogame
- ◆ Ser capaz de criar uma *startup* independente de entretenimento digital

“

As grandes empresas estão à procura de novas histórias para os seus próximos videogames: você pode ser a solução"





Objetivos específicos

Módulo 1. O design de videogames

- ◆ Conhecer a teoria do design de videogames
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre os elementos de design e a gamificação
- ◆ Conhecer os tipos de jogadores, as suas motivações e características
- ◆ Conhecer as mecânica de jogo, MDA e outras teorias do design de videogames
- ◆ Aprender os fundamentos críticos da análise de videogames com teoria e exemplos
- ◆ Aprender sobre o design de níveis de jogo, a criar puzzles dentro desses níveis e colocar os elementos do design no ambiente

Módulo 2. Documento de design

- ◆ Redigir e ilustrar um documento de design profissional
- ◆ Conhecer cada parte do projeto: ideia geral, mercado, jogabilidade, mecânicas, níveis, progressão, elementos de jogo, HUD e interface
- ◆ Conhecer o processo de design de um GDD para poder representar a sua própria ideia de jogo num documento compreensível, profissional e bem elaborado

Módulo 3. Narrativa e redação de guiões

- ◆ Compreender a narrativa geral e a narrativa em videogames
- ◆ Conhecer os elementos complexos da narrativa, tais como personagens, objetivo e ambiente
- ◆ Aprofundar a compreensão das estruturas narrativas e da sua aplicação complexa ao design de um videogame
- ◆ Conhecer as últimas novidades sobre o universo e os ambientes como a fantasia ou a ficção científica e as suas características nos enredos
- ◆ Ter um conhecimento profundo e prático de um enredo
- ◆ Aprender sobre a criação de personagens principais e secundárias
- ◆ Aprofundar a estruturação de um guião de videogame e a diferença entre videogames e cinema
- ◆ Conhecer o processo de redação de um guião e as características e elementos para a sua criação

03

Direção do curso

Este Curso de Especialização tem o melhor corpo docente, pronto a oferecer aos alunos a sua experiência e conhecimento da indústria dos videojogos e da redação de guiões, para que possam aprender diretamente com profissionais experientes. Desta forma, o aluno poderá aplicar no seu trabalho os truques e as chaves que o pessoal docente lhe pode transmitir, efetuando assim uma transferência imediata de conhecimentos.





Aprenda a redigir guiões completos para videojogos com os especialistas deste Curso de Especialização"

Direção



Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- Designer de Narrativas na Saona Studios, Espanha
- Designer de Narrativas na Stage Clear Studios, como parte de um produto confidencial
- Designer de Narrativas na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- Designer e guionista de produtos de e-learning e serious games para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Designer de níveis na Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- Professor de guionismo no Mestrado em Criação de Videojogos da Universidad de Málaga
- Professor na área de Videojogos no Design e Produção de Narrativas no Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- Professor de Design Narrativo e Workshops de Guionismo, e do Curso em Design de Videojogos na ESCAV, Granada
- Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidad de Granada
- Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidad Rey Juan Carlos



Professores

Sra. Alba Molas

- ◆ Designer de videojogos
- ◆ Curso de Cinema e Media pela Escuela de Cine de Cataluña
- ◆ Animação 3D, videojogos e ambientes interativos. Currnet-CEV
- ◆ Formação especializada em Guiões de animação infantil. Showrunners BCN
- ◆ Membro da associação Women in Games
- ◆ Membro da associação FemDevs

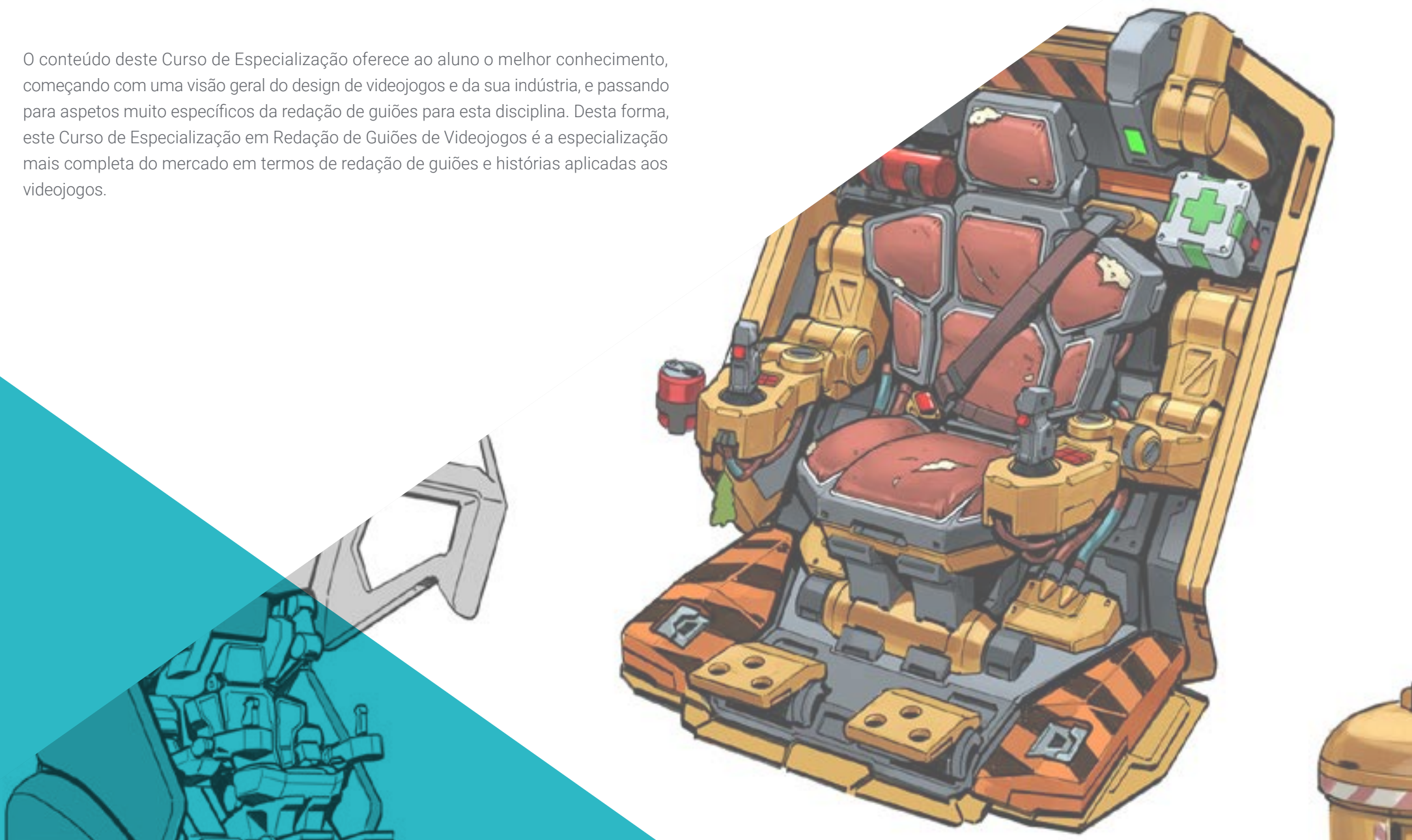
“

Graças a este Curso de Especialização completo, aprenderá todos os pormenores sobre Redação de Guiões de Videojogos”

04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Especialização oferece ao aluno o melhor conhecimento, começando com uma visão geral do design de videojogos e da sua indústria, e passando para aspetos muito específicos da redação de guiões para esta disciplina. Desta forma, este Curso de Especialização em Redação de Guiões de Videojogos é a especialização mais completa do mercado em termos de redação de guiões e histórias aplicadas aos videojogos.



“

Os melhores conteúdos preparam-no para aperfeiçoar a sua redação de guiões para videojogos”

Módulo 1. O design de videogames

- 1.1. O design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Tipos de design
 - 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 jogadores
 - 1.3.1. Explorador e social
 - 1.3.2. Assassinos e vencedores
 - 1.3.3. Diferenças
- 1.4. Competências do jogador
 - 1.4.1. Competências de representação de papéis
 - 1.4.2. Competências de ação
 - 1.4.3. Competências de 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. Análise da jogabilidade
 - 1.8.2. Análise artística
 - 1.8.3. Análise de estilo

- 1.9. O design do nível
 - 1.9.1. Design de níveis em interiores
 - 1.9.2. Design de níveis em exteriores
 - 1.9.3. Design de níveis mistos
- 1.10. Design de níveis avançados
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Inimigos
 - 1.10.3. Ambiente

Módulo 2. Documento de design

- 2.1. Estrutura de um documento
 - 2.1.1. Documento de design
 - 2.1.2. Estrutura
 - 2.1.3. Estilo
- 2.2. Ideia geral, mercado e referências
 - 2.2.1. Ideia geral
 - 2.2.2. Mercado
 - 2.2.3. Referências
- 2.3. Ambientação, história e personagens
 - 2.3.1. Ambientação
 - 2.3.2. História
 - 2.3.3. Personagens
- 2.4. Jogabilidade, mecânicas e inimigos
 - 2.4.1. *Jogabilidade*
 - 2.4.2. Mecânicas
 - 2.4.3. Inimigos e NPCs
- 2.5. Controlos
 - 2.5.1. Comando
 - 2.5.2. Portátil
 - 2.5.3. Computador
- 2.6. Níveis e progressão
 - 2.6.1. Níveis
 - 2.6.2. Percurso
 - 2.6.3. Progressão

- 2.7. Itens, habilidades e elementos
 - 2.7.1. Itens
 - 2.7.2. Habilidades
 - 2.7.3. Elementos
- 2.8. Conquistas
 - 2.8.1. Medalhas
 - 2.8.2. Personagens secretos
 - 2.8.3. Pontos extra
- 2.9. HUD e interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Interface
 - 2.9.2. Estrutura
- 2.10. Guardar e anexos
 - 2.10.1. Guardar
 - 2.10.2. Informações anexas
 - 2.10.3. Detalhes finais

Módulo 3. Narrativa e redação de guiões

- 3.1. A narrativa de videojogos
 - 3.1.1. Arquétipos
 - 3.1.2. A viagem do herói
 - 3.1.3. A estrutura do monomito
- 3.2. Elementos da narrativa
 - 3.2.1. Lineares
 - 3.2.2. Ramificados
 - 3.2.3. Afunilados
- 3.3. Estruturas narrativas
 - 3.3.1. Narrativa não linear: blocos
 - 3.3.2. Narrativas ambientais e enredos secundários
 - 3.3.3. Outros tipos de estruturas: contos, 4 atos
- 3.4. Recursos
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting e Pay-Off*

- 3.5. Enredo
 - 3.5.1. O enredo
 - 3.5.2. Tensão dramática
 - 3.5.3. Curva de interesse
- 3.6. Personagens I
 - 3.6.1. Redondos e planos
 - 3.6.2. Evolução da personagem
 - 3.6.3. Personagens secundárias
- 3.7. Personagens II
 - 3.7.1. Psicologia
 - 3.7.2. Motivação
 - 3.7.3. Habilidades
- 3.8. Tipos de diálogos
 - 3.8.1. Internos
 - 3.8.2. Externos
 - 3.8.3. Outros
- 3.9. Guião: os elementos
 - 3.9.1. Característica do guião
 - 3.9.2. Cenas e sequências
 - 3.9.3. Elementos do guião
- 3.10. Guião: redação
 - 3.10.1. Estrutura
 - 3.10.2. Estilo
 - 3.10.3. Outros detalhes



Os conteúdos mais especializados para ser o melhor guionista de videojogos no seu ambiente"

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.



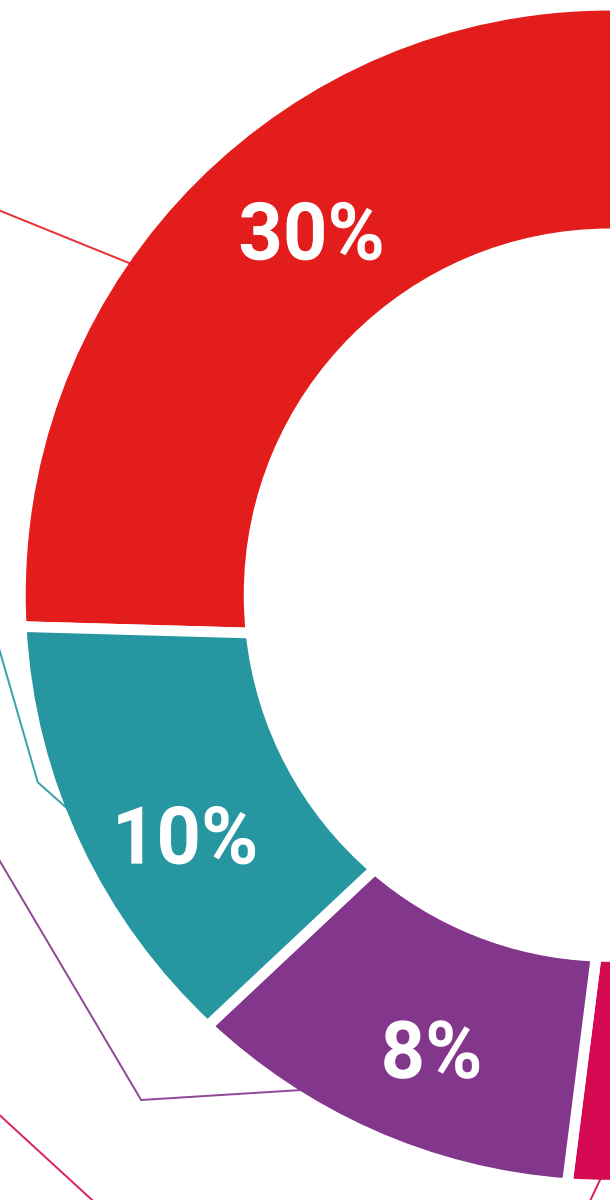
Práticas de aptidões e competências

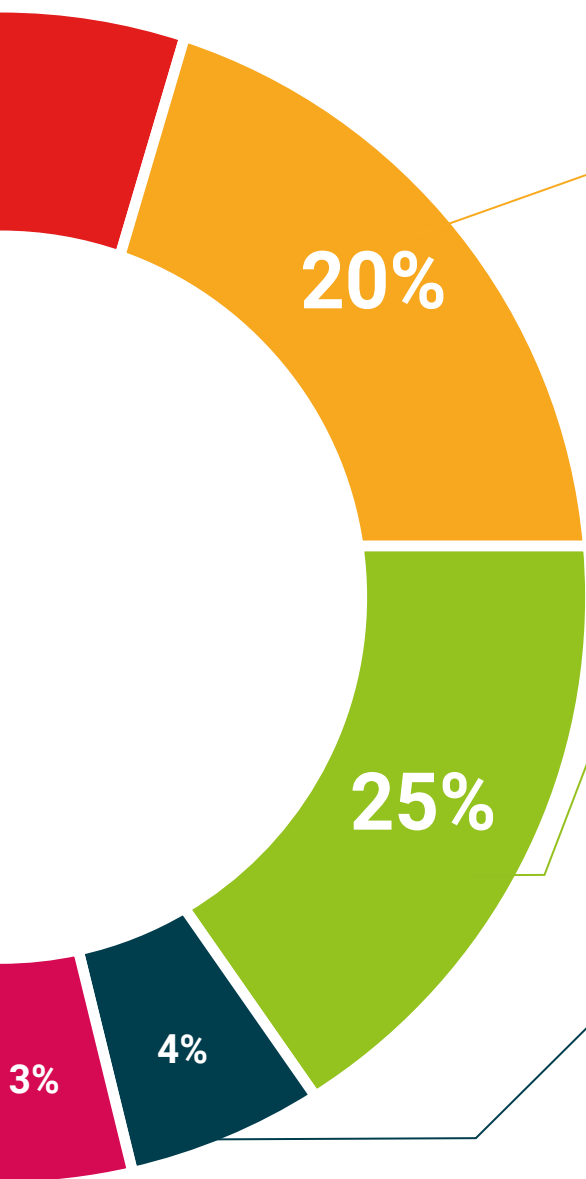
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Redação de Guiões de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atual, o acesso a um certificado de 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 Redação de Guiões de 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 Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Redação de Guiões de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **3 meses**

ECTS: **18**



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

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

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Redação de Guiões de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização Redação de Guiões de Videojogos

