

Curso

Desenho para Videojogos





**tech** universidade  
tecnológica

## Curso

### Desenho para 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/desenho-videojogos](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/desenho-videojogos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia de estudo

---

*pág. 20*

06

Certificação

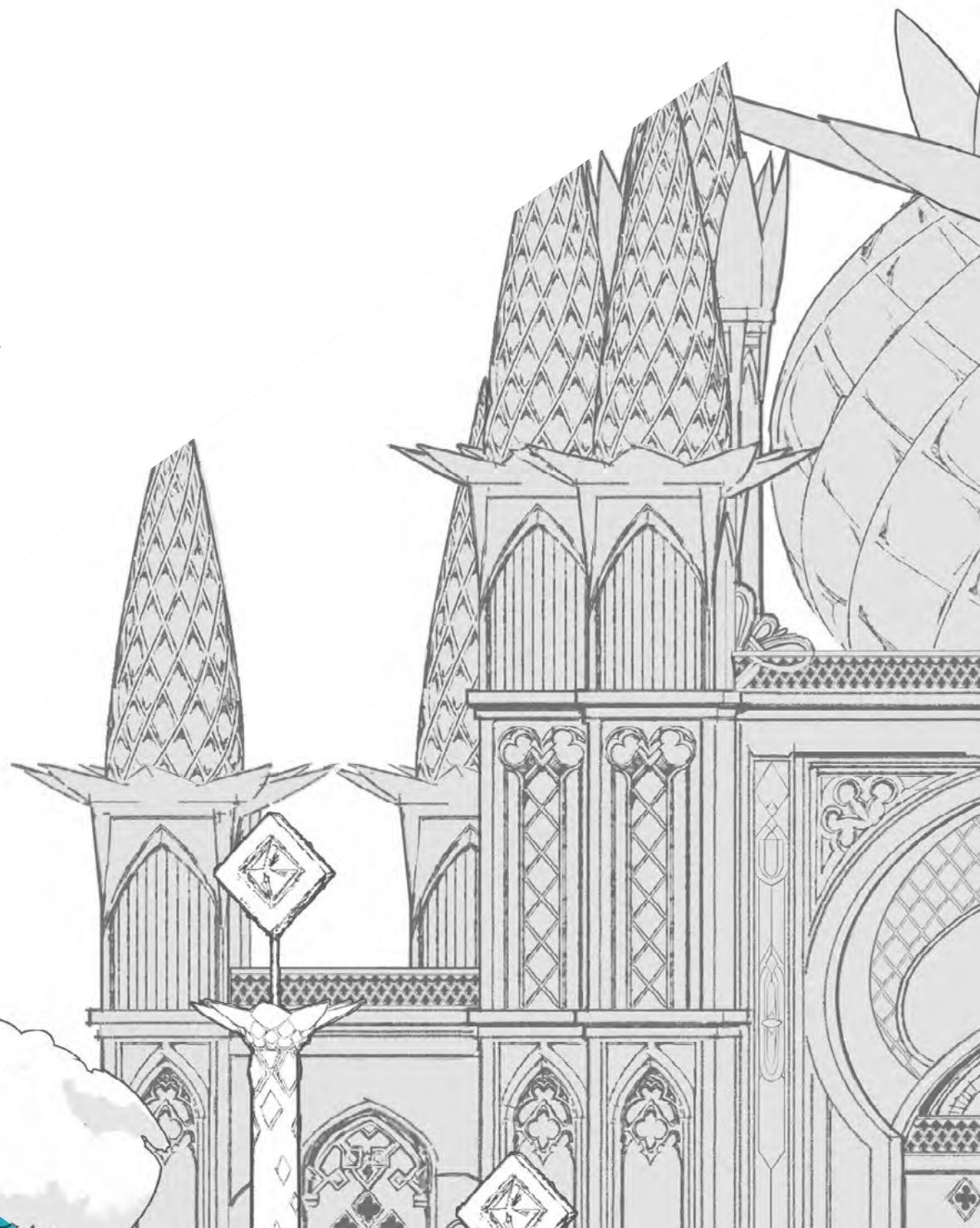
---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

Sabias que, nos últimos anos, a indústria do entretenimento interativo gerou mais receitas do que o cinema ou os desportos? O mercado dos videojogos tem sido imparável e os especialistas apontam para um maior crescimento. Mas antes de tudo isto tornar-se visível e chegar às consolas de videojogos, passa pelas mãos de artistas e criativos que são cada vez mais procurados pelos desenvolvedores de videojogos. Manter-se a par das novas tendências no *Gaming* será decisivo para o profissional deste importante setor. Conhecer em profundidade o desenho e a sua disciplina para obter acabamentos profissionais é possível no âmbito do desenvolvimento deste programa de aprendizagem destinado aos amantes da arte para videojogos.





“

*Inicie o seu percurso no design de videojogos com o programa de desenho profissional”*

Para criar videogames é necessária uma formação e inventividade. Cada novo projeto começa com uma ideia que geralmente é capturada no papel, conhecida como esboço, uma realidade que foi transcendida pelo número de aplicações e softwares especializados em design que surgiram. Atualmente, as ferramentas implementadas evoluíram e, quando trata-se de projetos para ambientes virtuais, os procedimentos estão tornando-se cada vez mais técnicos.

Com o Curso de Desenho para Videogames, os alunos aproveitarão a utilização de materiais tradicionais e digitais, que permitirão transferir o esboço para novos formatos *Responsive*. Desenvolverá as linhas e formas geométricas para ambientes 3D, aprenderá a simplificar formas e a aplicar sombreados, mantendo um equilíbrio entre as ideias e o resultado final.

Este programa foi concebido para pessoas que querem levar a sua inspiração para o nível seguinte, onde o desenho torna-se uma ferramenta profissional. É por isso que, com a metodologia de estudo da TECH Universidade Tecnológica, cada vez mais pessoas beneficiam-se da formação num ambiente seguro e personalizado através de processos de aprendizagem ágeis e eficazes.

A TECH oferece um programa educativo completo online que reúne conteúdos práticos e teóricos descarregáveis em qualquer tipo de dispositivo, concebidos por especialistas em arte dos videogames; com um campus digital composto por fóruns, salas de reunião, bibliotecas digitais, chats e plataformas de Streaming, destinado a todos os que têm paixão e gosto pelo desenho profissional.

Este **Curso de Desenho 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 design para videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos e esquemáticos com os quais está concebido recolhem uma informação prática sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício profissional
- ◆ O processo de autoavaliação para melhorar a aprendizagem através de exercícios práticos
- ◆ A sua ênfase especial nas muitas facetas que compõem um projeto de desenvolvimento de videogames
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a descarregáveis partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Dar vida aos melhores  
guiões de videogames é  
possível com este Curso*

“

*Em unicamente 6 semanas, aprenderá a diferenciar e aplicar técnicas de sombreamento, Lineart, perspetiva, manipulação e apresentação do esboço com conteúdos interactivos e online”*

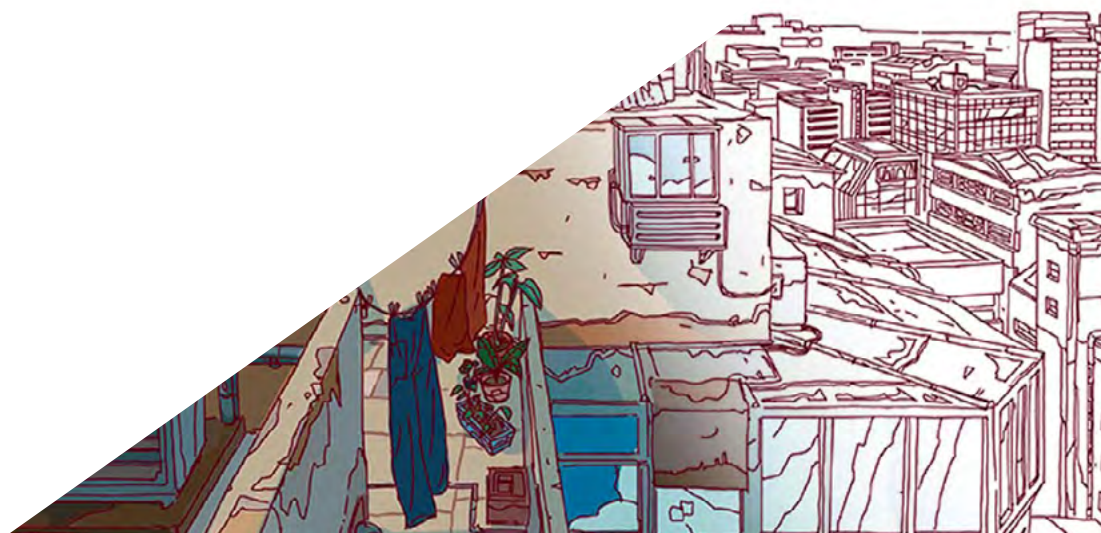
*Aprenda a dar perspetiva às suas ideias e a criar o próximo videojogo viral com este Curso em Desenho para Videojogos.*

*Transforme-se de gamer aficionado a ilustrador profissional para videojogos.*

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.

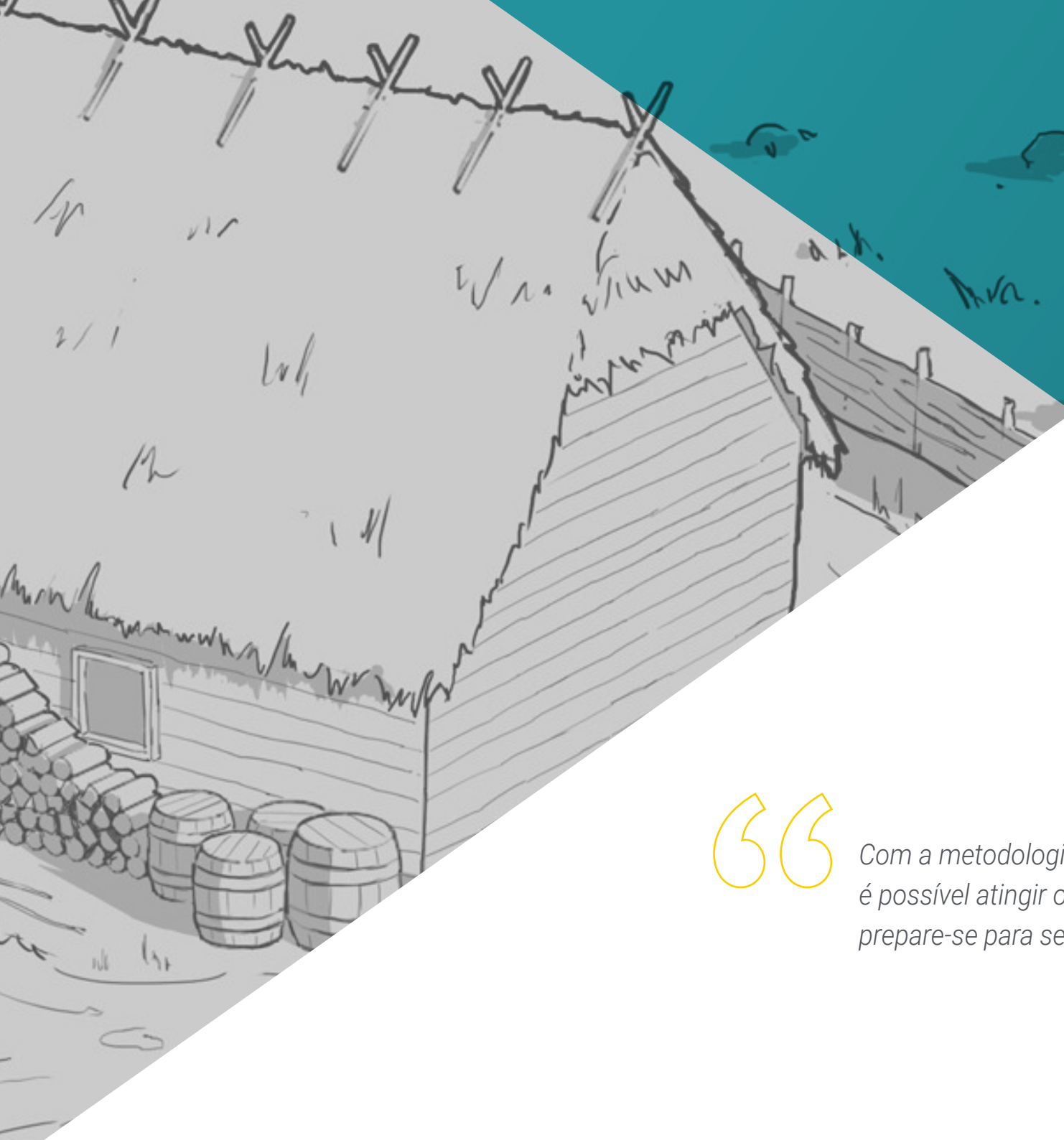


# 02 Objetivos

O Curso em Desenho para Videojogos tem como principal objetivo dar aos alunos as ferramentas para poderem expressar as suas ideias tanto em papel como digitalmente, aprendendo as mais recentes técnicas e procedimentos de sombreamento, perspetiva, cuidado com as linhas e formas geométricas, para apresentarem um esboço limpo e criarem trabalhos com um estilo único que faça de cada um dos seus trabalhos um projeto notável, dando-lhes a oportunidade de entrarem profissionalmente na indústria dos videjogos.







“

*Com a metodologia de estudo da TECH  
é possível atingir os seus objetivos,  
prepare-se para ser o melhor Concept Art”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Aprender as técnicas e os procedimentos de desenho profissional mais eficazes, como o Lineart, o sombreado, a tinta de meios, a perspectiva e a simplificação das formas
- ◆ Conhecer a disciplina no trabalho do artista digital para manter a saúde e a ergonomia
- ◆ Realizar trabalhos práticos aplicando as técnicas aprendidas graças à metodologia iterativa do curso
- ◆ Adquirir competências para utilizar eficazmente os recursos e os materiais adequados a cada criação





## Objetivos específicos

---

- ◆ Conhecer os principais materiais com que um artista trabalha
- ◆ Aprender a fazer esboços digitais face aos tradicionais
- ◆ Estudar a simplificação de formas geométricas complexas
- ◆ Melhorar o traçado de linhas

“

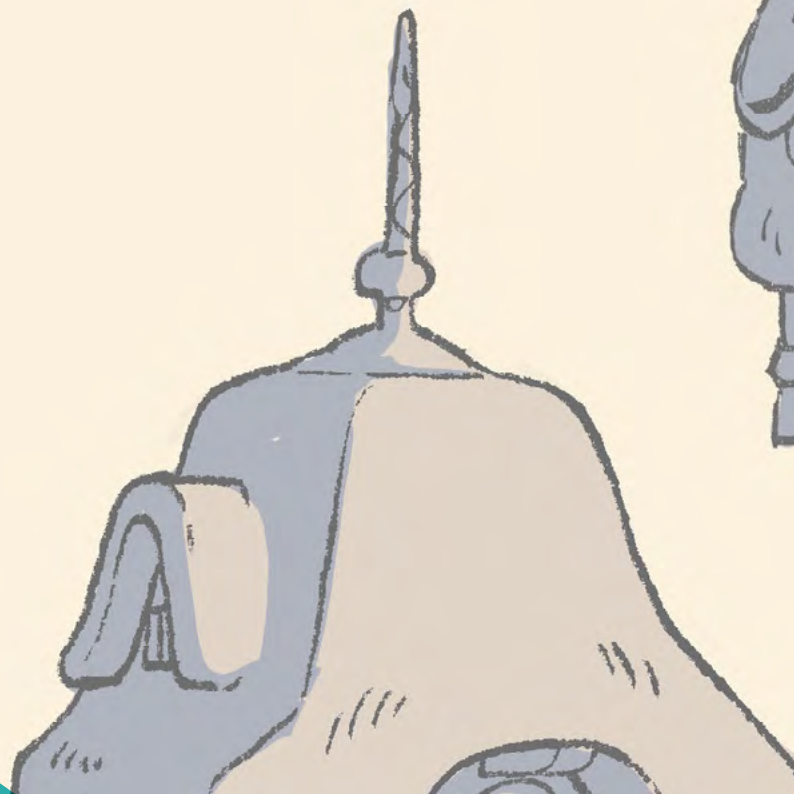
*Irá melhorar o seu desenho de linhas para tornar-se um verdadeiro profissional”*

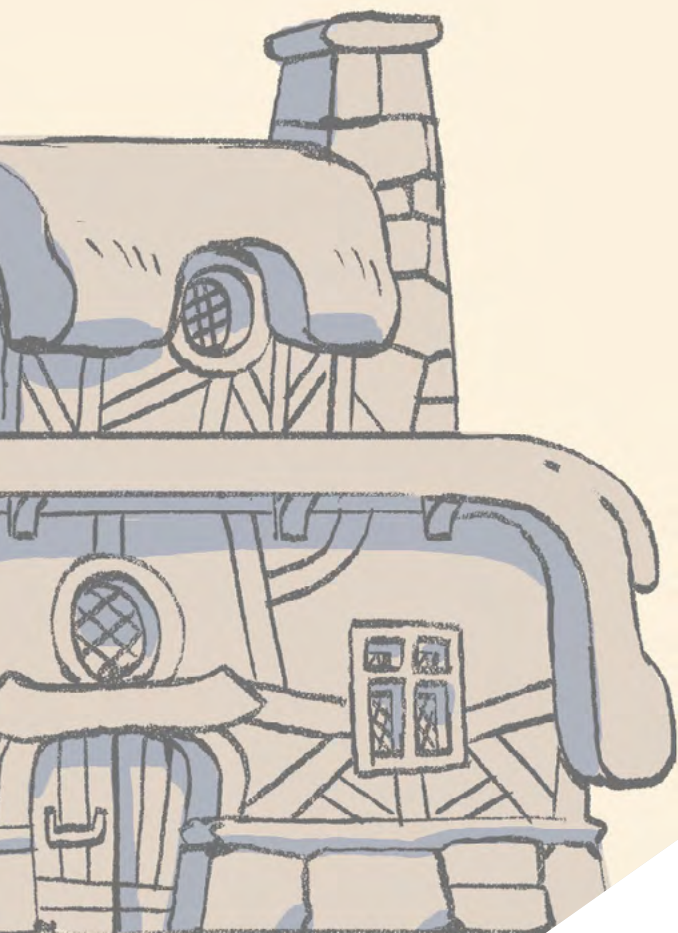


# 03

## Direção do curso

O corpo docente que desenvolveu o Curso de Desenho para Videojogos possui amplos conhecimentos e experiência que permitirão aos alunos iniciar a sua carreira no mundo do desenho de forma profissional, através de um plano de estudos concebido para fornecer ao aluno as ferramentas necessárias para que possa entrar com segurança no mercado de trabalho atual. Garantindo uma formação de qualidade com o apoio da TECH, a maior universidade digital do mundo.





“

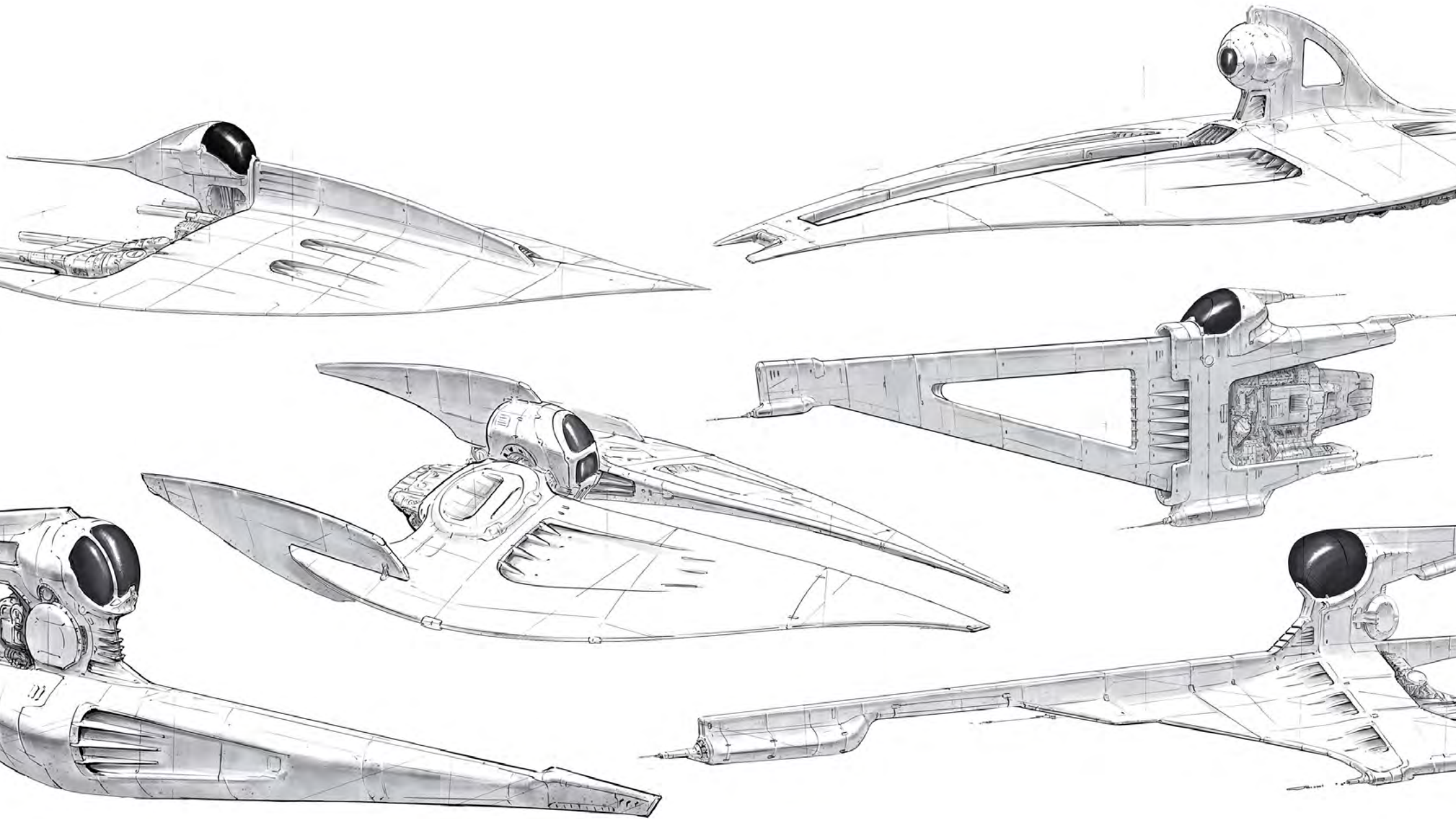
*A experiência de aprendizagem na TECH proporcionar-lhe-á o conforto e o dinamismo de que necessita para formar-se atualmente, sempre acompanhado por especialistas”*

## 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



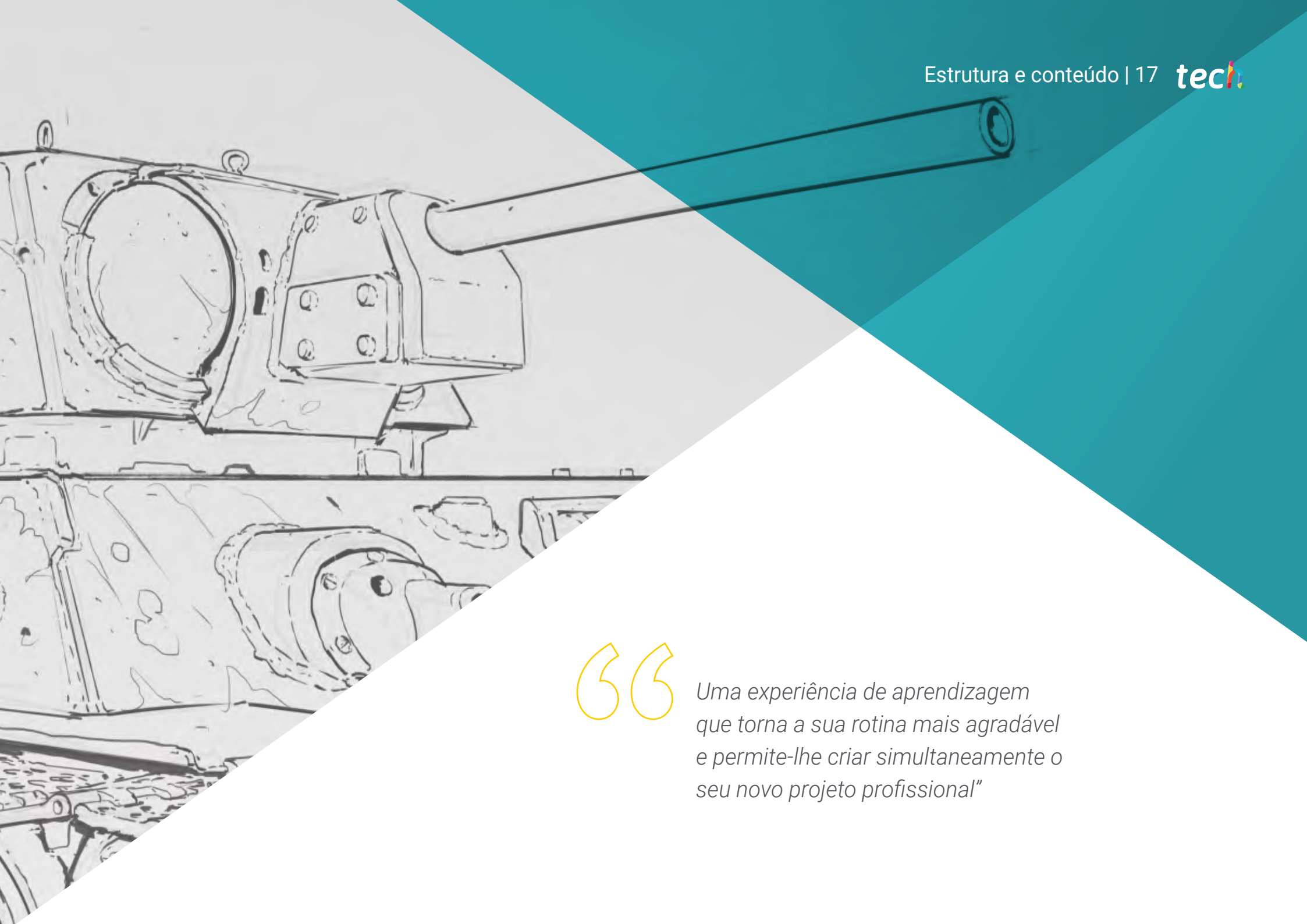
# 04

## Estrutura e conteúdo

A estrutura deste Curso em Desenho para Videojogos da TECH foi concebida para fornecer aos estudantes os conhecimentos necessários para darem os primeiros passos como ilustradores profissionais no setor do entretenimento interativo. Desta forma, a sua experiência de aprendizagem será desenvolvida através de situações reais, a fim de promover uma tomada de decisões efetivas nos seus projetos. Tudo isto dirigido por especialistas docentes que caracterizam o conteúdo de acordo com diferentes formatos, distribuindo-o ao longo do processo de aprendizagem, seguindo a metodologia online e específica da TECH.





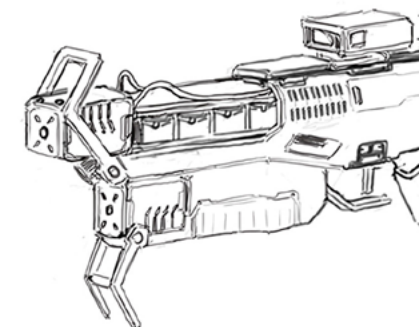
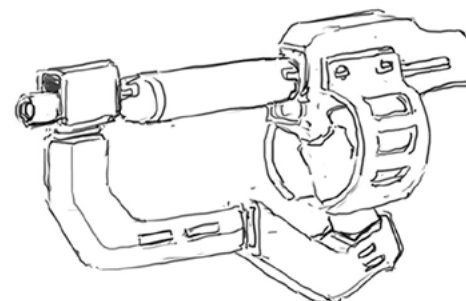
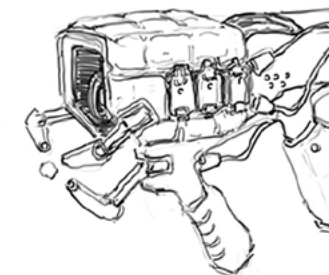
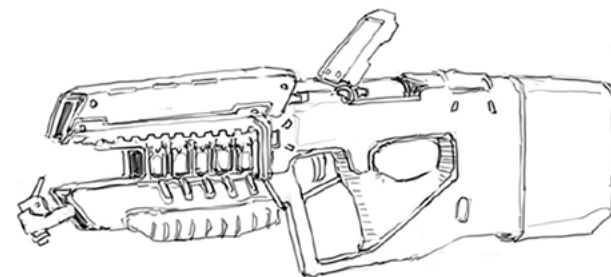
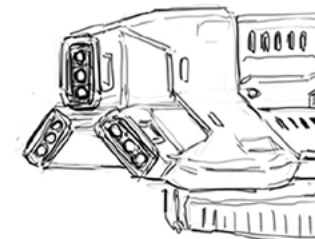
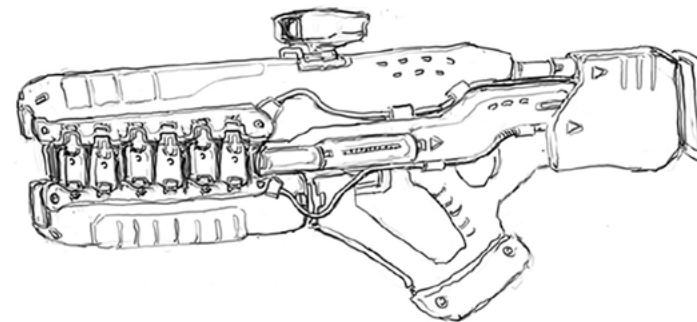


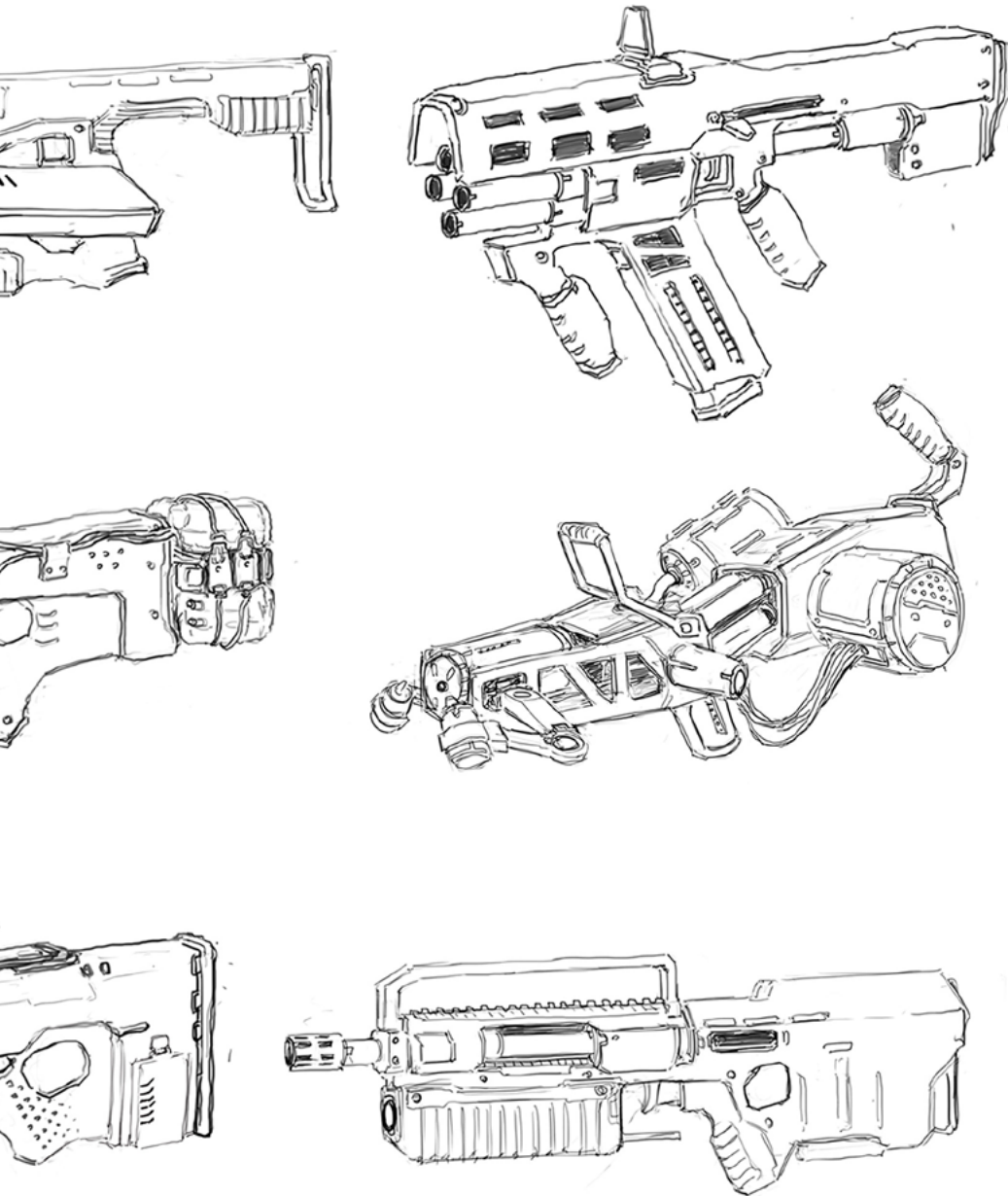
“

*Uma experiência de aprendizagem  
que torna a sua rotina mais agradável  
e permite-lhe criar simultaneamente o  
seu novo projeto profissional”*

## Módulo 1. Desenho profissional

- 1.1. Materiais
  - 1.1.1. Tradicional
  - 1.1.2. Digital
  - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e aquecimento
  - 1.2.1. Aquecimentos
  - 1.2.2. Descanso
  - 1.2.3. Saúde
- 1.3. Formas geométricas
  - 1.3.1. Linha
  - 1.3.2. Elipses
  - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspetiva
  - 1.4.1. Um ponto de fuga
  - 1.4.2. Múltiplos pontos de fuga
  - 1.4.3. Conselhos
- 1.5. Esboço
  - 1.5.1. Encaixe
  - 1.5.2. Digital vs. Tradicional
  - 1.5.3. Limpar
- 1.6. Lineart
  - 1.6.1. Sobre o esboço
  - 1.6.2. Digital
  - 1.6.3. Conselhos





- 1.7. Sombreamento no desenho
  - 1.7.1. Tramas
  - 1.7.2. Desfoque
  - 1.7.3. Preenchimento
- 1.8. Simplificar formas
  - 1.8.1. Formas orgânicas
  - 1.8.2. Estruturas
  - 1.8.3. Fusão de formas simples
- 1.9. Tingimento de meios
  - 1.9.1. Tinta
  - 1.9.2. Caneta
  - 1.9.3. Digital
- 1.10. Melhorar a linha
  - 1.10.1. Exercícios
  - 1.10.2. Pentear a linha
  - 1.10.3. Praticar



*Melhora as tuas capacidades de desenho e cria como um verdadeiro profissional como Akihiko Yoshida, Chris Metzen ou Tetsuya Nomura”*

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.





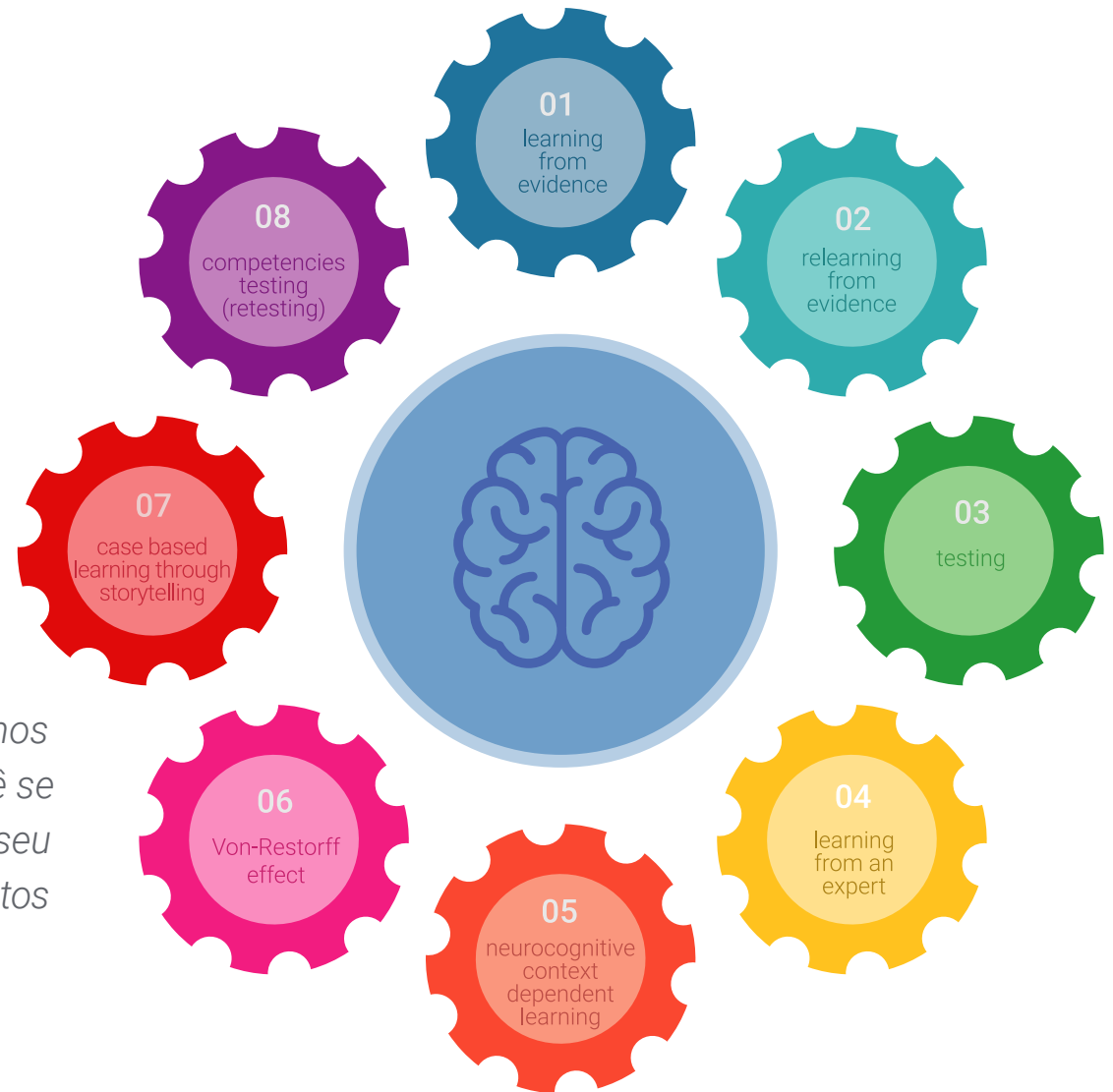
## Método Relearning

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

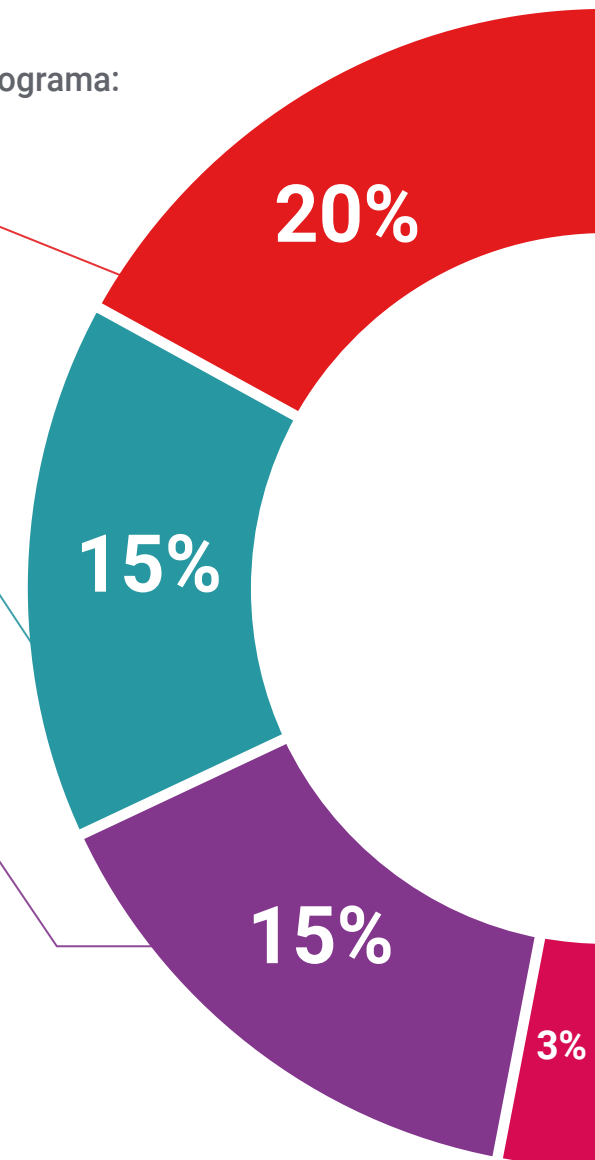
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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

Avaiamos e reavaiamos 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 Desenho 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 Desenho 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 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 Desenho para 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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso

### Desenho para videojogos

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

Curso

Desenho para Videojogos

