



RESTART

Creative Education

Quantas vidas podemos ter nesta vida?



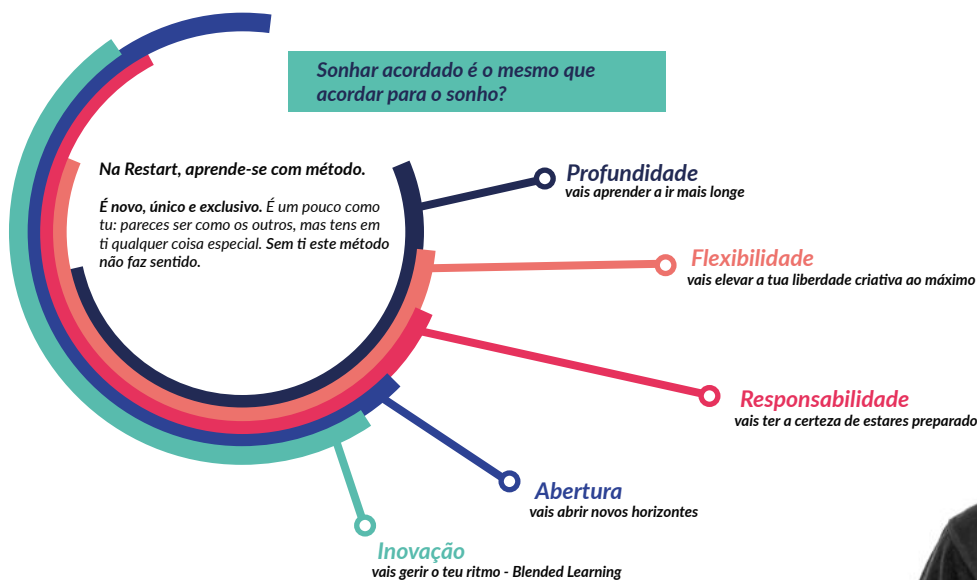
Curso
Digital: Criação e Produção de
videojogos

restart.pt



MÉTODO RESTART™

nova metodologia de aprendizagem



O Curso:

Horários:
Laboral e/ou
Pós-Laboral

Anual | 336h

Este curso, direcionado para a criação de videojogos, prepara-te com as noções e elementos introdutórios do game design e 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 projeto final é a execução de uma demo jogável e tu podes ser o cérebro por detrás do desafio.

No final do curso serás capaz de:

- **Idealizar:** dominar técnicas de conceptualização de videojogos nas mais diversas vertentes.
- **Realizar:** dominar todas as técnicas de programação, criação de animações e construção desde o zero de videojogos.
- **Promover:** dominar todas as técnicas de promoção dos teus projetos e realizar escolhas conceptuais para inserção no mercado de trabalho.

Nota: o presente programa de formação poderá sofrer alterações respeitando sempre o melhor interesse pedagógico dos formandos.



RESTART

Creative Education

Conteúdos programáticos /

O curso é composto pelos seguintes módulos:

DIGITAL: CRIAÇÃO DE VIDEOJOGOS					
Game Production 24h	Linguagem de Programação II 24h	Music & Sound Design 24h	Animation 24h	New Tech Tools 24h	Indústria e Mercado 24h
Linguagem de Programação I 48h		Game Design 48h		Game Art 48h	
Projeto / Estágio 48h					

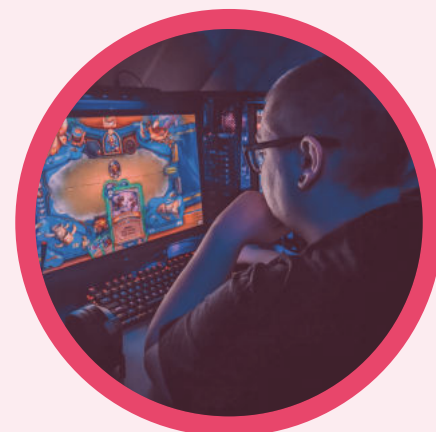
Metodologia de formação /

A Restart desenvolveu uma metodologia inovadora, conciliando a tecnologia com a componente prática enquadrada com o mercado profissional. Em formato digital ao longo dos módulos de 24h (12h síncronas e 12h assíncronas) os formandos aprendem as técnicas inerentes à conceptualização, estética e realização de ações. Em formato presencial ao longo dos módulos de 48h, em contexto de estúdios, salas de aulas práticas e espaços profissionais, os formandos desenvolvem as ações práticas.

As sessões dos diferentes módulos serão direcionadas para a compreensão dos conceitos fundamentais, a demonstração e a prática em exercícios de programação, animação e edição de som para videojogos. Serão utilizados desta forma os métodos expositivos, interrogativo, demonstrativo e ativo.

Objetivos /

- Conhecer a indústria de videojogos nomeadamente a sua cadeia de valor e produção, valor do mercado e as suas tendências.
- Proporcionar a experimentação, uso e teste em ambiente laboratorial das aplicações de programação e design necessárias à criação de um videojogo.
- Desenvolver capacidades e competências de planificação, calendarização e criação de aplicações e software, definindo objetivos e resultados esperados.
- Conhecer tipos de narrativa, género de formatos, conceitos e ferramentas.
- Proporcionar a experimentação e teste das principais práticas de programação para vários dispositivos.
- Desenvolver práticas de design e “user experience” para o utilizador.





RESTART

Creative Education

Resultados - Mercado Profissional /

Após o curso o formando deverá:

- Demonstrar que conhece os princípios de programação base das Aplicações.
- Demonstrar na prática a capacidade de execução de uma aplicação integrando a narrativa, a programação e o design de um videojogo.
- Mostrar autonomia de pensamento e análise de problemas sendo capaz de apresentar a diferentes intervenientes a sua solução.

O formando poderá integrar-se no mercado profissional, desempenhando várias funções, nomeadamente:

- Game Designer Junior;
- QA tester para Produtoras de Videojogo, equipas ou estúdios independentes, estúdios de jogos mobile, ou agências de comunicação digital.

Avaliação /

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

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

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%
Linguagem de Programação II	6%
Linguagem de Programação I	10%
Music & Sound Design	6%
Animation	6%
Game Design	10%
New Tech Tools	6%
Indústria e Mercado	5%
Game Art	10%
Projeto / Estágio	35%



RESTART

Creative Education

Qualidade e Certificação /

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 Pedagógico.

No final da formação conforme a nota final obtida o formando receberá um certificado de formação profissional ou um certificado de frequência de formação conforme o 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.



Requisitos de Admissão /

Os candidatos a este curso devem possuir habilitação mínima de 11.º 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 seleção onde devem demonstrar as suas motivações e aptidões.

Mais informação /

restart.pt

info@restart.pt

tel / 911 749 645

Entidade Certificada:

