

PROGRAMA DA FORMAÇÃO

DESIGNAÇÃO

DIGITAL: VIDEOJOGOS & MERCADO

Carga horária total: 336 horas

Acreditação profissional: *n/a*

Forma de organização da formação: Presencial

Público-alvo: Interessados na produção de videojogos e em particular na área de game design, programação, som e arte 2D e 3D. Com vocação para o processo criativo de criação de conteúdos e elementos, assim como o trabalho em ferramentas como as de programação, som, arte e animação.

Código: LIS/OPO CAVM D

Campus: Lisboa/Porto

Data de aprovação desta versão: 29.03.2019

Nota: O presente programa de formação poderá sofrer alterações até a data de início do curso respeitando sempre o melhor interesse pedagógico dos formandos.

DESCRIÇÃO

Materializa a tua imaginação. Este curso, direccionado para a criação de videojogos, prepara-te com as noções e elementos introdutórios do game *design*, para o desenvolvimento de uma história. Além disso, fornece também as ferramentas necessárias para a idealização da cultura visual de um jogo, assim como a criação de elementos gráficos, através do Game Art 2D e 3D. O projecto final é a execução de uma demo jogável e tu podes ser o cérebro por detrás do desafio.

PERFIL DO FORMANDO

No final da frequência deste curso os formandos serão capazes de conhecer os processos de desenvolvimento de videojogos: da ideia inicial ao lançamento do jogo e fecho do projecto; os perfis profissionais e equipas; funções e gestão do projecto.

Os formandos ficarão igualmente a saber identificar e utilizar as principais linguagens de programação assim como desenvolver o design de software e aplicações.

Os formandos serão igualmente capazes no final da frequência deste curso de construir um jogo para aplicação real.

PROGRAMA DA FORMAÇÃO

REQUISITOS DE ADMISSÃO

Os candidatos a este curso devem possuir habilitação mínima de 12º ano completo ou equivalente e/ou experiência profissional mínima na área de estudo ou áreas adjacentes.

Todos os candidatos serão submetidos a uma entrevista de selecção onde devem demonstrar as suas motivações e aptidões.

Os candidatos serão igualmente convidados a apresentar o seu portfólio.

OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

Os objectivos gerais deste programa são:

OG1. Conhecer a indústria de videojogos nomeadamente a sua cadeia de valor e produção, valor do mercado e as suas tendências.

OG2. Proporcionar a experimentação, uso e teste em ambiente laboratorial das aplicações de programação e design necessárias à criação de um videojogo.

OG3. Desenvolver capacidades e competências de planificação, calendarização e criação de aplicações e software, definindo objectivos e resultados esperados.

Os objectivos específicos deste programa são:

OE1. Conhecer tipos de narrativa, género de formatos, conceitos e ferramentas.

OE2. Proporcionar a experimentação e teste das principais práticas de programação para vários dispositivos.

OE3. Desenvolver práticas de design e “user experience” para o utilizador.

RESULTADOS

Com a conclusão deste curso os formandos serão capazes de:

CONHECIMENTOS

R1. Demonstrar que conhecem os princípios de programação base das aplicações

PROGRAMA DA FORMAÇÃO

APTIDÕES

R2. Demonstrar na prática a capacidade de execução de uma aplicação integrando a narrativa, a programação e o design de um videojogo.

ATITUDES

R3. Mostrar autonomia de pensamento e análise de problemas sendo capaz de apresentar a diferentes intervenientes a sua solução.

MÓDULOS

O curso é composto pelos seguintes módulos:

VIDEOJOGOS & MERCADO					
GAME PRODUCTION 24h	NEW TECH TOOLS 24h	MUSIC & SOUND DESIGN 24h	ANIMATION 24h	AV/VR 24h	WEB & GAMES INDUSTRY 24h
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO 48h		GAME DESIGN 48h		GAME ART 48h	
PROJETO / ESTÁGIO 48h					

MÉTODOS DE FORMAÇÃO E PRÁTICA

As sessões dos diferentes módulos serão direccionados para a compreensão dos conceitos fundamentais e a sua respectiva aplicação prática recorrendo a exemplos, teste e ensaios de programação. Serão utilizados desta forma os métodos expositivo, interrogativo, demonstrativo e activo.

Os formandos serão desafiados a estudar situações e casos reais para que possam desenvolver uma capacidade crítica sob os mesmos ajudando-os a criar as suas próprias propostas.

Será também estimulado o trabalho em grupo para ajudar a desenvolver a capacidade de análise antes de se encontrar uma solução criativa para um determinado problema.

Ao longo do curso serão promovidos contactos com profissionais cujo principal objectivo é o de ajudar a compreender as atitudes e aptidões necessárias.

AVALIAÇÃO

A avaliação deste curso será essencialmente direccionada para a demonstração de conhecimentos através da realização de trabalhos

PROGRAMA DA FORMAÇÃO

aplicados, criação de demonstrações de programação e design de videojogos. Poderão ainda ser realizadas apresentações orais e escritas.

No final e como elemento mais importante de avaliação o formando deverá apresentar a um júri um projecto final de um videojogo.

A avaliação deste curso está enquadrada nos princípios e regras estabelecidas no Regulamento Pedagógico que pode ser consultado em www.restart.pt

Para a avaliação final do curso, os módulos contam com a seguinte ponderação em função da importância do perfil pretendido:

MÓDULO	Peso (%) na nota final
GAME PRODUCTION	6%
NEW TECH TOOLS	6%
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	10%
MUSIC & SOUND DESIGN	6%
ANIMATION	6%
GAME DESIGN	10%
AR/VR	6%
WEB & GAMES INDUSTRY	5%
APLICACIONES SETUP	10%
PROJETO / ESTÁGIO	35%

Avaliação final de cada módulo, é apresentado no programa específico do mesmo.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

Especificamente para o curso de videojogos a RESTART possui uma série de aplicações que são utilizadas ao longo dos módulos. De entre as aplicações mais importantes destacam-se o Software Autodesk 3DStudio MAX 2014, Adobe Photoshop e Adobe Flash, Unity 3D, Microsoft Visual C# Express, Nvidia normal map filter, Mappy Editor, Construct 2.

Adicionalmente os módulos vão utilizar a plataforma online de suporte para disponibilizarem manuais técnicos, manuais desenvolvidos pelos formadores, vídeos e exercícios práticos.

ESPAÇOS E EQUIPAMENTOS

A utilização dos espaços e equipamentos que a RESTART possui é planeada em função do programa de cada módulo.

PROGRAMA DA FORMAÇÃO

No caso específico do curso de Videojogos a RESTART conta com uma sala dedicada com computadores e aplicações onde os formandos e formadores desenvolvem a maior parte dos seus exercícios práticos.

Existem igualmente espaços para que os formandos possam, fora das sessões dos módulos, realizar os seus trabalhos individuais ou em equipa.

INFORMAÇÃO DE MERCADO

Com a conclusão deste curso, os alunos podem ser integrados em empresas de programação de arte, estúdios de videojogos, agências de comunicação digital ou “*start-ups*” tecnológicas, desenvolvendo projectos enquanto *Game Designers*.

QUALIDADE E CERTIFICAÇÃO

Este curso é sujeito ao sistema de qualidade da Restart que envolve especialistas internos e externos na sua revisão e actualização.

A monitorização do curso é anual e leva em linha de consideração os dados obtidos nas avaliações:

- do módulo pelos formandos;
- do módulo pelo formador;
- do Curso pelo formando.
- do Curso pelo coordenador.

No final da formação conforme a nota final obtida o aluno receberá um certificado de formação profissional ou um certificado de frequência de formação conforme Regulamento de Formação em vigor.

Esta formação terá de ser registada no SIGO e apenas é válida para cidadãos portugueses e/ou cidadãos estrangeiros detentores de passaporte ou outro documento de identificação com visto de residência válido em Portugal, emitido pelo SEF.

BIBLIOGRAFIA

A bibliografia essencial e de apoio aos módulos é apresentada no programa específico do mesmo.