

Curso

Design e Desenvolvimento  
De Jogos Web



## Curso

### Design e Desenvolvimento de Jogos Web

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso/design-desenvolvimento-jogos-web](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/design-desenvolvimento-jogos-web)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudo

---

*pág. 16*

05

Certificação

---

*pág. 26*

# 01

# Apresentação

A popularização da Internet significou que muitas atividades que costumavam ser realizadas exclusivamente no mundo offline são agora também realizadas online. E o lazer por excelência da atualidade não fica de fora disso. Os videogames, anteriormente confinados às consolas, podem agora ser desfrutados também na web. Além disso, existem alguns jogos que são especificamente concebidos para serem jogados na web. Mas estes necessitam de conhecimentos precisos para o seu design, uma vez que não é qualquer pessoa que pode fazê-lo. Este curso fornece aos estudantes os conhecimentos necessários para conceber e desenvolver jogos web, de modo a que possam criar obras de sucesso e, assim, progredir profissionalmente.



“

*Desenha jogos web muito populares  
e alcança o sucesso profissional”*

A indústria dos videojogos é gigantesca. Há muitas empresas que concebem uma grande variedade de jogos, dependendo de circunstâncias como o público-alvo, o orçamento, o género e a plataforma de destino. Assim, no meio de toda esta indústria complexa, há também espaço para os jogos web.

Este tipo de jogo pode ser desfrutado através de um sítio Web, pelo que funciona fora de plataformas e consolas, sendo apenas necessário um computador com ligação à Internet ou um telemóvel para experimentá-los. Assim, trata-se de um videojogo peculiar que requer conhecimentos específicos para ser desenvolvido e concebido corretamente.

Por essa razão, este Curso de Design e Desenvolvimento de Jogos Web é a resposta para todos aqueles que procuram progredir profissionalmente na indústria dos videojogos. Assim, este curso contém os melhores conteúdos em desenvolvimento de videojogos para a área dos sítios web e utiliza um processo de aprendizagem totalmente online, facilitando aos estudantes a conciliação da sua vida profissional com os estudos.

Este **Curso de Design e Desenvolvimento de Jogos Web** 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 desenvolvimento de jogos web
- ◆ 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



*Os jogos web têm um enorme sucesso à escala mundial. Não esperes mais e melhora o teu nível de design com este Curso”*

“

*Os jogos web têm uma enorme presença na Internet e milhões de pessoas gostam deles. Entra neste próspero domínio graças a este Curso”*

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, 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 formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*As melhores empresas do setor estão à procura de especialistas em design de jogos web. Não os deixes à espera.*

*Serás o melhor programador de jogos web do teu meio quando finalizares este curso.*

```
test_sample_name  
task.define(`clean-extension-${name}`. ut  
Beta.define(`compile-extension:${name}`  
true);
```

# 02

## Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Design e Desenvolvimento de Jogos Web é oferecer aos seus alunos uma melhoria profissional na indústria dos videojogos, e para isso este curso proporciona grandes conhecimentos e competências, para que os alunos possam aceder às melhores empresas do setor. Assim, aqueles que completarem este programa estarão em melhores condições para dar um salto importante na sua vida profissional.



“

*Alcança todos os teus objetivos  
profissionais graças a este Curso  
de Design e Desenvolvimento de  
Jogos Web”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer os diferentes métodos de programação aplicados aos videojogos
- ◆ Dominar as linguagens de programação básicas utilizadas nos videojogos
- ◆ Compreender o papel da programação no desenvolvimento de um videojogo
- ◆ Desenvolver videojogos web





## Objetivos específicos

---

- ◆ Ser capaz de conceber jogos e aplicações web interactivas com a documentação correspondente
- ◆ Avaliar as principais características dos jogos e das aplicações web interactivas, a fim de comunicar-se de forma profissional e correta

“

*Queres ir longe e este curso vai ajudar-te a chegar lá”*

# 03

## Estrutura e conteúdo

Este Curso de Design e Desenvolvimento de Jogos Web foi criado por grandes especialistas na área, que pertencem a algumas das maiores empresas de videojogos do mundo, pelo que os alunos poderão usufruir dos conteúdos mais inovadores, retirados diretamente do campo profissional. Desta forma, garante-se que os estudantes possam aplicar no seus trabalhos tudo o que aprenderam ao longo do curso. Isso os levará ao sucesso.

```
1 require(dplyr)
2 require(ggplot2)
3 require(tidy)
4 require(reshape)
5 require(randomforest)
6 require("corplot")
7 require(caret)
8 require(GoSA)
9 require(tibble)
10 # carrega o pacote de testes
11 setwd("Li/Pojedati/Kolokvij/Prvi test/")
12
13 #preparamos os dados para o modelo
14 briganje <- read_excel("urejeni.xlsx", sheet="briganje")
15 nastavitve <- read_excel("urejeni.xlsx", sheet="nastavitve")
16 vrtak <- read_excel("urejeni.xlsx", sheet="vrtak")
17
18 #definimos o modelo
19 colnames(nastavitve) <- c("nastavitve", "nastavitve.tiaba.1", "nastavitve.tiaba.2", "nastavitve.tiaba.3", "nastavitve.tiaba.4", "nastavitve.tiaba.5", "nastavitve.tiaba.6", "nastavitve.tiaba.7", "nastavitve.tiaba.8", "nastavitve.tiaba.9", "nastavitve.tiaba.10", "nastavitve.tiaba.11", "nastavitve.tiaba.12", "nastavitve.tiaba.13", "nastavitve.tiaba.14", "nastavitve.tiaba.15", "nastavitve.tiaba.16", "nastavitve.tiaba.17", "nastavitve.tiaba.18", "nastavitve.tiaba.19", "nastavitve.tiaba.20")
20
21 #definimos o modelo
22 #definimos o modelo
23 #definimos o modelo
24 #definimos o modelo
25 #definimos o modelo
26 #definimos o modelo
27 #definimos o modelo
28 #definimos o modelo
29 #definimos o modelo
30 #definimos o modelo
31 #definimos o modelo
32 #definimos o modelo
33 #definimos o modelo
34 #definimos o modelo
35 #definimos o modelo
36 #definimos o modelo
37 #definimos o modelo
38 #definimos o modelo
39 #definimos o modelo
40 #definimos o modelo
41 #definimos o modelo
42 #definimos o modelo
43 #definimos o modelo
44 #definimos o modelo
45 #definimos o modelo
46 #definimos o modelo
47 #definimos o modelo
48 #definimos o modelo
49 #definimos o modelo
50 #definimos o modelo
51 #definimos o modelo
52 #definimos o modelo
53 #definimos o modelo
54 #definimos o modelo
55 #definimos o modelo
56 #definimos o modelo
57 #definimos o modelo
58 #definimos o modelo
59 #definimos o modelo
60 #definimos o modelo
61 #definimos o modelo
62 #definimos o modelo
63 #definimos o modelo
64 #definimos o modelo
65 #definimos o modelo
66 #definimos o modelo
67 #definimos o modelo
68 #definimos o modelo
69 #definimos o modelo
70 #definimos o modelo
71 #definimos o modelo
72 #definimos o modelo
73 #definimos o modelo
74 #definimos o modelo
75 #definimos o modelo
76 #definimos o modelo
77 #definimos o modelo
78 #definimos o modelo
79 #definimos o modelo
80 #definimos o modelo
81 #definimos o modelo
82 #definimos o modelo
83 #definimos o modelo
84 #definimos o modelo
85 #definimos o modelo
86 #definimos o modelo
87 #definimos o modelo
88 #definimos o modelo
89 #definimos o modelo
90 #definimos o modelo
91 #definimos o modelo
92 #definimos o modelo
93 #definimos o modelo
94 #definimos o modelo
95 #definimos o modelo
96 #definimos o modelo
97 #definimos o modelo
98 #definimos o modelo
99 #definimos o modelo
100 #definimos o modelo
```



“

*Conteúdos completos e inovadores para tornar-te um especialista em Design e Desenvolvimento de Jogos Web”*

## Módulo 1. Design e desenvolvimento de jogos web

- 1.1. Origens e padrões da web
  - 1.1.1. Origens da Internet
  - 1.1.2. Criação de World Wide Web
  - 1.1.3. Aparecimento dos padrões web
  - 1.1.4. O boom dos padrões web
- 1.2. HTTP e estrutura cliente-servidor
  - 1.2.1. Função cliente-servidor
  - 1.2.2. Comunicação cliente-servidor
  - 1.2.3. História recente
  - 1.2.4. Computação centralizada
- 1.3. Programação web: introdução
  - 1.3.1. Conceitos básicos
  - 1.3.2. Preparando um servidor web
  - 1.3.3. Conceitos básicos de HTML5
  - 1.3.4. Formas HTML
- 1.4. Introdução ao HTML e exemplos
  - 1.4.1. História de HTML5
  - 1.4.2. Elementos de HTML5
  - 1.4.3. APIS
  - 1.4.4. CCS3:
- 1.5. Modelo de Objeto de Documento
  - 1.5.1. O que é o Modelo de Objeto do Documento?
  - 1.5.2. Utilização de DOCTYPE
  - 1.5.3. A importância de validar o HTML
  - 1.5.4. Acedendo aos elementos
  - 1.5.5. Criando elementos e textos
  - 1.5.6. Usando innerHTML
  - 1.5.7. Eliminando um elemento ou nó de texto
  - 1.5.8. Leitura e escrita dos atributos de um elemento
  - 1.5.9. Manipulando os estilos dos elementos
  - 1.5.10. Anexar múltiplos ficheiros de uma vez
- 1.6. Introdução ao CSS e exemplos
  - 1.6.1. Sintaxe CSS3
  - 1.6.2. Folhas de estilo
  - 1.6.3. Rótulos
  - 1.6.4. Seletores
  - 1.6.5. Design web com CSS
- 1.7. Introdução ao JavaScript e exemplos
  - 1.7.1. O que é o JavaScript?
  - 1.7.2. Breve história da linguagem
  - 1.7.3. Versões do JavaScript
  - 1.7.4. Mostrar uma caixa de diálogo
  - 1.7.5. Sintaxe do JavaScript
  - 1.7.6. Compreensão de *Scripts*
  - 1.7.7. Espaços
  - 1.7.8. Comentários
  - 1.7.9. Funções
  - 1.7.10. JavaScript na página e externo
- 1.8. Funções em JavaScript
  - 1.8.1. Declarações de função
  - 1.8.2. Expressões de função
  - 1.8.3. Chamar funções
  - 1.8.4. Recursividade
  - 1.8.5. Funções aninhadas e fechamentos
  - 1.8.6. Preservação de variáveis
  - 1.8.7. Funções multianidadadas
  - 1.8.8. Conflitos de nomes
  - 1.8.9. Fechamentos ou clausuras
  - 1.8.10. Parâmetros de uma função



- 1.9. PlayCanvas para desenvolver jogos web
  - 1.9.1. O que é o PlayCanvas?
  - 1.9.2. Configuração do projeto
  - 1.9.3. Criando um objeto
  - 1.9.4. Adicionando físicas
  - 1.9.5. Adicionando um modelo
  - 1.9.6. Alterando as configurações de gravidade e cena
  - 1.9.7. Executando *Scripts*
  - 1.9.8. Controle de câmara
- 1.10. Phaser para desenvolver jogos web
  - 1.10.1. O que é o Phaser?
  - 1.10.2. Carregando recursos
  - 1.10.3. Construindo o mundo
  - 1.10.4. As plataformas
  - 1.10.5. O jogador
  - 1.10.6. Adicionar físicas
  - 1.10.7. Usar o teclado
  - 1.10.8. Recolher *pickups*
  - 1.10.9. Pontos e pontuação
  - 1.10.10. Bombas de rebote

“

*Estes conteúdos farão de si um grande especialista”*

# 04

# 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 pílulas 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.



# 05

# Certificação

O Curso de Design e Desenvolvimento de Jogos Web 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 Design e Desenvolvimento de Jogos Web** 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 Design e Desenvolvimento de Jogos Web**

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 comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Design e Desenvolvimento  
de Jogos Web

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

# Curso

## Design e Desenvolvimento de Jogos Web

