

300h

Datas | De Outubro de 2017 a Julho de 2018  
Horário | Laboral  
Local | Restart Belém

# CRIAÇÃO DE VIDEOJOGOS

CURSO ANUAL



## DESCRIÇÃO

Materializa a tua imaginação. Este curso, direccionado para a criação de videojogos, prepara-te com as noções e elementos introdutórios ao game design, para o desenvolvimento de videojogos. Além disso, fornece também as ferramentas necessárias para a idealização da cultura visual de um jogo, assim como a criação de elementos gráficos 2D, 3D e animação. Prepara-te para perceberes como implementar as mecânicas projectadas e usando Unity 3D com a linguagem C#. A tua tarefa final será a execução de uma demo jogável e tu vais ser o cérebro por detrás deste desafio.



RESTART

## OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

### Objectivos gerais:

1. Formar game designers e produtores de videojogos, artistas juniores 3D e 2D assim como programadores juniores de Unity 3D para integrarem profissionalmente o mercado nacional da criação de videojogos, ou para criarem o seu próprio estúdio independente.
2. Proporcionar a experimentação, uso e teste em ambiente laboratorial das aplicações de programação e design necessárias à criação de um videojogo.
3. Desenvolver capacidades e competências de planificação, calendarização e criação de aplicações e software, definindo objectivos e resultados esperados.

### Objectivos específicos:

1. Desenvolver mecânicas e dinâmicas para jogos de diversos tipos
2. Familiarizar-se com a linguagem C# e com a engine Unity 3D
3. Construir a Demo de um jogo ou simulador em Unity 3D para aplicação real.

## RESULTADOS

### Conhecimentos

Reconhecer as mecânicas e as matemáticas que compõem os diversos jogos, criar e aplicar mecânicas inovadoras e diferenciadoras em diversos tipos de jogos . Reconhecer os princípios de programação base em C# e Unity 3D

### Aptidões

Saber executar as principais práticas de programação para aplicação de mecânicas e interações.

### Atitudes

Mostrar autonomia de pensamento e análise de problemas e relacionar-se com os diferentes intervenientes da cadeia da produção de videojogos.

## MÓDULOS

1. INDÚSTRIA DOS VIDEOJOGOS (24H)
2. PRODUÇÃO DE VIDEOJOGOS (24H)
3. GAME DESIGN (48H)
4. GAME ART 2D (48H)
5. GAME ART 3D (48H)
6. PROGRAMAÇÃO DE VIDEOJOGOS (48H)
7. PROJECTO (60H)

## PERFIL DO FORMANDO

Estudantes ou interessados na produção de videojogos e em particular na área de game design, Arte 2D e 3D assim como interessados em aprender C# com o Unity 3D. Deve ter vocação para o processo criativo de criação ideias, mecânicas de jogos e elementos artísticos ou programáticos de jogos e simuladores assim como capacidade de trabalhar com ferramentas produção de Arte 2D e 3D e Unity 3D.

## REQUISITOS DE ADMISSÃO

Os candidatos a este curso devem possuir habilitação mínima de 11º ano completo ou equivalente e/ou experiencia 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 criativo de programação, desenho, 2D/3D ou de escrita criativa (ficção, entre outros).

## FORMADORES

João Teixeira  
Tiago Carita  
Nélio Códices  
Tiago Loureiro  
Ivan Barroso  
Gabriel Evangelista



## MÉTODOS DE FORMAÇÃO E PRÁTICA

As sessões dos diferentes módulos serão direccionadas para a compreensão dos conceitos fundamentais e a sua respectiva aplicação prática recorrendo a exemplos, teste e ensaios de programação. 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.

## 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. No caso específico do curso de videojogos a RESTART conta com uma sala dedicada com computadores, aplicações e consolas onde os formandos e formadores desenvolvem a maior parte dos seus exercícios práticos. Para além desta sala, a RESTART conta com estúdios de som e imagem, assim como régies, salas de edição e auditórios que podem ser utilizados ao longo do curso em função da programação específica de cada módulo. Existem igualmente espaços para que os formandos possam, fora das sessões dos módulos, realizar os seus trabalhos individuais ou em equipa.



## AVALIAÇÃO

A avaliação deste curso será essencialmente direccionada para a demonstração de conhecimentos através da realização de trabalhos 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](http://www.restart.pt) Para a avaliação final do curso, os módulos contam com a seguinte ponderação em função da importância do perfil pretendido:

1	Industria dos videojogos	5%
2	Produção de videojogos	5%
3	Game design	10%
4	Game art 2d	10%
5	Game art 3d	10%
6	Programação de videojogos	10%
7	Projecto	50%

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

## INFORMAÇÕES DE MERCADO

Com a conclusão deste curso os alunos podem ser integrados em empresas de videojogos ou de arte dedicadas a videojogos onde podem desempenhar os papéis de Junior Developer nas seguintes áreas: Game Design, arte 2D, 3D e animação, programador de Unity3D e assistente de produção. As empresas que podem empregar estes desenvolvedores juniores não se esgotam nos videojogos. A Ludificação (Gamefication) faz com que estes papéis sejam necessários nas agências de comunicação digital, start-ups tecnológicas, ou empresas que necessitem de desenvolver simuladores profissionais e industriais, desenvolvendo projectos que necessitem de elementos de jogos e interfaces simples e lúdicos.

## QUALIDADE

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.

## PREÇOS

Inscrição: 150 €

215€ x 18 (Prestações)

352€ x 10 (Prestações)

**Pronto Pagamento:**

3168 € (já com 10% desconto)

Nota: descontos e promoções/prémios não acumuláveis

1. O preço do curso inclui seguro escolar.
2. O valor da inscrição não é reembolsável.
3. O pagamento por prestações inicia no mês seguinte à inscrição e deverão ser pagas até ao dia 5 de cada mês, independentemente do dia de início e de encerramento do curso.

## CONDIÇÕES GERAIS

Consultar o Regulamento da Restart.

A leitura e aceitação dos termos do Regulamento são obrigatórias antes do acto da inscrição.

Abertura da turma sujeita a número mínimo de oito inscrições.

## INSCRIÇÕES/ INFORMAÇÕES

As inscrições são efectuadas após a admissão, mediante o pagamento da inscrição e apresentação de:

- Currículo Vitae
- Cartão de Cidadão ou documento similar
- 1 Fotografia de rosto
- Certificado de habilitações
- Comprovativo de morada

## CERTIFICAÇÕES

A Restart é certificada pela APCER (ISO 9001:2008) e pela DGERT (Direcção Geral do Emprego e Relações de Trabalho).

## FORMAS DE PAGAMENTO

- Cheque à ordem de: Restarting, SA.
- Transferência bancária  
(NIB: 0033 0000 4523 5128 4110 5)
- Multibanco
- Numerário

## RESTART

Tel. 213 609 450

info@restart.pt | www.restart.pt

Rua da Quinta do Almargem, nº10

1300/490 Lisboa



RESTART

