

Curso

Cor nos Videojogos



tech universidade
tecnológica

Curso Cor nos Videojogos

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

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

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodología de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

Os estudos de design mais básicos demonstram a importância da implementação correta da teoria da cor para obter um impacto em qualquer projeto visual. A mistura eficaz de pigmentos e cores ajudará a tornar o processo de criação mais eficiente. Para a indústria audiovisual é cada vez mais fácil obter bons resultados através da utilização da tecnologia adequada, mas sem o conhecimento das técnicas e a correta utilização dos recursos é impossível alcançar o sucesso. No caso dos videojogos, a qualidade gráfica do projeto influenciará a experiência de jogo do utilizador, razão pela qual o profissionalismo da equipa de design de ambientes virtuais é tão importante. Este programa permitir-lhe-á avançar mais na sua preparação como especialista da cor em Videojogos.



“

Criar ilusões ópticas que tornem a experiência do jogador cada vez mais real é o presente e o futuro dos videojogos”

Este currículo apresenta ao futuro designer as ferramentas de colorimetria adequadas para implementar em projetos para a indústria audiovisual, especialmente para videogames, graças ao sistema de ensino da TECH Universidade Tecnológica, que desenvolveu todo um programa educacional dedicado à arte neste setor. Neste programa, o estudante poderão especializar-se em cada uma das áreas de competência de acordo com os seus interesses e necessidades.

Neste Curso de Cor nos Videogames, o aluno não só irá rever os conceitos fundamentais da cor no design, como também aprenderá tudo sobre o *Concept Art* e designs de *Props*, a utilização correta da luz e do contraste, das saturações; a liberdade de dar largas à sua criatividade para conseguir peças únicas com o seu próprio estilo, aprendendo com grandes referências na história do processo criativo dos videogames.

Após este curso, os profissionais terão um amplo domínio das ferramentas artísticas, levando a sua criatividade para o próximo nível, compreendendo como a luz afeta diferentes superfícies. Conhecerão a reflexão e a sua correta utilização no design e aprenderão a influência do ambiente na cor das formas.

Um programa desenvolvido para seis semanas de estudo online a partir de qualquer dispositivo e lugar, tornando o processo de aprendizagem fácil e confortável, com o acompanhamento constante da equipa docente especializada em arte de videogames que integra este espaço educativo.

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



A utilização da cor nos videogames faz a diferença no tipo de experiência do utilizador, razão pela qual é tão importante aplicar corretamente as teorias”

“

O objetivo de ser um dos melhores artistas conceituais para videojogos, agora é mais fácil com o programa especializado oferecido pela TECH, a maior universidade digital do mundo”

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

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

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

Se os primeiros videojogos eram de cor verde, imagina o que virá no futuro?

Aplicará corretamente a teoria da cor para ilustrar a sua imaginação.

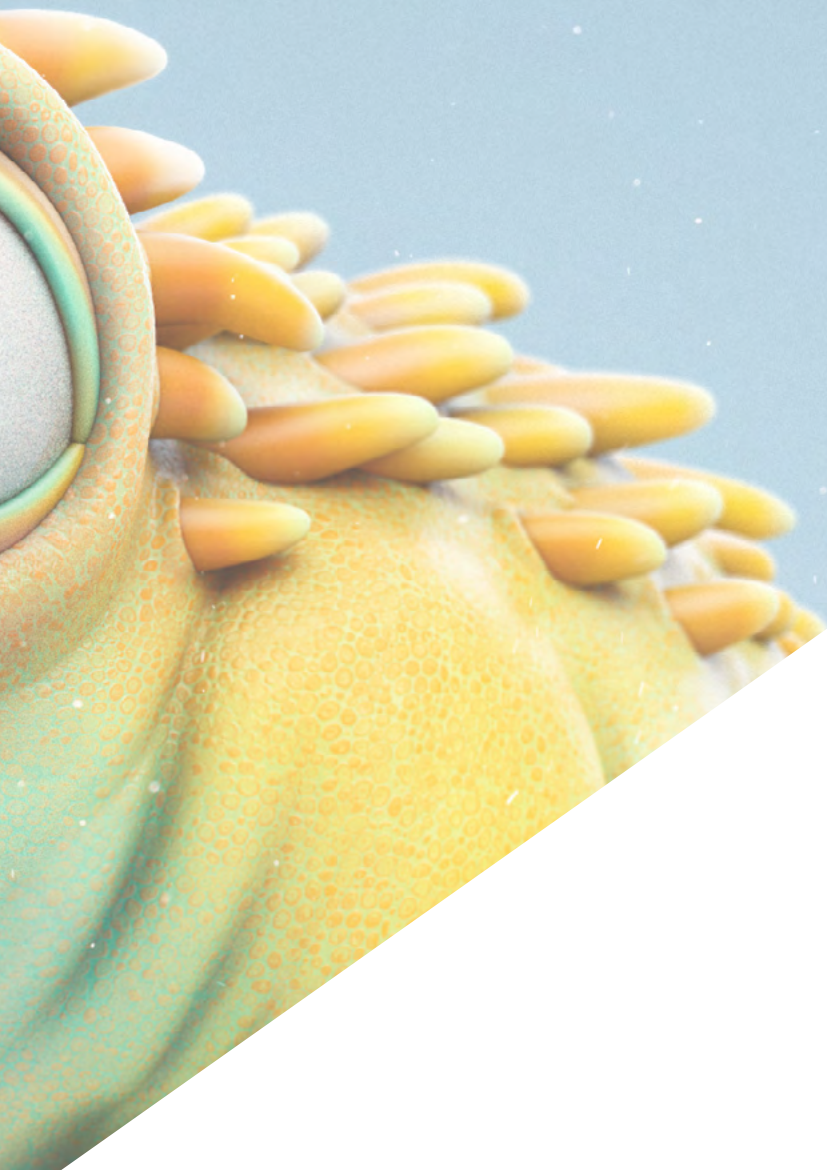


02

Objetivos

Este Curso em Cor nos Videojogos permitirá ao aluno perfilar-se no mercado da arte conceptual, dotando-o das competências necessárias que lhe permitirão aprofundar as técnicas de cor de uma obra virtual. Poderá descobrir o seu próprio estilo, através de uma variedade de exemplos e exercícios práticos apoiados por conteúdos teóricos desenvolvidos por especialistas após uma seleção exaustiva das melhores ferramentas. No âmbito deste processo de seleção, a TECH estabeleceu uma série de objetivos gerais e específicos para tornar mais eficaz o processo de ensino do estudante





“

Cada técnica aprendida e praticada neste Curso de Cor nos Videojogos aproximá-lo-á do objetivo de ser o melhor profissional”



Objetivos gerais

- ◆ Gerar desenhos de qualidade profissional para a indústria audiovisual
- ◆ Compor um portfolio especializado com técnicas de cor inovadoras
- ◆ Alargar os seus conhecimentos em técnicas de aplicação de cores
- ◆ Promover a apresentação de trabalhos de forma profissional
- ◆ Aprofundar os conhecimentos técnicos artísticos





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer o comportamento da luz e sua propagação
- ◆ Valorizar os diferentes aspectos da luz, matizes, saturação e contraste
- ◆ Estudar as diferentes técnicas para aplicar cor
- ◆ Conhecer a importância da cor na arte para videogames

“

Quando o seu objetivo é ser o melhor naquilo que faz, a preparação deve ser constante, a TECH acompanha-o no processo”

03

Direção do curso

A equipa docente da TECH Universidade Tecnológica oferece uma excelente formação para todos, graças aos processos e à metodologia de estudo aplicados a partir do seu campus virtual. É assim que o Curso em Cor nos Videojogos conta com especialistas em arte, com uma vasta experiência e preparação específica que permite-lhes ensinar as melhores ferramentas ao aluno, facilitando o desenvolvimento de todas as suas competências, aperfeiçoando o seu perfil profissional e conseguindo destacar-se em mercados cada vez mais competitivos como o da Arte para videojogos.





“

Aprender novas ferramentas com profissionais de renome inspirá-lo-á a continuar a aperfeiçoar o seu estilo”

Direção



Sr. Mikel Alaez, Jon

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



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos do Curso em Cor nos Videojogos foi concebido para uma aprendizagem dinâmica com base no sistema comprovado do *relearning*, da TECH Universidade Tecnológica, a única instituição de língua espanhola autorizada a utilizá-lo. O plano de estudos desenvolvido neste módulo permitirá ao aluno compreender os conceitos mais atuais, através dos conteúdos teóricos práticos, aplicando novas tecnologias e procedimentos que permitirão uma fácil aprendizagem e destacarão o perfil do novo profissional.





“

Estudará as mais importantes referências de cor na arte, aprendendo a aplicar a tonalidade, a saturação, a luz e o contraste adequados aos videogames”

Módulo 1. Cor

- 1.1. Propagação da luz
 - 1.1.1. Tecnicismo
 - 1.1.2. Exemplo
 - 1.1.3. Cor da luz
- 1.2. Luz em superfícies
 - 1.2.1. Reflexos
 - 1.2.2. Rebotes
 - 1.2.3. *Subsurface Scattering*
- 1.3. Design e cor
 - 1.3.1. Exageração
 - 1.3.2. Imaginação
 - 1.3.3. Uso
- 1.4. Luz nas sombras
 - 1.4.1. Reflexos
 - 1.4.2. Cor nas sombras
 - 1.4.3. Truques
- 1.5. HUE/Matize
 - 1.5.1. Definição
 - 1.5.2. Importância
 - 1.5.3. Uso
- 1.6. Saturação
 - 1.6.1. Definição
 - 1.6.2. Importância
 - 1.6.3. Uso





- 1.7. *Value*/contraste
 - 1.7.1. Definição
 - 1.7.2. Contraste na obra
 - 1.7.3. Uso
- 1.8. Cor na ilustração
 - 1.8.1. Diferenças
 - 1.8.2. Liberdade
 - 1.8.3. Teoria
- 1.9. Cor em *Concept Art*
 - 1.9.1. Importância
 - 1.9.2. Design e cor
 - 1.9.3. *Prop* cenário, personagem
- 1.10. Cor na arte
 - 1.10.1. História
 - 1.10.2. Alterações
 - 1.10.3. Referências

“

Atualmente, a educação é muito mais acessível e especializada, o seu futuro depende de si”

05

Metodologia de estudo

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

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



“

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

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

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

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

“

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



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

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

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

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

“

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

Case studies ou Método de caso

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

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

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



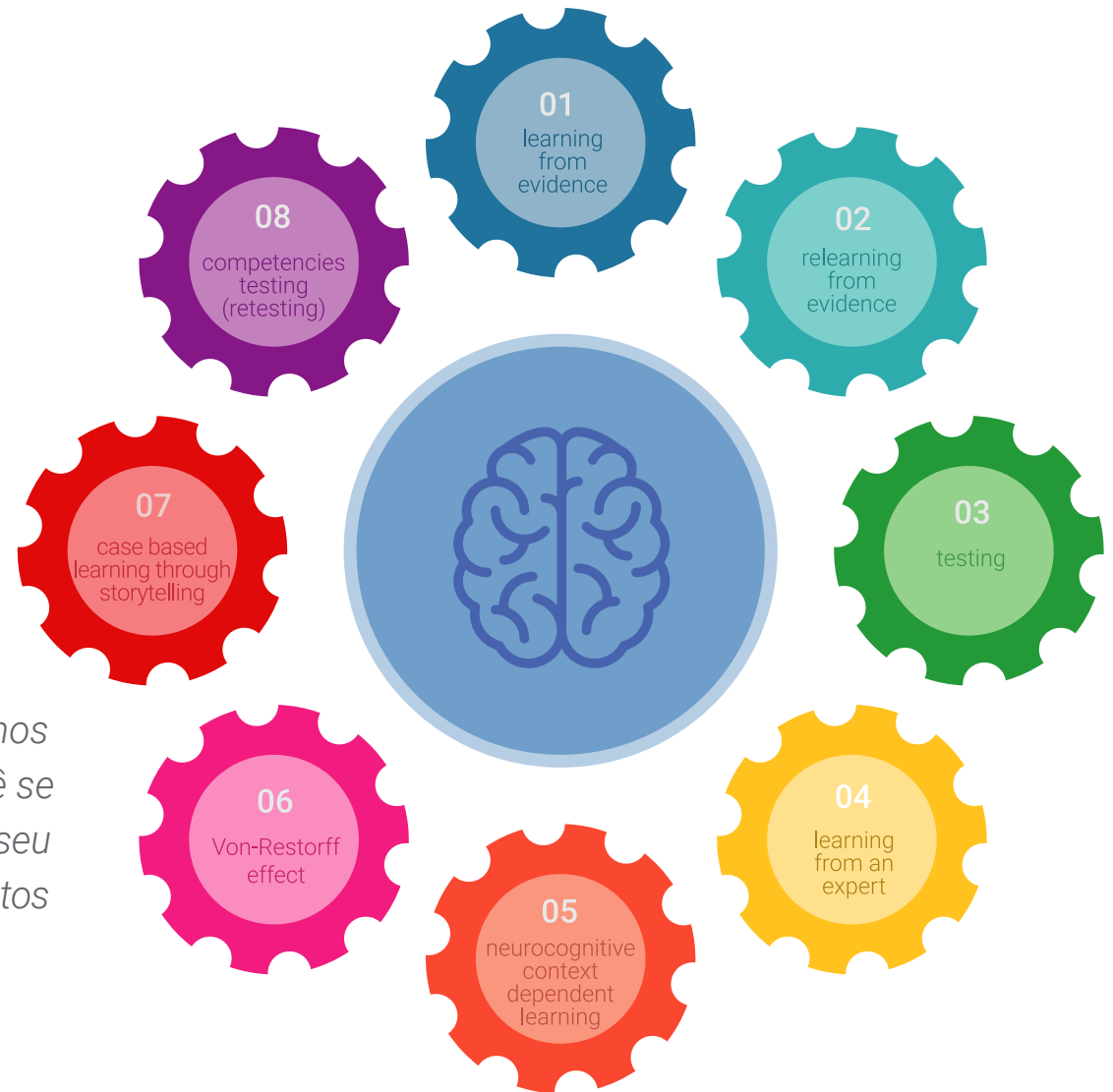
Método Relearning

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

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

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

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

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

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

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

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



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

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

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



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

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

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

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

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

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



Material de estudo

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

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



Práticas de aptidões e competências

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



Resumos interativos

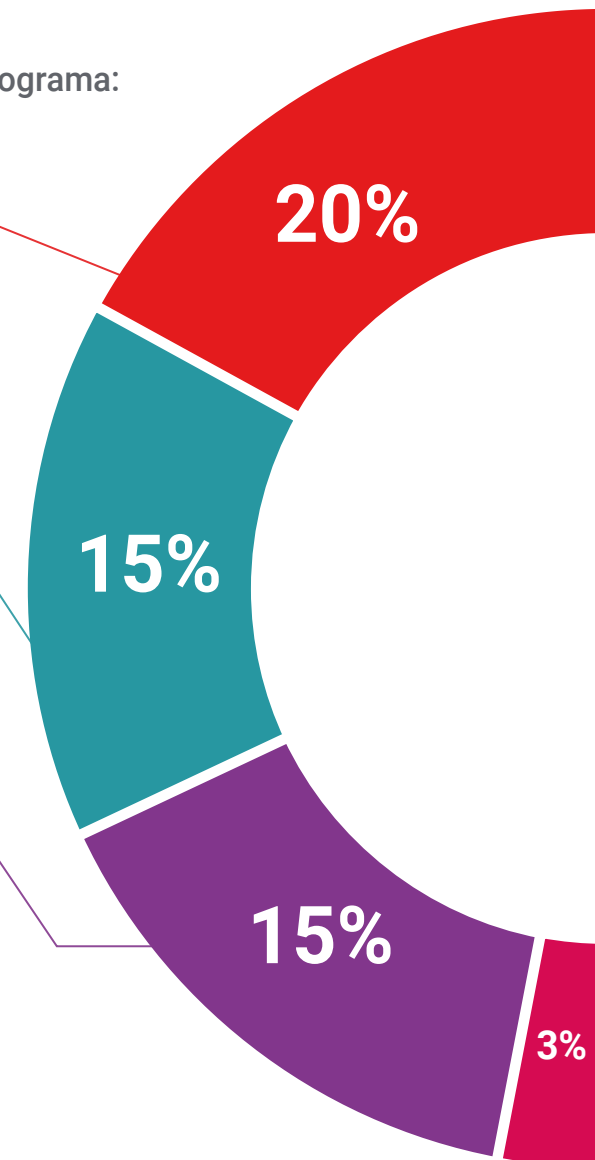
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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



Leituras complementares

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Masterclasses

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



Guias rápidos de ação

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



06

Certificação

O Curso de Cor nos 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 Cor nos 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 Cor nos Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso

Cor nos Videojogos

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

Curso

Cor nos Videojogos

