

# Mestrado Próprio

## Arte para Videojogos





## Mestrado Próprio

### Arte para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/master/master-arte-videojogos](http://www.techtute.com/pt/videojogos/master/master-arte-videojogos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 12*

04

Direção do curso

---

*pág. 16*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 20*

06

Metodologia

---

*pág. 30*

07

Certificação

---

*pág. 38*

# 01

# Apresentação

Com o passar dos anos, a arte ganhou um peso inigualável no desenvolvimento de qualquer videogame. Desde títulos independentes que se destacam por uma linha artística original como Gris ou Hollow Knight até espetaculares videogames triple A como God of War ou Halo Infinite, a direção de arte é tão exigente que os profissionais devem manter um elevado nível de competências e conhecimentos para terem sucesso na indústria. Este programa da TECH responde a esta necessidade profissional, proporcionando a todos os artistas e profissionais que queiram dedicar-se à Arte para Videogames uma opção de capacitação única, apoiada pela melhor metodologia académica no panorama universitário.





“

*Aprenderá a destacar-se nas comunidades artísticas, redes sociais e ambientes profissionais mais benéficos para si”*

Não é de estranhar que a arte esteja a tornar-se cada vez mais importante tanto para estúdios indies como para gigantes como a Microsoft e a Sony, uma vez que melhorias a nível de motores técnicos e *hardware* levaram a indústria a níveis de qualidade anteriormente inimagináveis. As equipas artísticas aumentaram em tamanho e relevância, o que também permitiu numerosas oportunidades de emprego no mercado dos videojogos.

Este diploma da TECH reúne a informação mais importante e atualizada sobre arte na indústria dos videojogos, com uma visão moderna que abrange os procedimentos artísticos mais comuns no setor atualmente, bem como o desenvolvimento de um portefólio profissional com a qual se pode destacar e aspirar a liderar equipas artísticas de grande prestígio.

Tudo isto numa qualificação completa desenvolvida por profissionais altamente qualificados, que têm o apoio da maior instituição académica *online*. Graças à sua experiência, todo o programa é enriquecido com os avanços mais notáveis em *software* e redes sociais para *designers* artísticos, bem como a teoria mais completa sobre temas de interesse como o volume, a estética, a cor ou a anatomia humana nos projetos artísticos mais ambiciosos.

Cabe destacar que o formato do curso é também 100% *online*, o que permite combiná-lo com todo o tipo de responsabilidades pessoais e profissionais. Todo o material didático está disponível para transferência desde o primeiro dia, e os estudantes podem aceder ao mesmo a partir de qualquer dispositivo com uma ligação à *internet*.

Este **Mestrado Próprio em Arte para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As características que mais se destacam são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em arte para videojogos
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com que está concebido, fornece informações científicas e 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 sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, as questões ao especialista e os trabalhos de reflexão individuais
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à *internet*



*Irá dominar ferramentas como o Photoshop e o Clip Studio Paint, adaptando-as aos ritmos de trabalho mais exigentes"*

“

*Leve os seus conhecimentos e as suas competências em estética artística a um novo nível, criando o seu próprio estilo com as melhores ferramentas do mercado”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, para além de especialistas reconhecidos

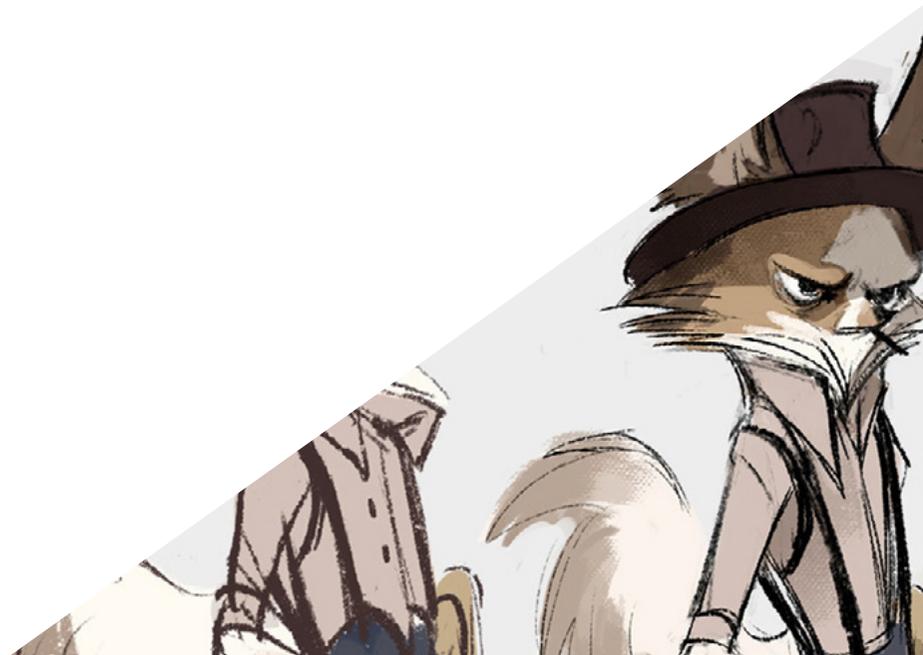
de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

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

*Destacar-se-á numa indústria onde os artistas são reconhecidos por excelentes obras como Ghost of Tsushima ou Hades.*

*Melhorará o seu portefólio profissional para que seja mais atrativo para liderar equipas de trabalho artístico.*



# 02

## Objetivos

Uma vez que a arte nos videogames é atualmente tão relevante, o objetivo deste curso é proporcionar a todos os profissionais e interessados neste campo a melhor formação possível para o sucesso nesta indústria. Com um conteúdo minucioso que examina todo o percurso artístico, desde o *design* profissional até ao volume, às cores e às poses, o ingressado deste curso estará preparado para ultrapassar os seus próprios objetivos mais ambiciosos.





“

*Atingirá os seus objetivos profissionais passo a passo, acompanhado por uma equipa técnica e docente de primeira classe”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Desenvolver trabalhos de qualidade profissional
- ◆ Criar um portfólio especializado para a indústria dos videogames
- ◆ Alargar os seus conhecimentos sobre o desenho
- ◆ Compreender o funcionamento da indústria da arte dos videogames
- ◆ Melhorar as capacidades de trabalho em equipa
- ◆ Analisar diferentes posições na indústria
- ◆ Alargar os conhecimentos sobre o desenho
- ◆ Impulsionar a apresentação do trabalho de uma forma profissional
- ◆ Aprofundar os conhecimentos técnicos artísticos
- ◆ Concentrar a sua carreira no trabalho dos seus sonhos



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Design profissional

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

### Módulo 2. Volume

- ◆ Aprofundar o conhecimento sobre as diferenças de 2D para 3D
- ◆ Desenvolver conhecimentos de sombreamento em planos e anatomia
- ◆ Conhecer os diferentes tipos de sombreamento em função do estilo escolhido
- ◆ Saber aplicar o volume de acordo com a perspetiva e a cor

### Módulo 3. Estética

- ◆ Estudar os diferentes estilos e cânones modernos
- ◆ Estudar em profundidade a estilização do ser humano
- ◆ Desenvolver o seu próprio estilo
- ◆ Melhorar a narrativa visual das obras

### Módulo 4. Cor

- ◆ Conhecer o comportamento da luz e a sua propagação
- ◆ Avaliar os diferentes aspetos da luz, das sombras, da saturação e do contraste
- ◆ Estudar as diferentes técnicas de aplicação da cor
- ◆ Conhecer a importância da cor na Arte para Videogames

### Módulo 5. Programas na indústria

- ◆ Estudar em profundidade os diferentes programas atualmente utilizados na indústria
- ◆ Conhecer as diferenças entre Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate
- ◆ Dominar a interface e as ferramentas do Photoshop
- ◆ Aprender a digitalizar profissionalmente os meios de comunicação tradicionais

### Módulo 6. 2D na indústria dos videogames

- ◆ Analisar o estado da indústria do entretenimento digital atualmente
- ◆ Investigar os diferentes tipos de artistas procurados na indústria
- ◆ Estudar a integração dos diferentes papéis do artista num grupo de trabalho transversal
- ◆ Reconhecer a importância do diretor de arte num projeto de videogame

### Módulo 7. Anatomia

- ◆ Estudar a anatomia das formas orgânicas
- ◆ Diferenciar entre esqueletos complexos e esqueletos com formas simples
- ◆ Aprender a evitar erros comuns ao retratar um rosto humano
- ◆ Saber aplicar corretamente a cor de acordo com os tons e tonalidades no corpo humano

### Módulo 8. Desenvolver o desenho

- ◆ Desenvolva as técnicas próprias de desenho
- ◆ Criar rotinas de trabalho profissionais e eficazes
- ◆ Conhecer as técnicas para sair da zona de conforto
- ◆ Conhecer as comunidades para participar ativamente nelas e procurar *feedback*

### Módulo 9. O design em videogames

- ◆ Criar conceitos artísticos para a conceção de videogames
- ◆ Aprender a desenhar personagens e *adereços* de uma forma profissional
- ◆ Conhecer os conceitos básicos do design de roupa e cenários
- ◆ Analisar o trabalho para saber como limpá-lo e apresentá-lo de forma adequada

### Módulo 10. Indústria da Arte para Videogames: *Musts*

- ◆ Conhecendo o indispensável da indústria dos videogames
- ◆ Criar um portefólio em diferentes línguas
- ◆ Ter uma presença em *websites* e redes sociais relevantes para a indústria
- ◆ Conhecer o trabalho à distância e saber a disciplina necessária para manter o profissionalismo



*Incorporará no seu portefólio de aptidões e competências todos os ensinamentos avançados da TECH, incluindo antes de terminar o programa"*

# 03

## Competências

Como mencionado acima, a indústria dos videogames exige artistas altamente qualificados que sejam capazes de enfrentar grandes projetos de todos os tipos. Este tipo de profissionais precisam de ter um perfil versátil e saber adaptar-se a ritmos de trabalho intensos, razão pela qual este programa se aprofunda não só nas competências artísticas, como também nas organizativas e de liderança que tornarão o perfil do graduado ainda mais atrativo para os melhores projetos de videogames.



“

*Vai posicionar-se firmemente na indústria, fazendo com que seja o seu portfólio a demonstrar o seu elevado nível de criatividade e adaptabilidade”*

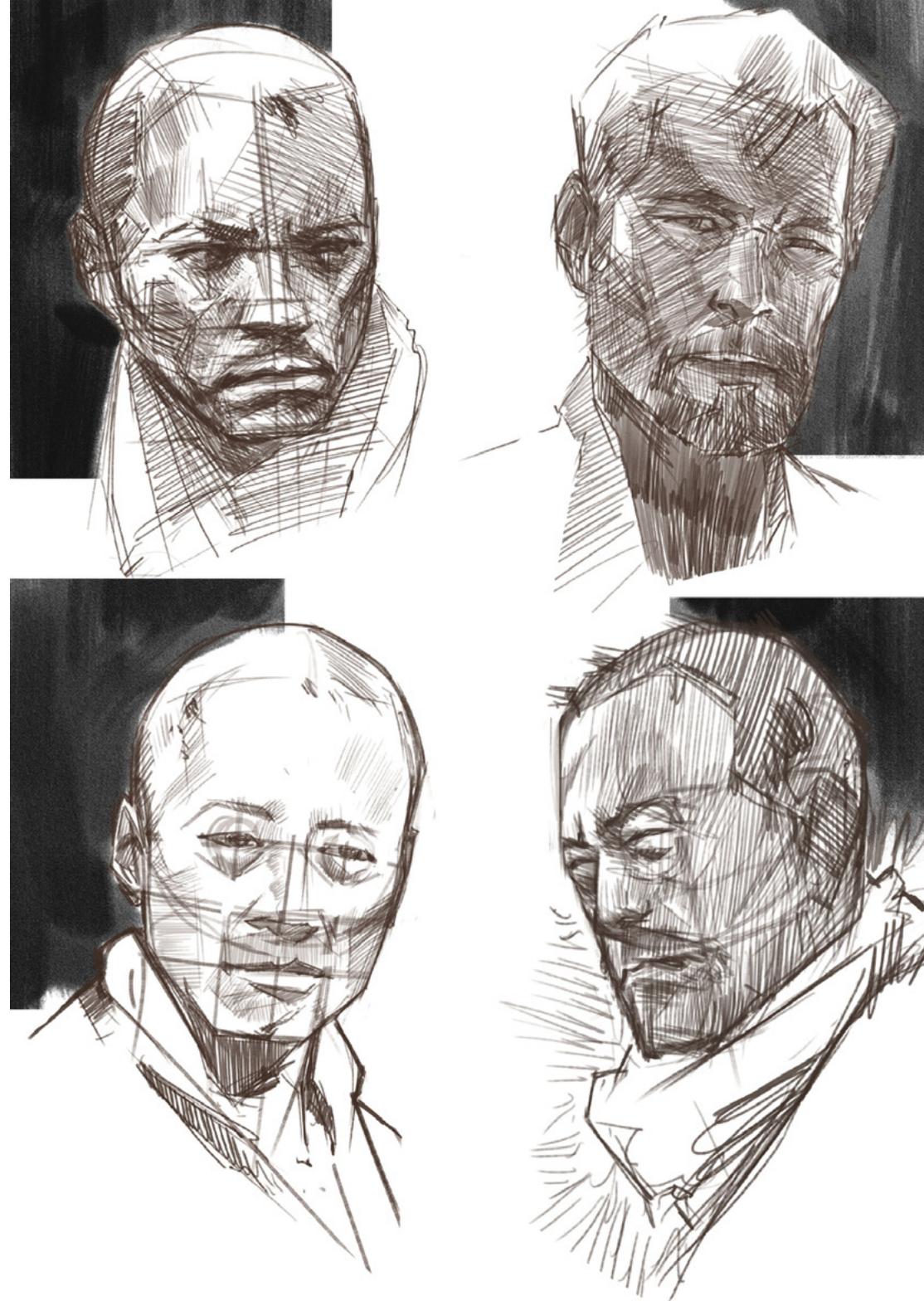


## Competências gerais

- ◆ Desenvolver conceitos e desenhos para qualquer tipo de projeto
- ◆ Dominar as ferramentas mais comuns na indústria
- ◆ Adaptar-se a todos os tipos de pedidos, estilos e ambientes de trabalho
- ◆ Criar uma forte disciplina de trabalho para se destacar dos concorrentes
- ◆ Aprofundar o seu próprio estilo artístico e melhorá-lo ao mais alto nível

“

*Melhorar as suas competências em Arte para Videojogos dar-lhe-á uma vantagem competitiva inigualável que acrescentará qualidade ao seu CV”*





## Competências específicas

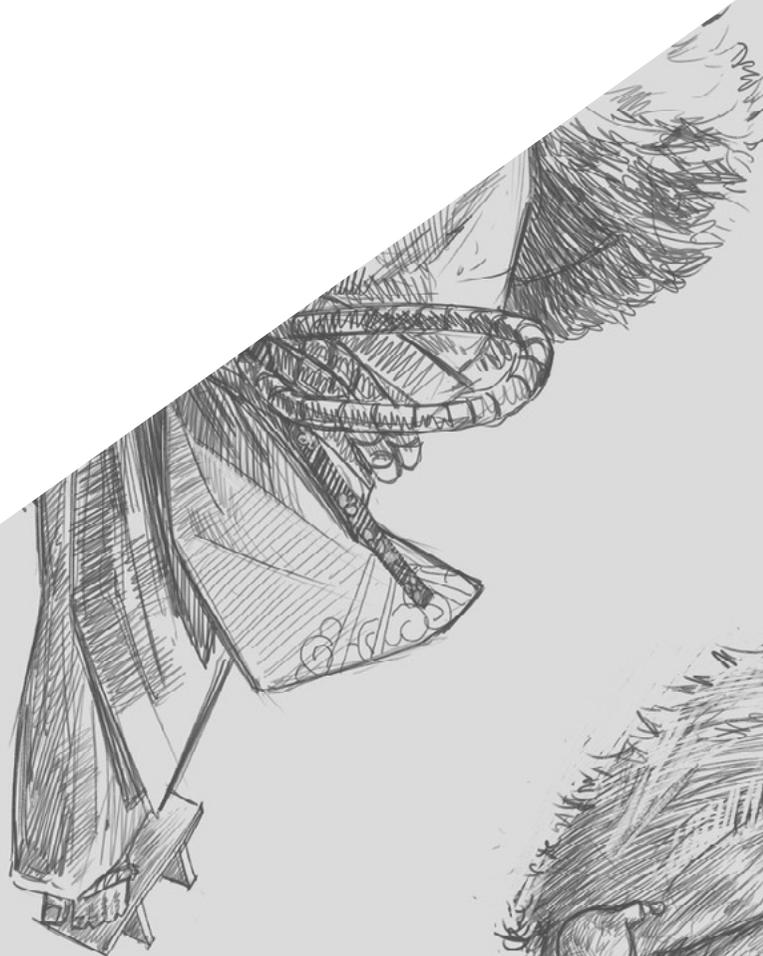
---

- ◆ Estudar detalhadamente métodos pictóricos
- ◆ Compreender amplamente as rotinas artísticas
- ◆ Compreender amplamente o arquétipo humano
- ◆ Desenvolver formas complexas a partir da memória
- ◆ Fazer uso profissional da cor
- ◆ Melhorar os meios de apresentação do seu trabalho
- ◆ Simplificar formas geométricas complexas
- ◆ Detalhar o seu trabalho de forma adequada e solicitar *briefings*
- ◆ Fazer um uso correto das referências
- ◆ Gerar um *desenvolvimento* artístico especializado

# 04

## Direção do curso

Para a elaboração deste programa, a TECH recorreu a profissionais com elevadas capacidades artísticas e organizacionais, para que possam transmitir ao aluno as diretrizes e ao métodos mais úteis para alcançar o sucesso na indústria artística dos videojogos. Por esta mesma razão, o estudante tem assegurada a elevada qualidade técnica e profissional de todo o programa de estudos, especificamente orientado para elevar o seu perfil profissional e colocá-lo no centro das atenções dos projetos artísticos mais ambiciosos.





“

*Junte-se a uma equipa de sucesso com a qual poderá impulsionar a sua carreira e ultrapassar os seus limites”*

## Direção



### Sr. Jon Mikel Alaez

- Artista conceitual para personagens em English Coach Podcast
- Artista conceitual em Master D
- Licenciado em Arte pela Universidade de Belas Artes UPV
- Concept Art e Ilustração Digital em Master D Rendr

## Professores

### Sra. Igone Martínez Marín

- Chefe de Edição e Gestora de Produtos em Meridiem Games
- Editora sénior de vídeos e meios de comunicação social na Chicas Gamers
- Licenciatura em Engenharia das Telecomunicações pela Universidade Politécnica de Madrid
- Formação em 3D Autodesk Maya Design pela EscuelaTrazos

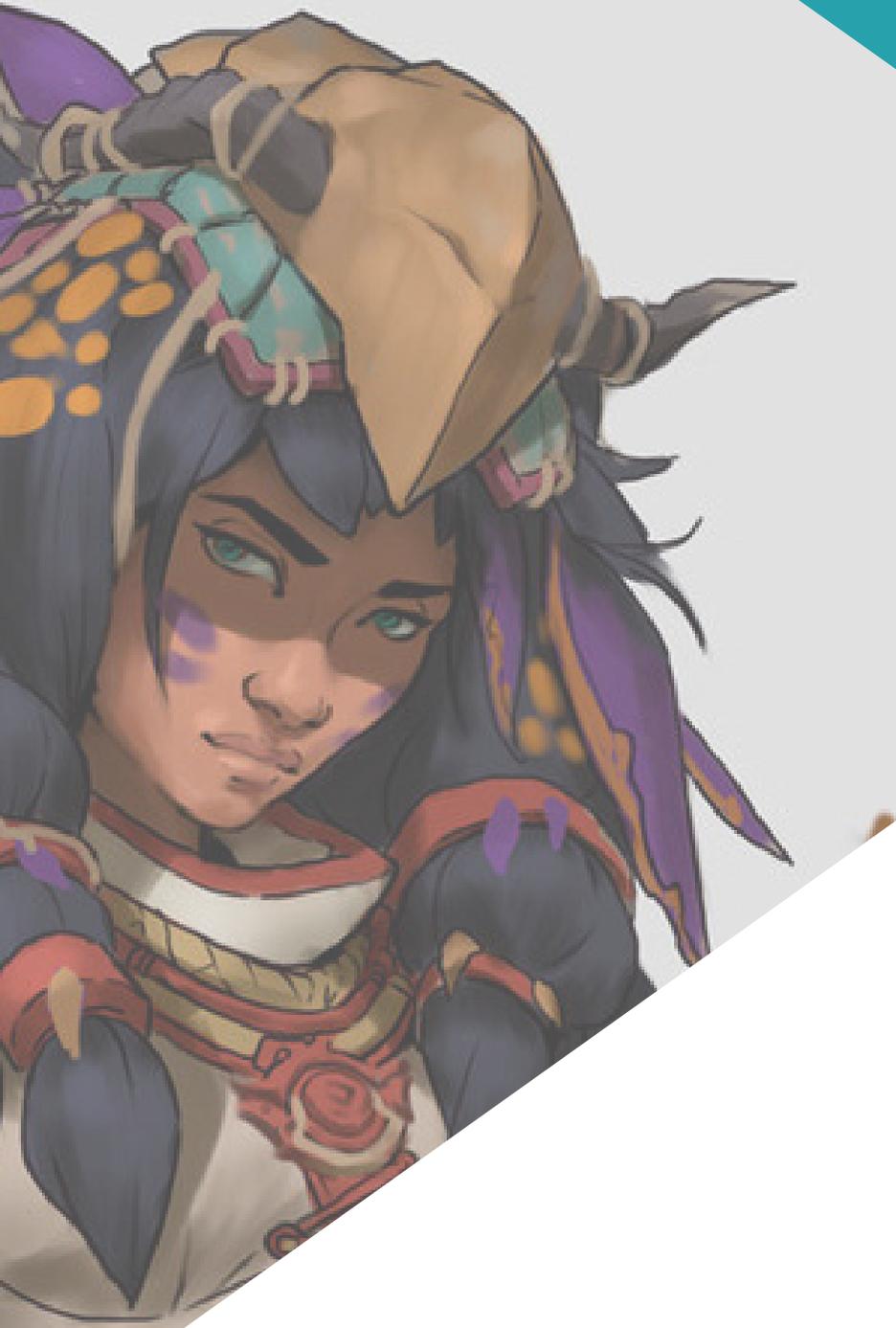


# 05

## Estrutura e conteúdo

Utilizando a metodologia de ensino mais inovadora do panorama acadêmico, a TECH assegura que este curso seja da máxima eficiência para o aluno. Por esta razão, o Relearning é utilizado para ensinar todo o conteúdo, uma vez que a TECH é uma das poucas universidades licenciadas para a sua utilização. Graças a esta metodologia inovadora, o estudante adquire os termos e conceitos mais relevantes do curso de forma natural e progressiva, sem ter de fazer grandes esforços ou investir enormes quantidades de horas para passar o programa.





“

*Encontrará um grande número de exercícios, leituras reflexivas, cenários simulados, resumos e vídeos motivacionais que servirão de grande apoio pedagógico ao longo de todo o curso”*

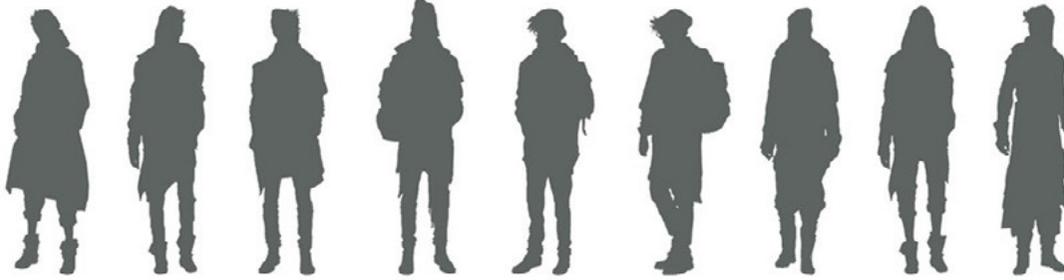
## Módulo 1. Design profissional

- 1.1. Materiais
  - 1.1.1. Tradicional
  - 1.1.2. Digital
  - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e aquecimento
  - 1.2.1. Aquecimento
  - 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. Aconselhamento
- 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. Desfocagem
  - 1.7.3. Preenchimento
- 1.8. Simplificar as formas
  - 1.8.1. Formas orgânicas
  - 1.8.2. Estruturas
  - 1.8.3. Fusão de formas simples

- 1.9. Tintagem dos 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

## Módulo 2. Volume

- 2.1. Formas tridimensionais
  - 2.1.1. 2D a 3D
  - 2.1.2. Misturar formas
  - 2.1.3. Estudo
- 2.2. Sombras nos planos
  - 2.2.1. Falta de luz
  - 2.2.2. Direção da luz
  - 2.2.3. Sombras sobre diferentes objetos
- 2.3. *Oclusão do ambiente*
  - 2.3.1. Definição
  - 2.3.2. Dificuldade da luz
  - 2.3.3. Contacto
- 2.4. Sombras na anatomia
  - 2.4.1. Rosto
  - 2.4.2. Planos do corpo humano
  - 2.4.3. Iluminação
- 2.5. Sombreamento narrativo
  - 2.5.1. Exemplos
  - 2.5.2. Quando utilizar?
  - 2.5.3. Exagero
- 2.6. Sombreamento em banda desenhada
  - 2.6.1. Estilos
  - 2.6.2. Tramas
  - 2.6.3. Autores



- 2.7. Sombreamento em mangá
  - 2.7.1. Estilos
  - 2.7.2. Autores
  - 2.7.3. Execução
- 2.8. Tramas
  - 2.8.1. Tradicional
  - 2.8.2. Digital
  - 2.8.3. Tramas prontas
- 2.9. Volume e perspectiva
  - 2.9.1. Sem sombreamento
  - 2.9.2. Formas
  - 2.9.3. Execução
- 2.10. Volume por cor
  - 2.10.1. Profundidade
  - 2.10.2. Forma
  - 2.10.3. Pincelada

### Módulo 3. Estética

- 3.1. Estilos
  - 3.1.1. Antiguidade
  - 3.1.2. Moderno
  - 3.1.3. Videojogos
- 3.2. Estilos e cânones modernos
  - 3.2.1. 8 cabeças
  - 3.2.2. Disney
  - 3.2.3. Videojogos
- 3.3. Estilo americano
  - 3.3.1. Banda desenhada
  - 3.3.2. Ilustração
  - 3.3.3. Animação
- 3.4. Estilo asiático
  - 3.4.1. Mangá
  - 3.4.2. Anime
  - 3.4.3. Tradicional

- 3.5. Estilo europeu
  - 3.5.1. História
  - 3.5.2. Banda desenhada
  - 3.5.3. Ilustração
- 3.6. Estética por género
  - 3.6.1. Infantil/juvenil
  - 3.6.2. Fantasia
  - 3.6.3. Outros
- 3.7. Cânones
  - 3.7.1. História
  - 3.7.2. Cânones
  - 3.7.3. Flexibilidade
- 3.8. Estilização
  - 3.8.1. Ser humano
  - 3.8.2. Adaptação
  - 3.8.3. Formas
- 3.9. Narração visual
  - 3.9.1. Significado
  - 3.9.2. Intenção
  - 3.9.3. Ambiente
- 3.10. Estilo próprio
  - 3.10.1. Análises
  - 3.10.2. Prática
  - 3.10.3. Aconselhamento

## Módulo 4. Cor

- 4.1. Propagação da luz
  - 4.1.1. Tecnicidade
  - 4.1.2. Exemplos
  - 4.1.3. Cor da luz
- 4.2. Luz sobre superfícies
  - 4.2.1. Reflexões
  - 4.2.2. Saltos
  - 4.2.3. *Dispersão de subsuperfície*

- 4.3. Design e cor
  - 4.3.1. Exagero
  - 4.3.2. Imaginação
  - 4.3.3. Utilização
- 4.4. Luz nas sombras
  - 4.4.1. Reflexões
  - 4.4.2. Cor nas sombras
  - 4.4.3. Truques
- 4.5. HUE/Matiz
  - 4.5.1. Definição
  - 4.5.2. Importância
  - 4.5.3. Utilização
- 4.6. Saturação
  - 4.6.1. Definição
  - 4.6.2. Importância
  - 4.6.3. Utilização
- 4.7. *Valor/contraste*
  - 4.7.1. Definição
  - 4.7.2. Contraste no local
  - 4.7.3. Utilização
- 4.8. Cor na ilustração
  - 4.8.1. Diferenças
  - 4.8.2. Liberdade
  - 4.8.3. Teoria
- 4.9. Cor na *Arte Conceitual*
  - 4.9.1. Importância
  - 4.9.2. Design e cor
  - 4.9.3. *Adereço, cenário, personagem*
- 4.10. Cor na arte
  - 4.10.1. História
  - 4.10.2. Alterações
  - 4.10.3. Referência

## Módulo 5. Programas na indústria

- 5.1. Photoshop
  - 5.1.1. Na indústria
  - 5.1.2. Bases
  - 5.1.3. Recomendações
- 5.2. Clip Estúdio Paint
  - 5.2.1. Diferenças
  - 5.2.2. O que o torna único?
  - 5.2.3. Para quem?
- 5.3. Procreate
  - 5.3.1. iPad
  - 5.3.2. Na indústria
  - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programas alternativos
  - 5.4.1. Krita
  - 5.4.2. Aseprite
  - 5.4.3. Outros
- 5.5. Interface Photoshop
  - 5.5.1. Ferramentas
  - 5.5.2. Personalização
  - 5.5.3. Aconselhamento
- 5.6. Camadas no Photoshop
  - 5.6.1. Estilo de camadas
  - 5.6.2. Máscara de camadas
  - 5.6.3. Aconselhamento
- 5.7. Pincéis no Photoshop
  - 5.7.1. Onde os encontrar?
  - 5.7.2. Cria o seu próprio
  - 5.7.3. Utilização
- 5.8. Formato e dimensões
  - 5.8.1. JPG vs. PNG
  - 5.8.2. Bits
  - 5.8.3. Resolução de imagem

- 5.9. Cor no Photoshop
  - 5.9.1. Uma camada
  - 5.9.2. Múltiplas camadas
  - 5.9.3. Aconselhamento
- 5.10. Digitalização de meios tradicionais
  - 5.10.1. Digitalização
  - 5.10.2. Edição no Photoshop
  - 5.10.3. Apagar cores

## Módulo 6. 2D na indústria dos videojogos

- 6.1. Indústria do entretenimento digital
  - 6.1.1. Atualidade
  - 6.1.2. Competências
- 6.2. *Arte Conceitual*
  - 6.2.1. Importância
  - 6.2.2. Tipos
  - 6.2.3. Cinema/videojogos
- 6.3. Ilustração
  - 6.3.1. Ilustração para videojogos
  - 6.3.2. Utilidade
  - 6.3.3. Recomendações
- 6.4. *Artista IU*
  - 6.4.1. Utilização
  - 6.4.2. Desenho
  - 6.4.3. História
- 6.5. *Artista do ambiente*
  - 6.5.1. Diferença
  - 6.5.2. Importância
  - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
  - 6.6.1. Atualidade
  - 6.6.2. Aconselhamento
  - 6.6.3. Programas

- 6.7. Animadores
  - 6.7.1. 3D
  - 6.7.2. 2D em videogames
  - 6.7.3. Aconselhamento
- 6.8. Storyboarder
  - 6.8.1. Importância
  - 6.8.2. Grandes estudos
  - 6.8.3. Em videogames
- 6.9. Splash Art
  - 6.9.1. Online
  - 6.9.2. Atualidade
  - 6.9.3. Aconselhamento
- 6.10. Diretor de arte
  - 6.10.1. Importância
  - 6.10.2. Indie
  - 6.10.3. Competências

## Módulo 7. Anatomia

- 7.1. Encaixe e formas orgânicas
  - 7.1.1. Prática
  - 7.1.2. Complexidade
  - 7.1.3. Rotina
- 7.2. Referências
  - 7.2.1. Em direto
  - 7.2.2. Páginas web
  - 7.2.3. Boas referências
- 7.3. Esqueleto de formas simples
  - 7.3.1. Compreensão
  - 7.3.2. Sobre imagens
  - 7.3.3. Simplificar





- 7.4. Esqueleto complexo
  - 7.4.1. Progresso
  - 7.4.2. Nomenclatura
  - 7.4.3. Do simples ao complexo
- 7.5. Músculos
  - 7.5.1. Sobre referências
  - 7.5.2. Músculos por utilidade
  - 7.5.3. Tipos de corpos
- 7.6. Crânio
  - 7.6.1. Estrutura
  - 7.6.2. *Loomins*
  - 7.6.3. Aconselhamento
- 7.7. Rosto humano
  - 7.7.1. Proporções
  - 7.7.2. Erros comuns
  - 7.7.3. Aconselhamento
- 7.8. Anatomia do perfil
  - 7.8.1. Aconselhamento
  - 7.8.2. Diferenças
  - 7.8.3. Construção
- 7.9. Anatomia 3/4
  - 7.9.1. O que ter em conta?
  - 7.9.2. Aconselhamento
  - 7.9.3. Diferenças
- 7.10. Cor do corpo humano
  - 7.10.1. Translucidez
  - 7.10.2. Cor nas sombras
  - 7.10.3. Sombras

## Módulo 8. Desenvolver o desenho

- 8.1. Desenhar a partir da imaginação
  - 8.1.1. Começar
  - 8.1.2. Práticas
  - 8.1.3. Aconselhamento
- 8.2. Pesquisa e desenvolvimento de referências
  - 8.2.1. Diferentes referências
  - 8.2.2. Pinterest
  - 8.2.3. Referências a evitar
- 8.3. Rotinas
  - 8.3.1. Rotina
  - 8.3.2. Disfrutar de estudos
  - 8.3.3. Descansos
- 8.4. Desenho de poses
  - 8.4.1. Páginas
  - 8.4.2. Tempo
  - 8.4.3. Diárias
- 8.5. Desenvolver um bloco de notas
  - 8.5.1. Que bloco de notas?
  - 8.5.2. Quando?
  - 8.5.3. Conteúdo
- 8.6. Saída da zona de conforto
  - 8.6.1. Alterar
  - 8.6.2. Abstração
- 8.7. Provar estilos
  - 8.7.1. Autores
  - 8.7.2. Diferentes
  - 8.7.3. Estudá-lo
- 8.8. Procurar feedback
  - 8.8.1. Amizades
  - 8.8.2. Redes sociais
  - 8.8.3. Não levar a peito

- 8.9. Participar nas comunidades
  - 8.9.1. Comunidades online
  - 8.9.2. Eventos na cidade
- 8.10. Melhorar as bases
  - 8.10.1. Práticas
  - 8.10.2. Voltar
  - 8.10.3. Refazer

## Módulo 9. O *design* em videojogos

- 9.1. *Design* em videojogos
  - 9.1.1. *Design* e videojogos
  - 9.1.2. Conceito
- 9.2. Ideação
  - 9.2.1. Referências
  - 9.2.2. Escrito
  - 9.2.3. Esboços
- 9.3. Iteração
  - 9.3.1. Silhuetas
  - 9.3.2. Aconselhamento
  - 9.3.3. *Desenho da forma*
- 9.4. Desenho de personagens
  - 9.4.1. Psicologia do personagem
  - 9.4.2. Cor
  - 9.4.3. Detalhes
- 9.5. Desenho de *adereços*
  - 9.5.1. Forma
  - 9.5.2. Utilidade
  - 9.5.3. Importância
- 9.6. Desenho de cenários
  - 9.6.1. Composição
  - 9.6.2. Detalhes
  - 9.6.3. Profundidade

- 9.7. Design de roupa
  - 9.7.1. Referência
  - 9.7.2. Inspiração
  - 9.7.3. Originalidade
- 9.8. Cor no desenho
  - 9.8.1. Significado
  - 9.8.2. Psicologia
  - 9.8.3. Pontos focais
- 9.9. Utilidade na obra
  - 9.9.1. Indústria dos videogames
  - 9.9.2. Equipa 3D
  - 9.9.3. Projeto
- 9.10. Desenho do espetáculo artístico
  - 9.10.1. *Pitch Deck*
  - 9.10.2. Trabalho concluído
  - 9.10.3. Limpeza

## Módulo 10. Indústria da Arte para Videogames: *Musts*

- 10.1. Imagem profissional
  - 10.1.1. Dar a conhecer o seu trabalho
  - 10.1.2. Popularidade
  - 10.1.3. Comunidades
- 10.2. Portefólio
  - 10.2.1. Páginas
  - 10.2.2. Físico
  - 10.2.3. Aconselhamento
- 10.3. Submeter trabalho
  - 10.3.1. Limpar esboços
  - 10.3.2. Montar
  - 10.3.3. Formato

- 10.4. Portefólio
  - 10.4.1. Aconselhamento
  - 10.4.2. Línguas
  - 10.4.3. Dados
- 10.5. Práticas
  - 10.5.1. Internacionais
  - 10.5.2. Híbridas
- 10.6. Redes sociais
  - 10.6.1. Artstation
  - 10.6.2. LinkedIn
  - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
  - 10.7.1. Plataformas
  - 10.7.2. Portefólio
  - 10.7.3. Contacto
- 10.8. Trabalho em equipa
  - 10.8.1. Aconselhamento
  - 10.8.2. Comunicação
  - 10.8.3. Importância
- 10.9. Trabalho à distância
  - 10.9.1. Horário
  - 10.9.2. Disciplina
  - 10.9.3. Línguas

06

# 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.



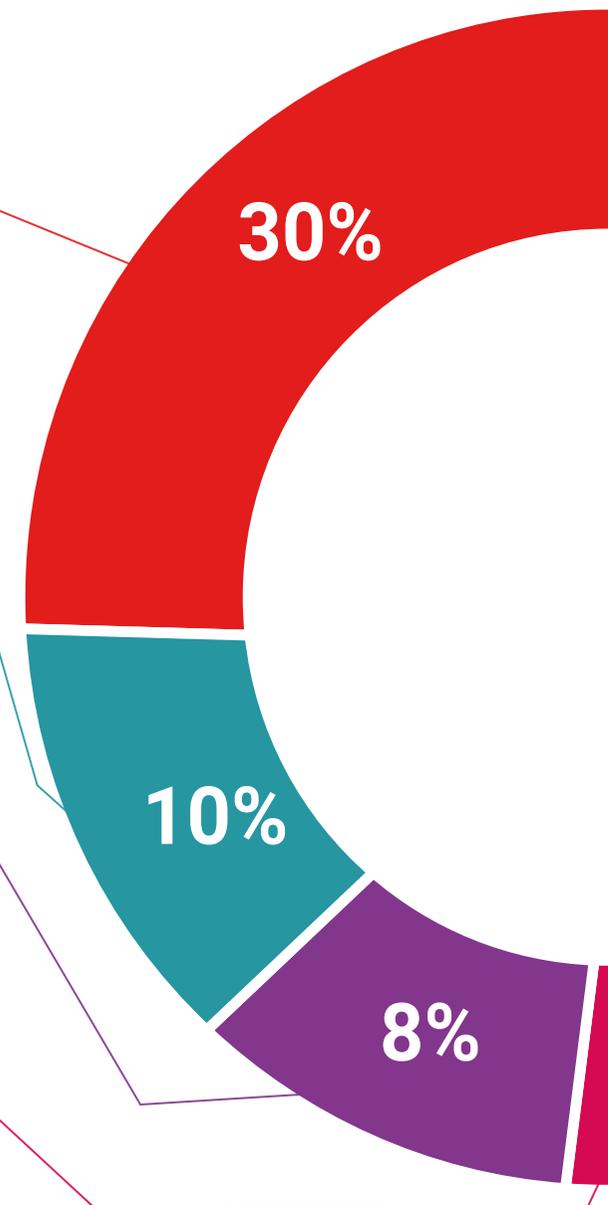
#### Práticas de aptidões e competências

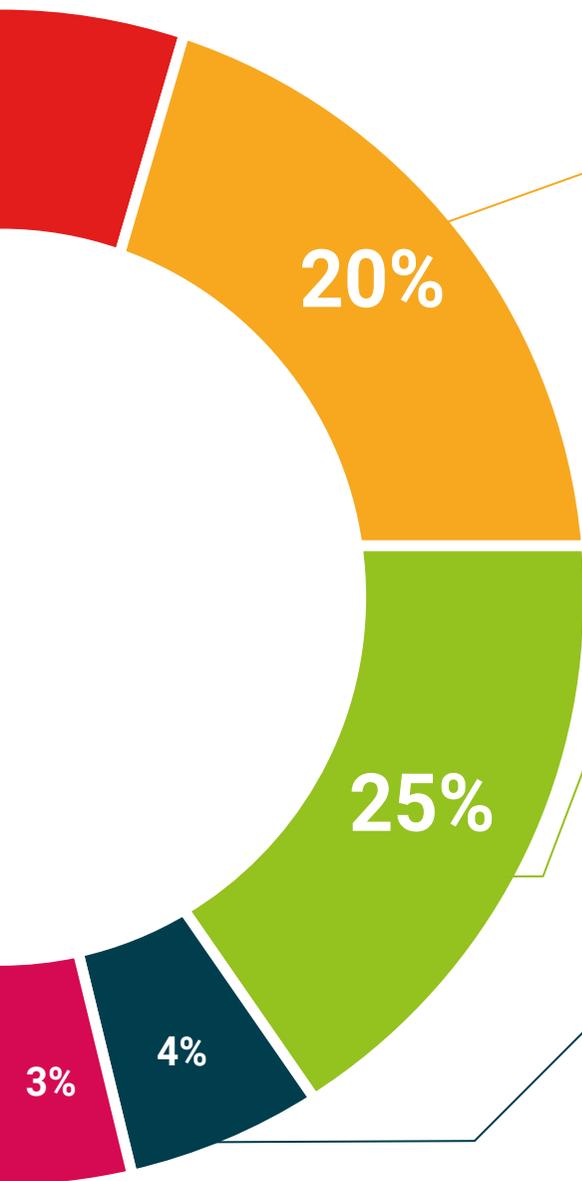
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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.



07

# Certificação

O Mestrado Próprio em Arte para Videojogos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre 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 **Mestrado Próprio em Arte para Videojogos** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

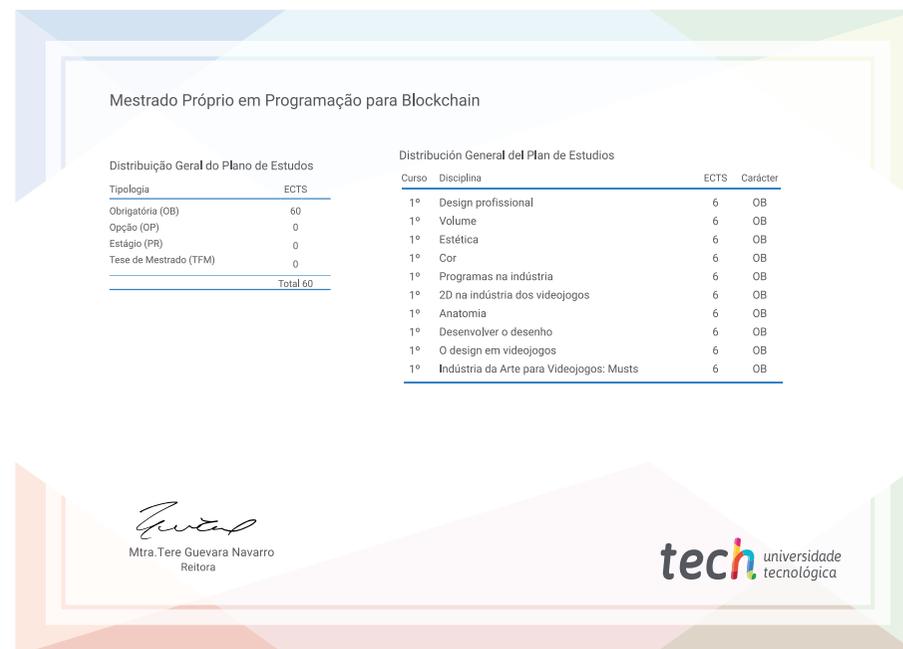
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio\*, com aviso de receção, o certificado correspondente ao título de Mestrado Próprio emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O diploma emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio em Arte para Videojogos**

ECTS: **60**

Carga horária: **1500 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.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compreensão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento site

**tech** universidade  
tecnológica

## Mestrado Próprio Arte para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Mestrado Próprio

## Arte para Videojogos