

Curso

Animação de Videojogos





Curso

Animação de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/animacao-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

De todos os elementos que compõem um videogame, a animação é um dos mais perceptíveis para o utilizador. A diferença entre o jogador gostar da experiência ou abandonar o jogo dependerá em grande medida da animação. Por este motivo, é essencial que as empresas disponham de animadores com capacitação para efetuarem um trabalho adequado. De facto, trata-se de uma função com poucos especialistas, razão pela qual as principais empresas do setor procuram novos profissionais que possam realizar a animação dos seus próximos videogames de sucesso. Esta capacitação prepara o aluno para enfrentar estes desafios e para se tornar num especialista procurado por grandes empresas do setor.





“

Pense nos seus videojogos preferidos e aprenda a criar as melhores animações graças a este Curso"

O desenvolvimento e design de videogames é uma das profissões mais especializadas do mundo. Os videogames estão a meio caminho entre a indústria técnica e a indústria cultural e artística, pelo que são necessárias competências transversais e específicas para enfrentar os desafios que podem surgir na criação e lançamento de um videogame de sucesso.

Devido à sua elevada especialização, as grandes empresas necessitam de pessoal dedicado a cada tarefa a realizar em cada projeto de desenvolvimento. Assim, na criação de cada videogame estão envolvidos programadores, especialistas em arte, designers de som, compositores ou guionistas e, entre os programadores e a equipa de arte, estão os animadores. Os animadores dão vida aos projetos, pelo que são uma parte vital de qualquer empresa.

No entanto, não existe uma grande reserva de animadores com as competências necessárias para satisfazer as exigências destas empresas de alto nível, pelo que a capacitação e renovação de competências podem ser uma solução para os alunos e profissionais que pretendem singrar no setor. Por este motivo, este Curso de Animação de Videogames oferece uma aprendizagem completa e profunda sobre o tema para que os alunos obtenham os conhecimentos essenciais para se tornarem em elementos fundamentais do setor.

Este **Curso de Animação de Videogames** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para uma aprendizagem mais direta
- ♦ Conteúdos especializados sobre desenvolvimento e animação de videogames
- ♦ As lições teóricas, perguntas a especialistas, 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 ligação à Internet



A animação é um aspeto vital no processo de criação de um videogame. Torne-se num profissional indispensável para a sua empresa"

“

Se queres ver o teu nome nos créditos dos próximos videojogos de sucesso, deve frequentar este curso”

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.

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 praticar em situações reais.

A estrutura deste curso 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 académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

A indústria dos videojogos precisa urgentemente de profissionais qualificados. Não a faça esperar.

Os videojogos são o presente e o futuro. Capacite-se e consiga uma carreira de sucesso no setor.



02 Objetivos

Este Curso de Animação de Videojogos foi concebido com o objetivo de proporcionar aos alunos os melhores conhecimentos sobre a matéria para que possam desenvolver as suas carreiras na indústria. Espera-se que este objetivo seja alcançado através de uma combinação de conteúdos abrangentes, um corpo docente altamente experiente e metodologias de ensino inovadoras.





“

A TECH ajuda-o a atingir os seus objetivos, oferecendo-lhe o melhor Curso de Animação de Videojogos”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características de forma a aplicá-los na análise de videojogos ou no design de videojogos
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção de um videojogo e a metodologia SCRUM para projetos de produção
- ◆ Aprender as bases do design de videojogos e os conhecimentos teóricos que um designer de videojogos deve saber
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo





Objetivos específicos

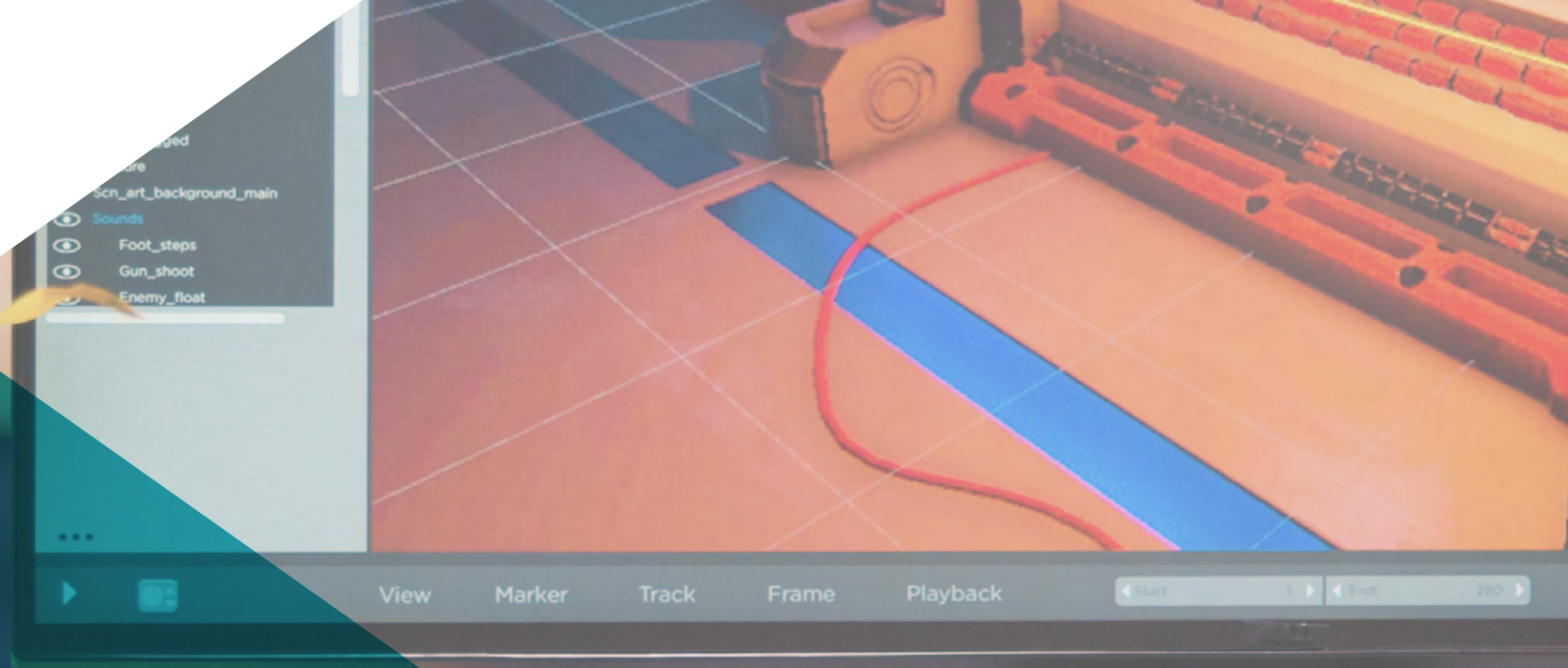
- ◆ Criar animações 2D e 3D
- ◆ Conhecer a teoria da animação de elementos e personagens
- ◆ Conhecer o rigging de animação 2D
- ◆ Criar animações no 3D Studio Max: movimento de elementos e personagens
- ◆ Conhecer o Rigging do 3D Studio Max
- ◆ Saber como criar animações avançadas de personagens

“

Se o seu objetivo é trabalhar na indústria dos videogames, com este Curso vai consegui-lo”

03 Direção do curso

Este Curso de Animação de Videojogos é ministrado pelos melhores professores, especialistas na matéria e que conhecem a indústria na perfeição, pelo que poderão transmitir adequadamente os conhecimentos necessários para trabalhar neste setor.

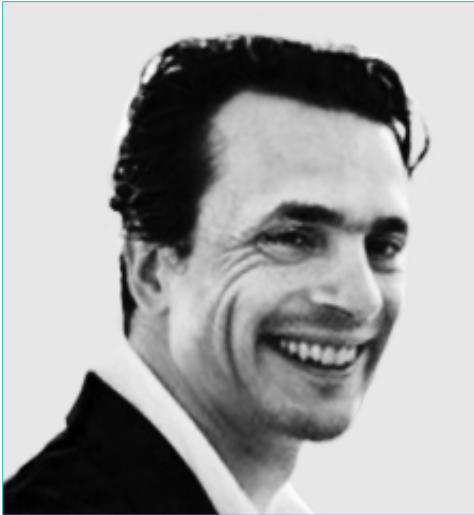




“

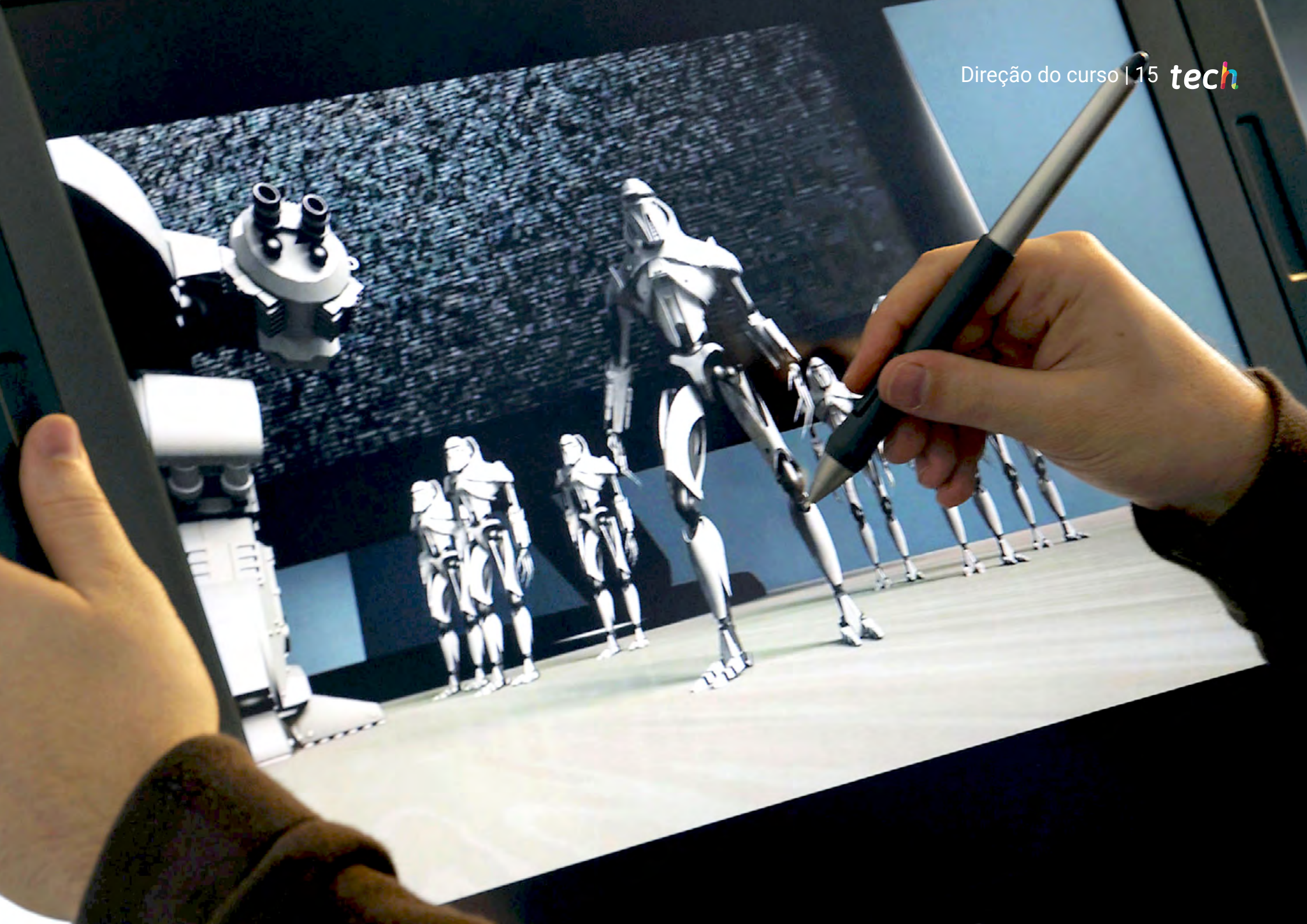
Os melhores especialistas ensinam-no a criar animações para videojogos”

Direção



Dr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ 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 Universidade 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 de Design de Videojogos na ESCAV, Granada
- ♦ Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



04

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso foram concebidos tendo em conta as oportunidades de emprego existentes, uma vez que se centram nas necessidades das empresas do setor dos videojogos. Desta forma, os alunos asseguram-se de que recebem a melhor capacitação para o seu futuro profissional no setor.

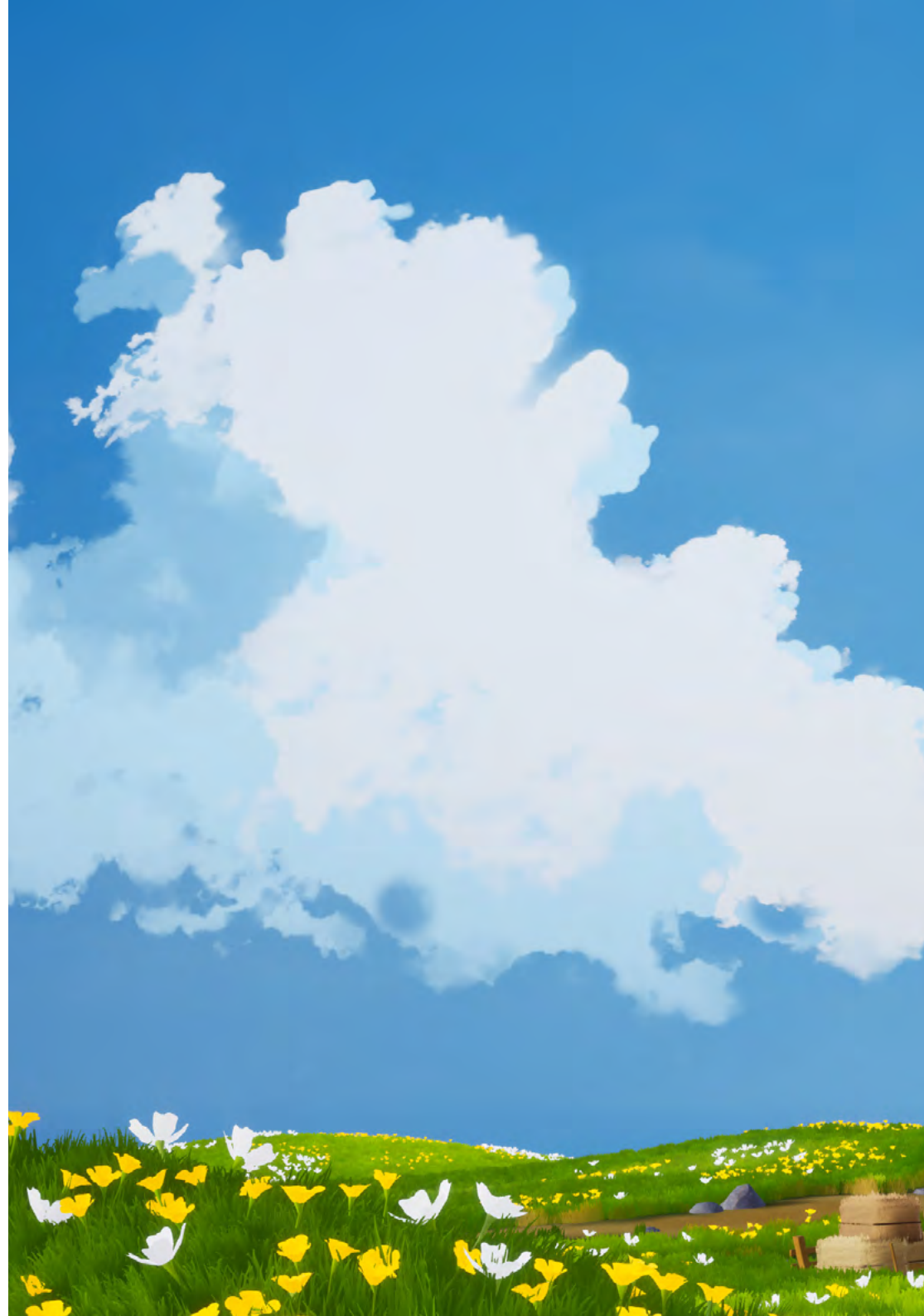




“Conteúdos concebidos a pensar
no mercado profissional”

Módulo 1. A animação

- 1.1. A animação
 - 1.1.1. Animação tradicional
 - 1.1.2. Animação 2D
 - 1.1.3. Animação 3D
- 1.2. 12 Princípios de Animação I
 - 1.2.1. Esticar e encolher
 - 1.2.2. Antecipação
 - 1.2.3. Colocação em cena
- 1.3. 12 Princípios de Animação II
 - 1.3.1. Ação direta e pose a pose
 - 1.3.2. Ação contínua e sobreposta
 - 1.3.3. Aceleração e desaceleração
- 1.4. 12 Princípios de Animação III
 - 1.4.1. Arcos
 - 1.4.2. Ação secundária
 - 1.4.3. Timing
- 1.5. 12 Princípios de Animação IV
 - 1.5.1. Exagero
 - 1.5.2. Desenho sólido
 - 1.5.3. Personalidade
- 1.6. Animação 3D
 - 1.6.1. Animação 3D I
 - 1.6.2. Animação 3D II
 - 1.6.3. Cinemática 3D
- 1.7. Animação 2D avançada
 - 1.7.1. Movimento de Personagens I
 - 1.7.2. Movimento de Personagens II
 - 1.7.3. Movimento de Personagens III





- 1.8. Rigging de animação 2D
 - 1.8.1. Introdução ao Rig em 2D
 - 1.8.2. Criação do Rig em 2D
 - 1.8.3. Rig facial em 2D
- 1.9. Animação 2D
 - 1.9.1. Movimento de Objetos I
 - 1.9.2. Movimento de Objetos II
 - 1.9.3. Movimento de Objetos III
- 1.10. Cinemática
 - 1.10.1. Criação de uma cinemática em 2D: introdução básica
 - 1.10.2. Criação de uma cinemática em 2D: movimentos no ambiente
 - 1.10.3. Criação de uma cinemática em 2D: exportação

“ *Um curso completo onde não falta nada: matricule-se e torne-se num animador de videojogos* ”

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.



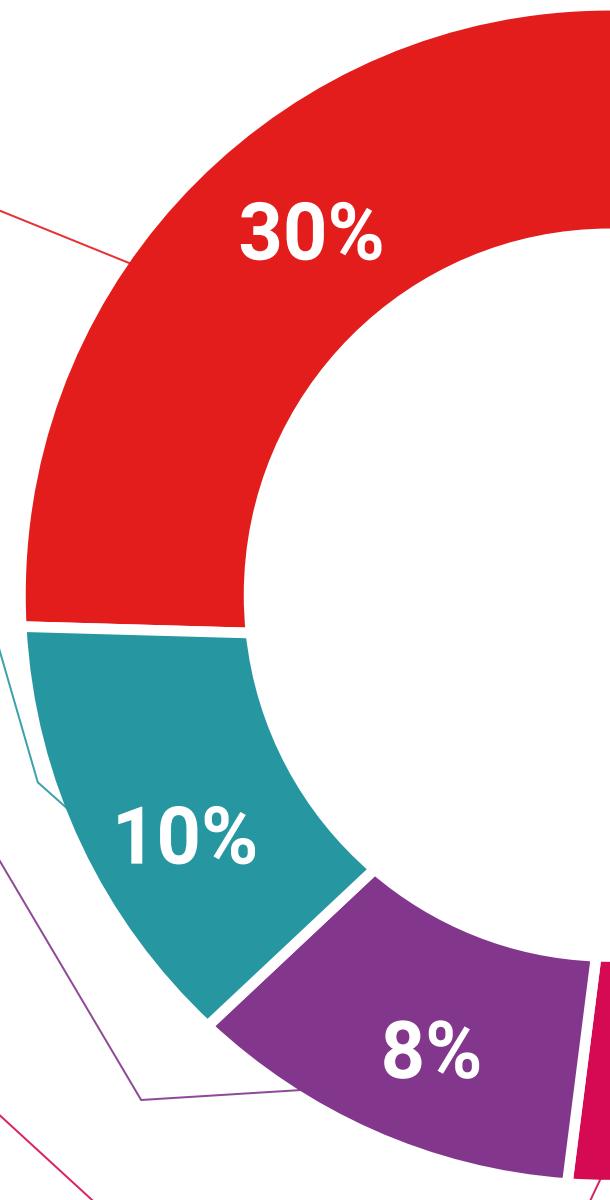
Práticas de aptidões e competências

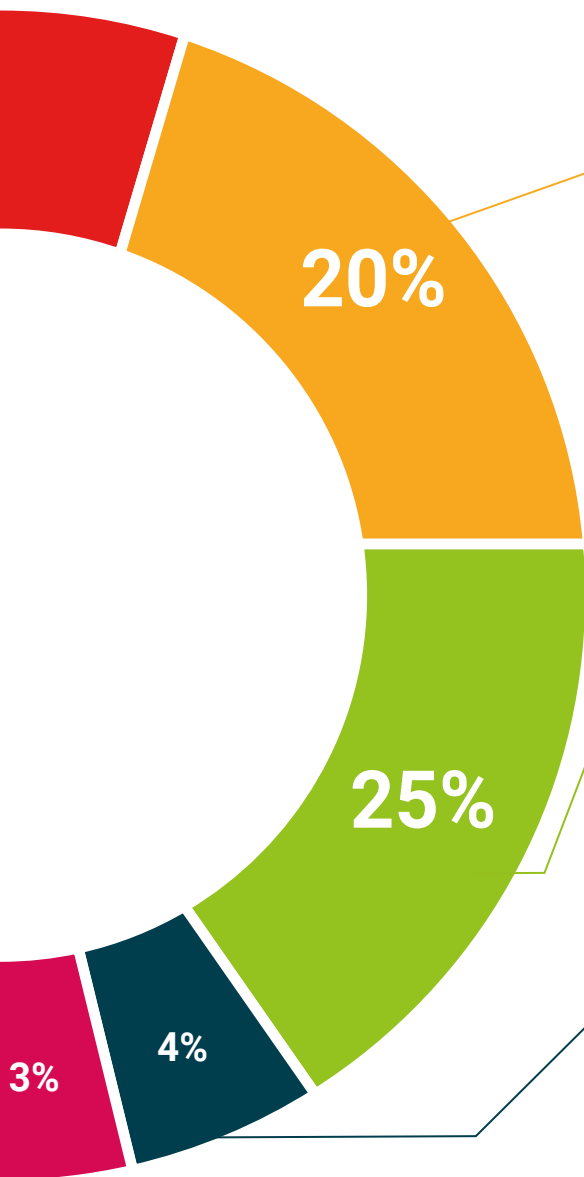
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Animação de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso 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 Animação 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 recepção, o certificado* correspondente ao título de **Curso** 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 Animação de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso

Animação de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Animação de Videojogos

