

restart
creative education

DIGITAL

Criação e Produção de Videojogos

programa | curso anual



Método Restart

Na Restart, aprende-se com método. É novo, único e exclusivo. É um pouco como tu: pareces ser como os outros, mas tens em ti qualquer coisa especial. Sem ti este método não faz sentido.

1. Inovação

Vais gerir o teu ritmo
- Blended Learning

3. Profundidade

Vais aprender a ir
mais longe

5. Abertura

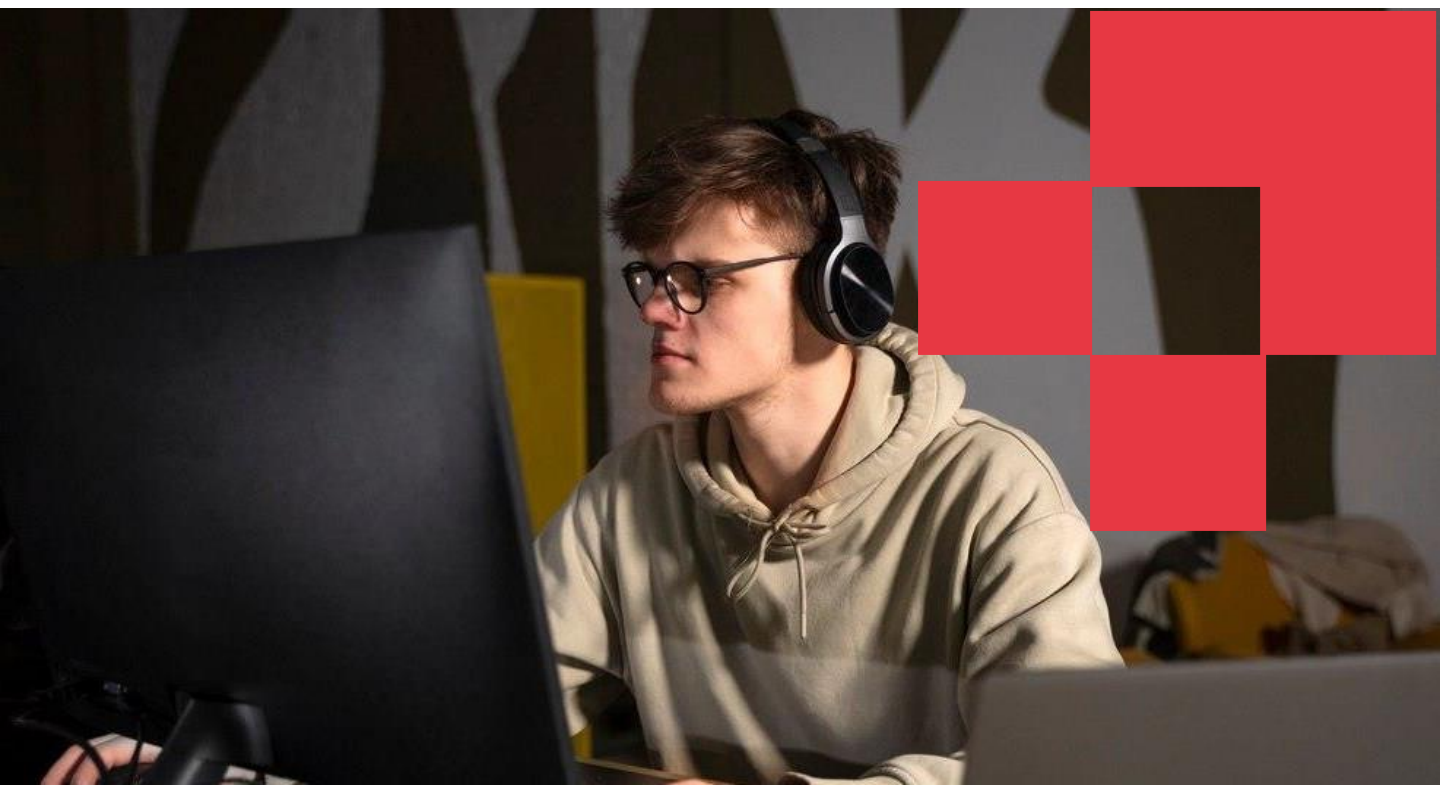
Vais abrir novos
horizontes

2. Responsabilidade

Vais ter a certeza de
estares preparado

4. Flexibilidade

Vais elevar a tua
liberdade criativa ao
máximo



1. CURSO

Criação e Produção 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.

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.

Anual 336h

Horário Laboral e Pós-laboral

Requisitos de Admissão Os candidatos a este curso devem possuir habilitação mínima de 12.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.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS						
Game Production	Linguagem de Programação II	Music & Sound Design	Animation	New Tech Tools	Indústria e Mercado	24H
Linguagem de Programação I		Game Design		Game Art		48H
PROJETO/ESTÁGIO						48H

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

2. 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 aplicabilidade prática em exercícios enquadrados com as exigências do mercado de trabalho. Serão utilizados desta forma os métodos expositivos, interrogativo, demonstrativo e ativo.

3. 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 práticas de design e “user experience” para o utilizador;
- Proporcionar a experimentação e teste das principais práticas de programação para vários dispositivos;
- 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

4. RESULTADOS

- 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.

5. 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.

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



6. QUALIFICAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

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.

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

- 1.** do módulo pelos formandos;
- 2.** do módulo pelo formador;
- 3.** do curso pelos formandos;
- 4.** do curso pelo coordenador pedagógico.





www.restart.pt

CAMPUS PORTO

Estúdios RTP,
Monte da Virgem
Rua da Conceição Fernandes, 755
4434-510 Vila Nova de Gaia

CAMPUS LISBOA

Avenida Conde Valbom,
100
1050-070 Lisboa

CAMPUS ALGARVE

Rua dos Artistas s/n
8365-184 Armação de
Pêra

restart
creative education

