

# Curso

## Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos





## Curso

### Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos

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

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/narrativa-redacao-guioes-videojogos](http://www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/narrativa-redacao-guioes-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

Como todas as artes, os videogames contêm uma série de elementos que por vezes passam despercebidos, mas que são fundamentais. Um desses elementos é a narrativa e a estruturação dessa narrativa num guião. Os guionistas são dos profissionais mais procurados atualmente na indústria dos videogames devido à elevada procura de novas ideias e histórias para contar. Esta capacitação oferece ao aluno a oportunidade de se tornar num guionista e especialista em Narrativa de Videogames, tornando-se num profissional muito procurado neste setor, aumentando as suas oportunidades de emprego.





“

*Redija os melhores guiões para  
videojogos com este Curso”*

Os videojogos são constituídos por um grande número de elementos que intervêm na sua criação e na experiência do utilizador. Há, por exemplo, a secção visual, com os seus desenhos e animações, o design de som e a composição musical e tudo o que está relacionado com o desenvolvimento da história a ser contada no videojogo. É sobre este último elemento que se debruça o Curso de Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos.

A narrativa é a secção artística que trata do que é contado e de como é contada a história de um videojogo. Por essa razão, é uma componente muito importante, incluindo não só o que acontece, mas também quem e como são as personagens, o que farão e porque é que as coisas acontecem da forma que acontecem. No entanto, a escrita de bons guiões requer profissionais qualificados que possam escrever histórias interessantes no formato certo para que possam ser devidamente adaptadas ao ecrã.

Esta capacitação oferece, portanto, todas as ferramentas necessárias para escrever guiões num formato criativo e profissional, para que o aluno possa trabalhar imediatamente no setor, conhecendo as particularidades deste mundo e as diferenças específicas da escrita de guiões de videojogos, que difere de outras disciplinas em determinadas questões.

Assim, este curso é uma ferramenta importante para todos aqueles que queiram tornar-se em especialistas em Narrativa de Videojogos, bem como escrever eficazmente para esta disciplina e poder entrar nas maiores empresas do mundo.

Este **Curso de Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Videojogos
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras em design de videojogos
- ◆ 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



*Escreva os guiões dos próximos videojogos de sucesso graças a este Curso"*

“ *De certeza que tem muitas ideias, desenvolva-as com este Curso* ”

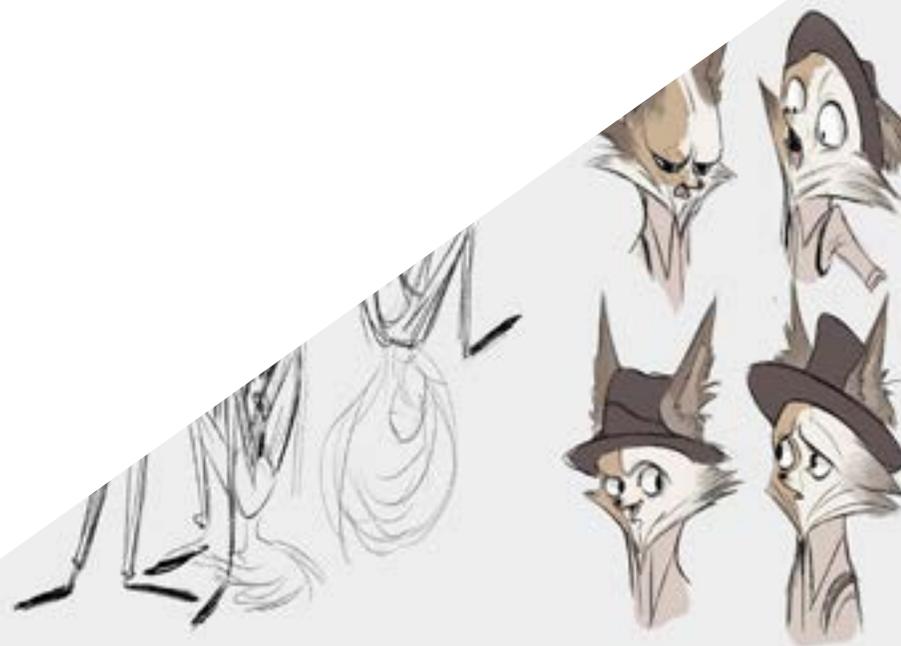
O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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 desta capacitação 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. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

*A indústria dos videojogos precisa de especialistas, por isso apresse-se e torne-se num.*

*Este curso é o que precisa se sempre quis escrever guiões para videojogos.*



# 02

## Objetivos

Os objetivos deste Curso de Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos são, por um lado, dotar os alunos de todas as ferramentas necessárias para escrever as melhores histórias para videogames e, por outro lado, compreender as necessidades específicas desta indústria de forma a prepará-los para o mercado de trabalho.





“

*Coloque o seu nome nos créditos do próximo videogame de grande sucesso: complete este curso e realize o seu sonho"*



## 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
- ◆ Gerar ideias e criar histórias, enredos e guiões divertidos para videojogos
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo
- ◆ Ser capaz de criar uma startup independente de entretenimento digital



*Faça o seu caminho destacando-se pelos seus guiões geniais"*

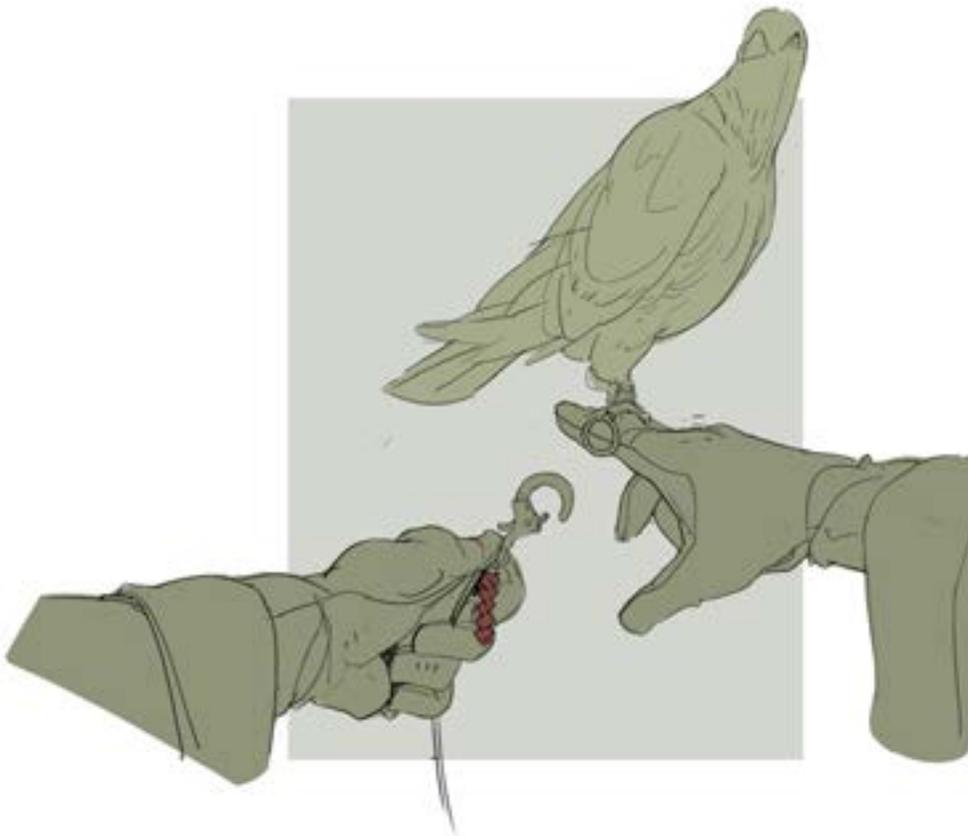




## Objetivos específicos

---

- ◆ Compreender a narrativa geral e a narrativa em videogãos
- ◆ Conhecer os elementos complexos da narrativa, tais como personagens, objetivo e ambiente
- ◆ Aprofundar a compreensão das estruturas narrativas e da sua aplicação complexa ao design de um videogão
- ◆ Conhecer as últimas novidades sobre o universo e os ambientes como a fantasia ou a ficção científica e as suas características nos enredos
- ◆ Ter um conhecimento profundo e prático de um enredo
- ◆ Aprender sobre a criação de personagens principais e secundárias
- ◆ Aprofundar a estruturação de um guião de videogão e a diferença entre videogãos e cinema
- ◆ Conhecer o processo de redação de um guião e as características e elementos para a sua criação

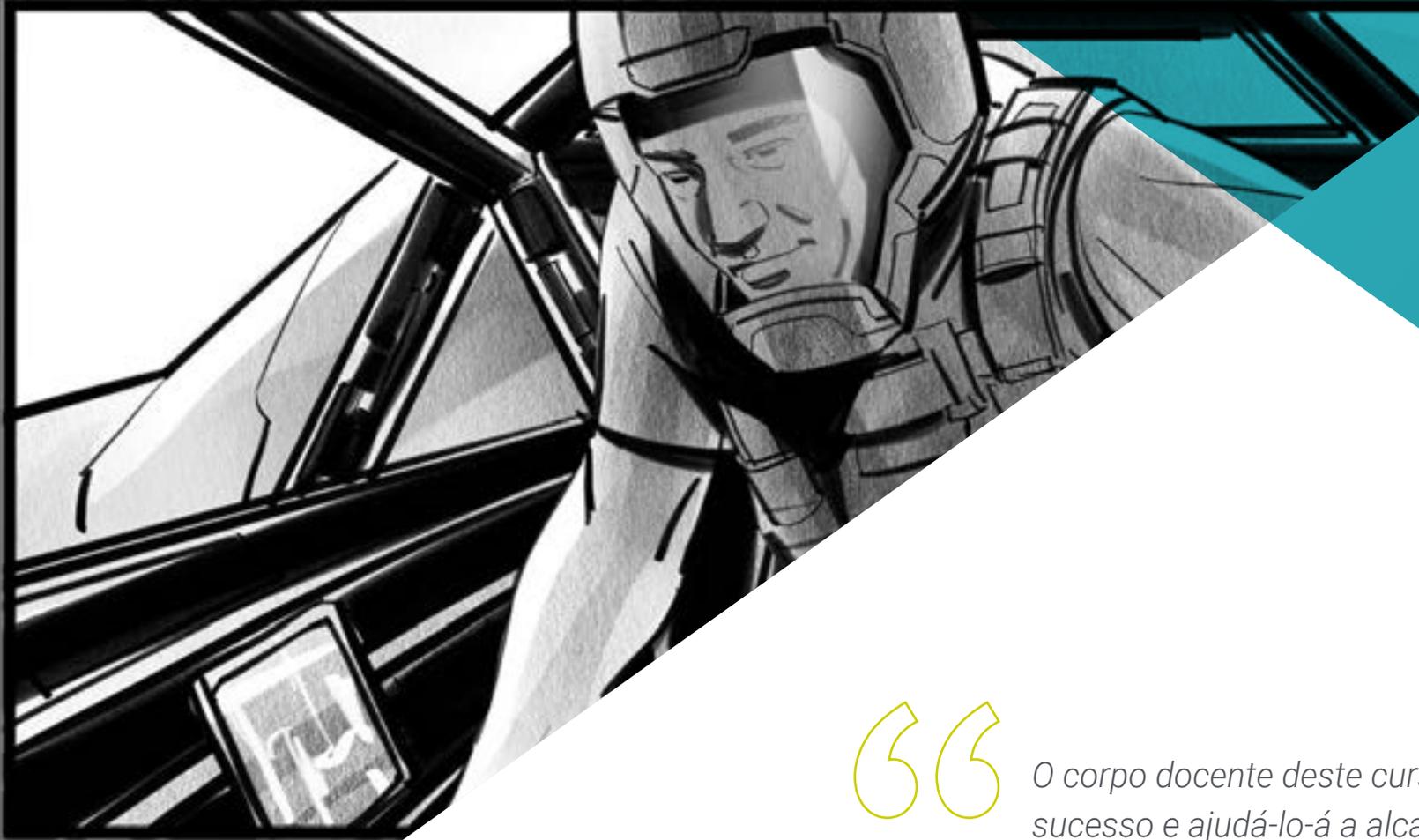


# 03

## Direção do curso

Este Curso de Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos é ministrado pelos melhores docentes, especialistas em redação de guiões para Videojogos e no setor em geral, o que dará ao aluno uma perspetiva específica e ao mesmo tempo ampla para poder desenvolver o seu trabalho de forma mais eficaz no mercado de trabalho.





“

*O corpo docente deste curso conhece o sucesso e ajudá-lo-á a alcançá-lo"*

## Direção



### Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- 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 Universidad 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 Universidad Rey Juan Carlos



## Professores

### Sra. Alba Molas

- ◆ Designer de videojogos
- ◆ Curso de Cinema e Media. Escuela de Cine de Cataluña. 2015
- ◆ Estudante de Animação 3D, Videojogos e Ambientes Interativos. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formação especializada em Guionismo de Animação Infantil. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Membro da associação Women in Games
- ◆ Membro da associação FemDevs

“

*Profissionais experientes  
ajudá-lo-ão a capacitar-se  
neste campo”*

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso foi concebido pelos melhores especialistas em Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos, pelo que os seus conteúdos são altamente especializados, aprofundados e com vocação prática, proporcionando ao aluno as melhores ferramentas profissionais. Ao longo de um módulo estruturado em 10 tópicos, o aluno poderá aprofundar o assunto até se tornar num especialista.





“

*Estes conteúdos são a chave para o sucesso, matricule-se e obtenha-os o mais rapidamente possível”*

## Módulo 1. Narrativa e Design de Guiões

- 1.1. A narrativa de videojogos
  - 1.1.1. Arquétipos
  - 1.1.2. A viagem do herói
  - 1.1.3. A estrutura do monomito
- 1.2. Elementos da narrativa
  - 1.2.1. Lineares
  - 1.2.2. Ramificados
  - 1.2.3. Afunilados
- 1.3. Estruturas narrativas
  - 1.3.1. Narrativa não linear: blocos
  - 1.3.2. Narrativas ambientais e enredos secundários
  - 1.3.3. Outros tipos de estruturas: contos, 4 atos
- 1.4. Recursos
  - 1.4.1. Callbacks
  - 1.4.2. Foreshadowing
  - 1.4.3. Planting e Pay-Off
- 1.5. Enredo
  - 1.5.1. O enredo
  - 1.5.2. Tensão dramática
  - 1.5.3. Curva de interesse
- 1.6. Personagens I
  - 1.6.1. Redondos e planos
  - 1.6.2. Evolução da personagem
  - 1.6.3. Personagens secundárias
- 1.7. Personagens II
  - 1.7.1. Psicologia
  - 1.7.2. Motivação
  - 1.7.3. Habilidades



- 1.8. Tipos de diálogos
  - 1.8.1. Internos
  - 1.8.2. Externos
  - 1.8.3. Outros
- 1.9. Guião: os elementos
  - 1.9.1. Característica do guião
  - 1.9.2. Cenas e sequências
  - 1.9.3. Elementos do guião
- 1.10. Guião: Redação
  - 1.10.1. Estrutura
  - 1.10.2. Estilo
  - 1.10.3. Outros detalhes

“

*O curso mais especializado e específico para se tornar num grande guionista 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.



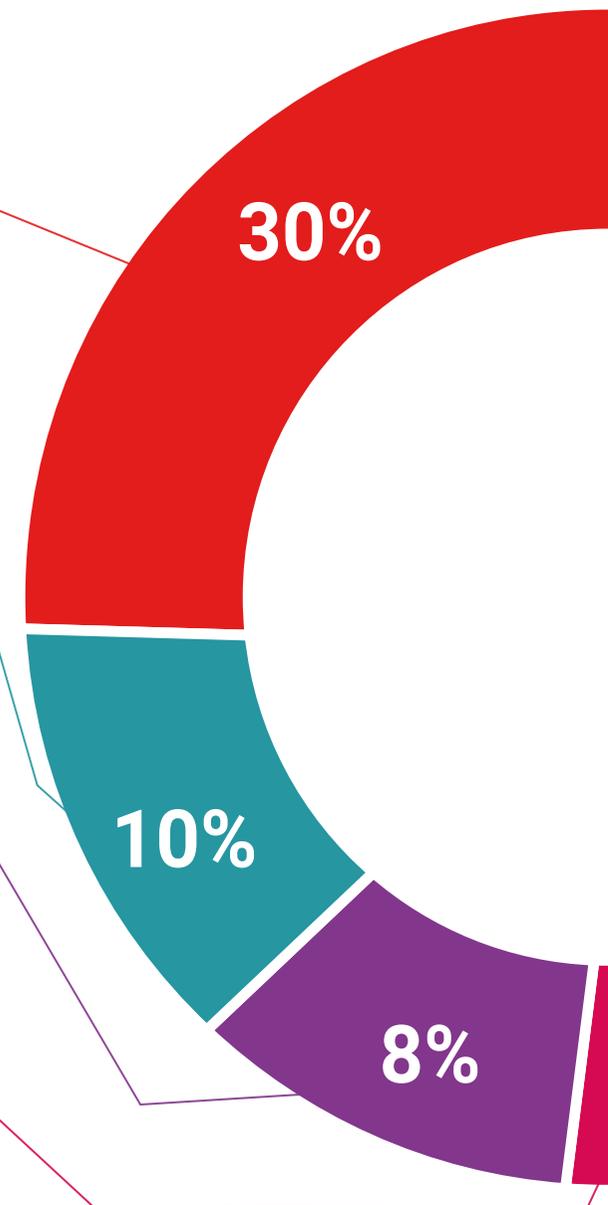
#### Práticas de aptidões e competências

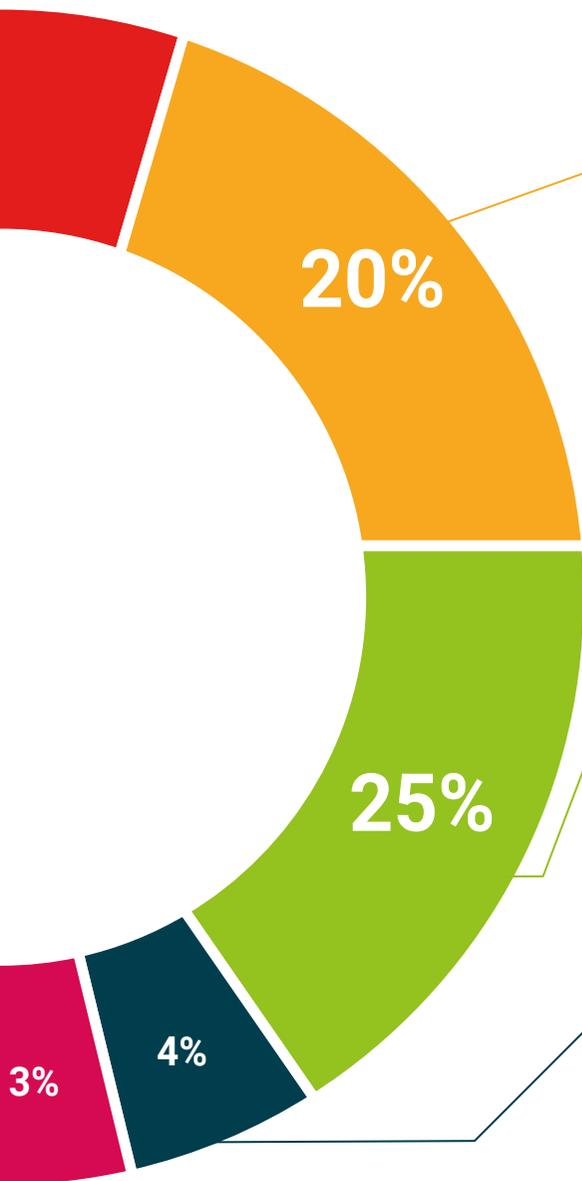
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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 Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atual, 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 Narrativa e Redação de Guiões 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 receção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6 ECTS**



\*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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

### Curso

Narrativa e Redação  
de Guiões para  
Videojogos

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

# Curso

## Narrativa e Redação de Guiões para Videojogos