

Curso

Especialista na Indústria
do Videojogo 3D



Curso

Especialista na Indústria do Videjogo 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/especialista-industria-videojogo-3d

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

Estabelecer uma linha estética específica ao realizar um projeto de videogame é fundamental. Assim como a utilização dos principais softwares para a criação de elementos e a edição de imagens. É por isso que a indústria do setor exige cada vez mais profissionais com este conhecimento, que poderão aperfeiçoar com este curso oferecido pela TECH. É uma certificação criada por especialistas em tecnologia e entretenimento digital que inclui as últimas informações relacionadas com a gestão de projetos de arte e 3D em realidade virtual, desde a contextualização e realização de *Pipelines* até o design de personagens e cenários. Tudo num cómodo formato 100% online que lhe permite aperfeiçoar as suas competências de integração e desenvolvimento onde quer que esteja e com um horário totalmente adaptado à sua disponibilidade.



“

O melhor curso do mercado acadêmico para trabalhar em gestão de projetos 3D em videojogos a partir de qualquer lugar e com um horário totalmente adaptado à sua disponibilidade"

Trabalhar em grandes empresas como a Play Station ou a Nintendo é o sonho de muitos profissionais que dedicam a sua atividade profissional à criação, design e gestão de projetos relacionados com o mundo dos videojogos. Trata-se de um setor em plena expansão, impulsionado pelo desenvolvimento tecnológico e no qual, todos os anos, são implementadas técnicas cada vez mais complexas e inovadoras. Entre elas, o domínio das estratégias 3D aplicadas à realidade virtual e aumentada destaca-se como uma das mais exigidas, razão pela qual quem quiser ter sucesso neste setor deve conhecer detalhadamente os seus meandros.

O compromisso da TECH com o crescimento profissional dos seus alunos levou-a a desenvolver este Curso, precisamente para que eles o possam alcançar. Trata-se de uma certificação imersiva e moderna que inclui a informação mais atualizada sobre a arte e o 3D na indústria dos videojogos. Através de 150 horas de formação multidisciplinar, os alunos serão capazes de investigar os problemas típicos, bem como as soluções e necessidades que este tipo de projetos geralmente apresentam. Para além disso, irão aprofundar a criação do guia e do *Briefing*, bem como a criação de cenários, personagens e Assets.

Tudo isto através de um cómodo e acessível formato 100% online, sem horários nem aulas presenciais, que lhe permitirá conciliar o curso com qualquer outra atividade laboral ou académica. Trata-se, portanto, de uma oportunidade única para aperfeiçoar as suas competências profissionais e adaptar o seu perfil às exigências da procura atual, aumentando as suas hipóteses de sucesso através da realização de uma certificação concebida para o efeito.

Este **Curso de Especialista em Indústria Do Videojogo 3D** 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 videojogos e tecnologia
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A ênfase especial na modelação e animação 3D em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Uma certificação que lhe oferece dinamismo e profissionalismo combinados num formato cómodo 100% online"

“

Terá acesso ao Campus Virtual a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet. Poderá inclusivamente descarregar todos os conteúdos para consulta offline”

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.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-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 conceituados.

Poderá aperfeiçoar as suas competências na procura de referências, bem como na análise da concorrência a nível estético.

Gostaria de ser capaz de produzir guias e briefings mais profissionais e eficazes? Com este Curso, conseguirá fazê-lo em menos de 6 semanas.



02

Objetivos

A TECH e a sua equipa de especialistas em tecnologia e videojogos desenvolveram este Curso com o objetivo de que os profissionais que procuram tornar-se verdadeiros especialistas na indústria 3D o possam conseguir através de um curso que se adapte às suas necessidades e às do setor. Para isso, foi elaborada uma experiência académica altamente enriquecedora, que inclui a informação mais recente e atualizada, bem como as melhores ferramentas pedagógicas para que o aluno possa tirar o máximo proveito e superar as suas expectativas.





“

Um Curso que superará as suas expectativas académicas mais elevadas através dos melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares”

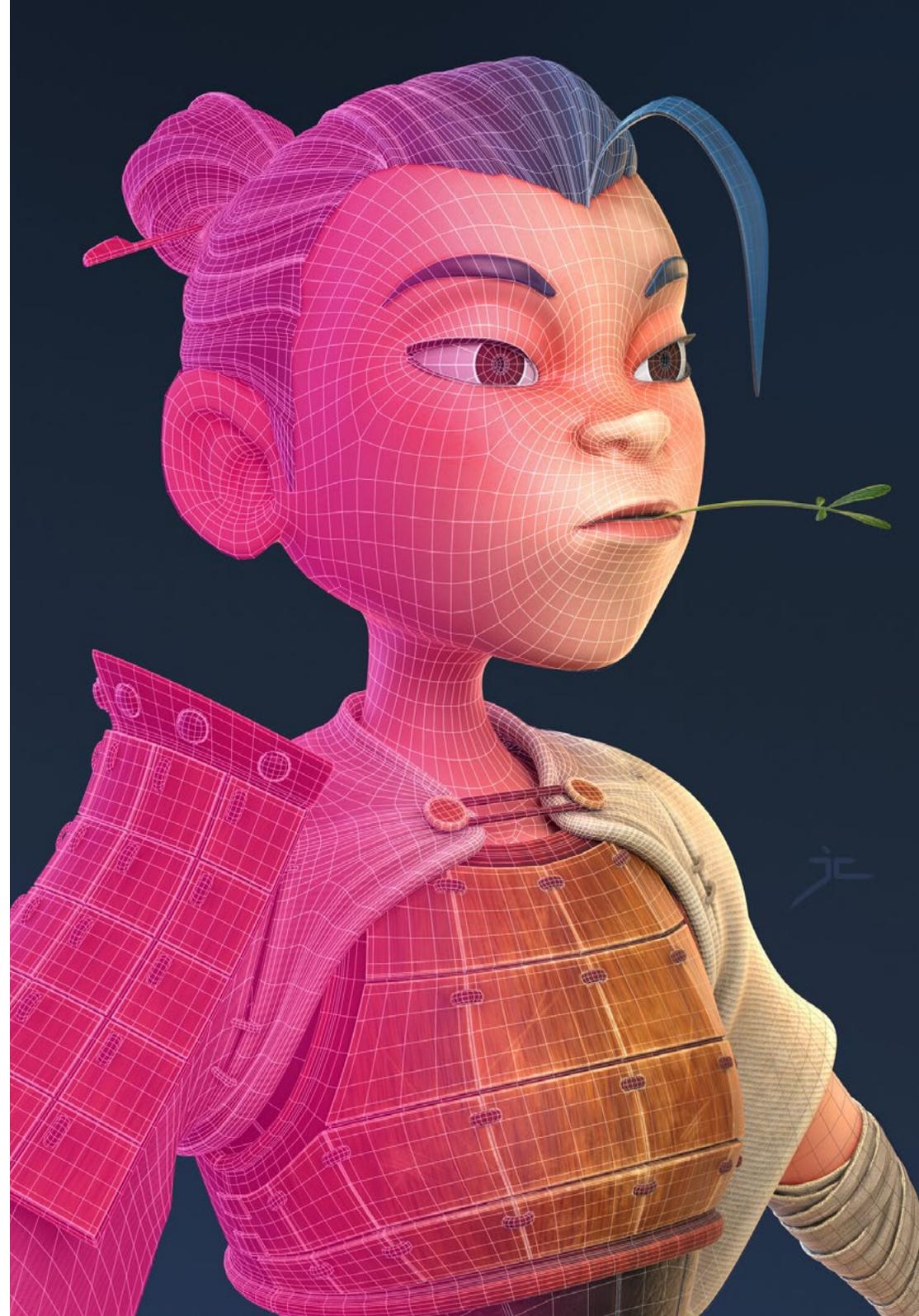


Objetivos gerais

- ◆ Gerar conhecimentos especializados sobre realidade virtual
- ◆ Determinar os Assets e personagens e a sua integração na realidade virtual
- ◆ Analisar a importância do áudio nos videojogos

“

Se os seus objetivos passam por dominar as técnicas mais sofisticadas de integração de personagens em cenários e testes, este Curso ajudá-lo-á a atingi-los”





Objetivos específicos

- ◆ Examinar o software de criação de malha 3D e de edição de imagens
- ◆ Analisar os possíveis problemas e a resolução de um projeto 3D em RV
- ◆ Ser capaz de definir a linha estética para a criação do estilo artístico
- ◆ Determinar os locais de referência para a procura da estética
- ◆ Avaliar as limitações de tempo para o desenvolvimento de um estilo artístico
- ◆ Produzir Assets e integrá-los num cenário
- ◆ Criar personagens e integrá-las num cenário
- ◆ Avaliar a importância do áudio e dos sons num videojogo

03

Direção do curso

Este Curso de Especialista na Indústria dos Videojogos 3D conta com um corpo docente versado no setor tecnológico, com uma ampla e extensa experiência na gestão e design de projetos audiovisuais. Trata-se de uma equipa de profissionais que combinam ensino e trabalho, pelo que conhecem em pormenor os meandros da matéria, bem como os últimos desenvolvimentos relacionados com as técnicas e estratégias mais eficazes. Tudo isto se refletirá num plano de estudos concebido por eles próprios.



“

Contará com o apoio de um corpo docente especializado em animação 3D, para que possa trabalhar no aperfeiçoamento das suas competências sob a orientação de verdadeiros especialistas do setor”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Design de Videojogos, Design de Níveis, Produção de Videojogos, Middleware, Indústrias de Meios Criativos, etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como a Avatar Games ou a Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Design de Videojogos
- ♦ Membro do Conselho Consultivo da Nima World

Professores

Dr. Noel Pradana Sánchez

- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D para videojogos
- ♦ Artista gráfico 3D na Dog Lab Studios
- ♦ Produtor na Imagine Games, liderando a equipa de desenvolvimento de videojogos
- ♦ Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- ♦ Experiência de ensino na ESNE e no CFGS em Animação 3D: jogos e contextos educativos
- ♦ Grau em Design e Desenvolvimento de Videojogos pela Universidade ESNE
- ♦ Mestrado em Capacitação aos Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ♦ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



04

Estrutura e conteúdo

Este curso foi desenvolvido pelo corpo docente com base em dois critérios fundamentais: por um lado, a informação mais austera e inovadora, retirada das principais fontes do setor dos videojogos, e por outro, seguindo as exigentes especificações de qualidade que definem esta universidade. Desta forma, foi possível dar forma a uma certificação dinâmica e multidisciplinar em que, para além de encontrar o melhor conteúdo teórico, o aluno usufruirá de horas de material prático e adicional para trabalhar de forma personalizada e adaptada à sua procura na melhoria das suas competências profissionais.



“

O curso inclui um módulo exclusivo dedicado ao áudio num videojogo 3D, com o qual poderá trabalhar no design da banda sonora, efeitos sonoros e vozes de personagens”

Módulo 1. Arte e 3D na indústria do Videojogo

- 1.1. Projetos 3D em RV
 - 1.1.1. Software de criação de malha 3D
 - 1.1.2. Software de edição de imagem
 - 1.1.3. Realidade Virtual (VR)
- 1.2. Problemas típicos, soluções e necessidades do projeto
 - 1.2.1. Necessidades do projeto
 - 1.2.2. Problemas possíveis
 - 1.2.3. Soluções
- 1.3. Estudo de linha estética para a criação do estilo artístico em videogames: do design do jogo à criação de arte 3D
 - 1.3.1. Escolha do público-alvo do videogame. A quem é que queremos chegar?
 - 1.3.2. Possibilidades artísticas do criador
 - 1.3.3. Definição final da linha estética
- 1.4. Pesquisa de referências e análise da concorrência a nível estético
 - 1.4.1. Pinterest e páginas similares
 - 1.4.2. Criação de *Model Sheet*
 - 1.4.3. Pesquisa de concorrentes
- 1.5. Criação do manual de instruções e *Briefing*
 - 1.5.1. Criação do manual de instruções
 - 1.5.2. Desenvolvimento do manual de instruções
 - 1.5.3. Desenvolvimento de um *Briefing*
- 1.6. Cenários e *Assets*
 - 1.6.1. Planeamento da produção dos *Assets* nos níveis
 - 1.6.2. Design dos cenários
 - 1.6.3. Design dos *Assets*





- 1.7. Integração dos Assets nos níveis e testes
 - 1.7.1. Processo de integração nos níveis
 - 1.7.2. Texturas
 - 1.7.3. Retoques finais
- 1.8. Personagens
 - 1.8.1. Planeamento da produção de personagens
 - 1.8.2. Design das personagens
 - 1.8.3. Design de Assets para personagens
- 1.9. Integração de personagens em cenários e testes
 - 1.9.1. Processo de integração nos níveis
 - 1.9.2. Necessidades do projeto
 - 1.9.3. Animações
- 1.10. Áudio nos videojogos
 - 1.10.1. Interpretação do dossier do projeto para a criação da identidade sonora do videojogo
 - 1.10.2. Processos de composição e produção
 - 1.10.3. Design da banda sonora
 - 1.10.4. Design de efeitos sonoros
 - 1.10.5. Design de vozes

“*Reinvente-se com a TECH e opte por uma certificação que elevará a sua carreira profissional ao nível das exigências de grandes empresas como a Tencent, a Blizzard ou a Ubisoft*”

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.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferen

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 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.



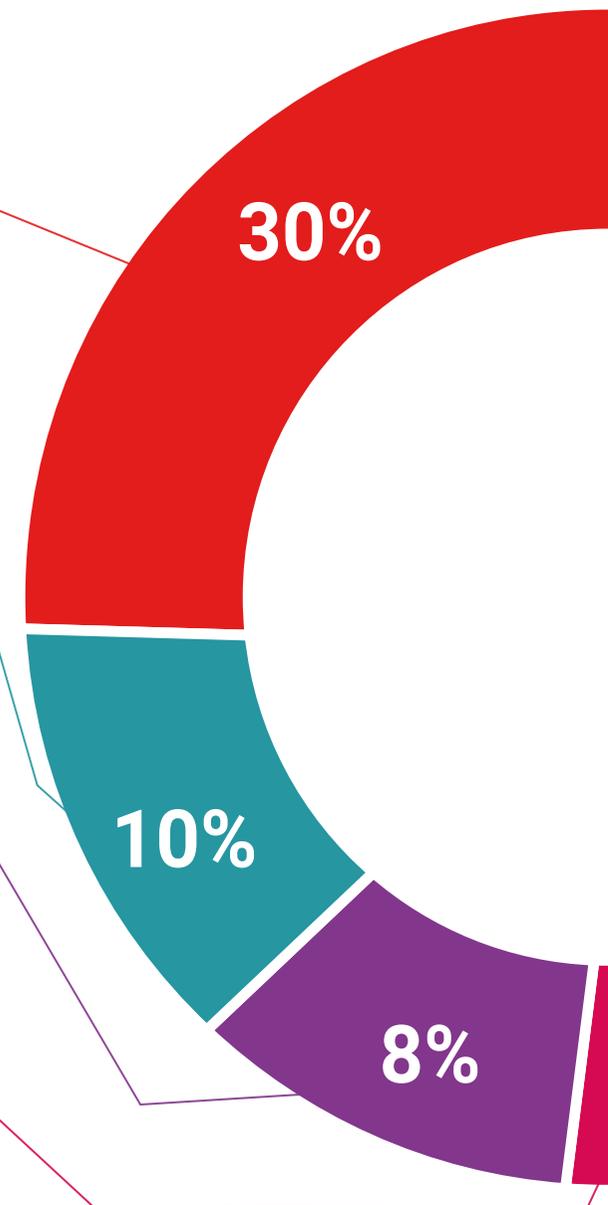
Práticas de aptidões e competências

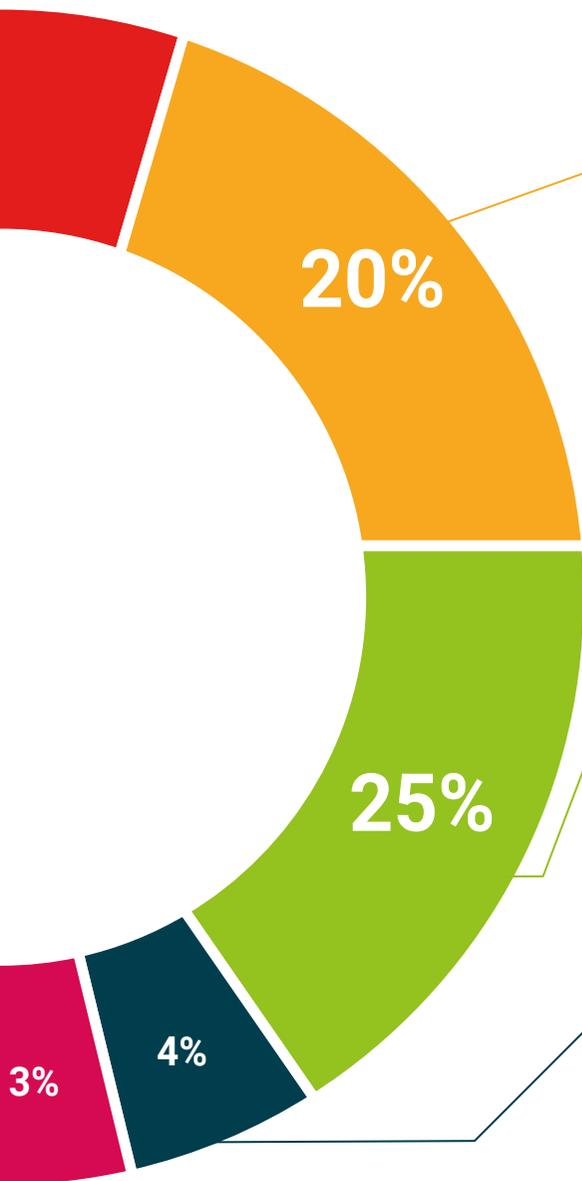
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Especialista em Indústria Do Videojogo 3D garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um 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 Especialista em Indústria Do Videojogo 3D** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **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 Especialista em em Indústria Do Videojogo 3D**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



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



Curso

Especialista na Indústria do Videojogo 3D

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **6 semanas**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **6 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

Curso

Especialista na Indústria
do Videojogo 3D