

VIDEOJOGOS

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
270h	outubro 2019 a julho 2020	3ª e 5ª 19h00-23h00 (reposições de aulas às 2ª, 4ª e 6ª, no mesmo horário)	14 (mínimo 8)

CURSOS

Videojogos é a área de entretenimento mais lucrativa a nível internacional, e a dar passos seguros a nível nacional. Porém, criar videojogos não é a mesma coisa que os jogar. O curso de Videojogos prepara os futuros profissionais para as dificuldades técnicas, artísticas e humanas da produção de videojogos através da criação de protótipos jogáveis, acompanhados por formadores profissionais do mercado.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os que queiram dar o primeiro passo na criação de jogos, como Game Designers Juniores e que queiram estar aptos a criar individualmente protótipos jogáveis.

| OBJETIVOS

Formar Game Designers.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Game Designers Juniores, QA testers, para Produtoras de Videojogos Nacionais, equipas ou estúdios independentes, estúdios de jogos mobile, ou agências de comunicação digital.

| CONTEÚDOS DO CURSO

| UMA HISTÓRIA DE MECÂNICAS (20h)

Uma história dos videojogos através da história das mecânicas.
Os principais movimentos da última década.
A mudança para o paradigma digital download e as stores.
Géneros principais do mercado atual.
Os indies: passado, presente e futuro.
A indústria do mobile.
Análise do mercado PC.
Análise de métricas actuais da indústria e dos vários mercados.
Exercícios práticos de pesquisa e análise do mercado e da história dos videojogos.
Exercícios de análise de mecânicas ao longo da história.

| CRIAÇÃO DE JOGOS EM CONSTRUCT (24h)

Introdução ao Construct e os diferentes tipos de licenciamento.
A interface da aplicação e a estrutura dos projectos.
Conceito, criação, e execução de *layouts*.
Tipos e instâncias de objectos.
Os principais objectos nativos do Construct.
O editor de imagens e animações.
Comportamentos pré-definidos de objectos.
A barra de propriedades.
Polígonos de colisão e pontos de referência.
As folhas de eventos e respectivas acções.
Técnicas de prototipagem rápida.
Desenvolvimento de um jogo com mecânicas variadas.

| PROGRAMAÇÃO DE JOGOS EM UNITY (40h)

Introdução ao interface do Unity.
Projectos 2D e projectos 3D: saber escolher o mais adequado ao jogo que se vai criar.
Conceitos de Programação em C#. Programação e scripting em Unity.
Familiarização com a criação de objetos e elementos.
Criação de um jogo 2D: criação do elemento jogável;
Implementação e aparecimento dos objetos de jogo; definição de obstáculos e colisões; lógica de jogo; objetos; estados de jogo; implementação de um sistema de pontuação.
Exercícios de criação de jogos 2D: Jogo de Tanques e Jogo de Plataformas.
Criação de menus e elementos de interface (UI).
Utilização de sistemas de partículas.
Animação de elementos.
Definição do tipo de câmara.
Áudio (música e som) em Unity.
O módulo de Programação de Jogos em Unity decorre em simultâneo com o módulo de Game Art para que possam trocar recursos entre si, da programação com a arte e vice-versa.

| GAME ART: CRIAÇÃO 2D e 3D (40h)

A base dos elementos 2D: sprites.
Criação de sprites em Photoshop.
Criação e animação 2D de Sprites em Pixel Art.
Criação de backgrounds, texturas, tiles, e outros elementos 2D.

Criação 3D: Modelação e Animação com Autodesk Maya
Introdução à interface e à navegação em espaço 3D; criação de cenas; modelação de objetos; implementação de materiais e texturas; luzes e câmaras; animação.
Otimização de modelos 3D para jogos.
Otimização de modelos 3D low poly para jogos.
Importação e implementação dos elementos 2D e 3D no Unity.
O módulo de Game Art decorre em simultâneo com o módulo de Programação de Jogos em Unity para que possam trocar recursos entre si, da programação com a arte e vice-versa.

| FUNDAMENTOS DE GAME DESIGN + PROJECTO (40h)

Análise e Breakdown de mecânicas em jogos variados.
Mecânicas de jogo: as ações.
Desafio; Risco e recompensa; Interatividade; Decisões.
Design Iterativo: prototipagem; teste; análise. Melhoramento através de várias versões. Playtesting.
~~Exercício de criação / alteração de jogo de tabuleiro.~~
Técnicas de Brain Storming.
Conceito, Proposta, Design Final.
O jogo: Nível de Liberdade; Causa e Efeito; Continuidade; Aleatoriedade.
Os Game Loops: Micro, Macro e Meta.
Personagens e elementos principais do jogo.
Protótipo, Vertical Slice.
O GDD (Game Design Document).
~~Técnicas de Apresentação. Como preparar um pitch.~~
Definição, debate e criação do documento para a criação do jogo final de curso.

| PRODUÇÃO DE VIDEOJOGOS (20h)

A indústria e o negócio dos videojogos.
Os departamentos de um estúdio de desenvolvimento.
O papel e as ferramentas de cada elemento da equipa.
As fases de desenvolvimento de um videojogo.
Planificação, documentação, e prototipagem.
O processo de criação de *builds*.
Testes, *milestones*, marketing, localização, e classificação.
Os diferentes tipos de *Quality Assurance* (QA).
Patching, *DLCs*, arquivo, e *postmortem*.

| FORMADORES

André Sanchez, Game Designer
Diogo Andrade, Programador e Game Designer
Miguel Nogueira, Crítico de Videojogos
Nélio Códices, Produtor de Videojogos, Game Designer
Rui Gouveia, Artista 2D / 3D

As responsabilidades do Produtor.
Orçamentação e calendarização.
Gestão de projecto e acompanhamento do progresso.
Técnicas de Apresentação. Como preparar um pitch.

| PROJETO INDIVIDUAL I

criação e implementação de mecânicas (36h)

Criação de projecto individual acompanhado pelos formadores de Programação e de Game Art.
Breakdown das mecânicas de jogo presentes no GDD individual.
Prototipagem rápida de mecânicas com placeholders.
Implementação e afinação em Unity das mecânicas decididas no GDD. Programação e scripting de todos os eventos do jogo: Micro Loops. Level Design: Definição e criação dos Macro Loops.
Resolução de problemas e identificação de elementos a remover, alterar ou adicionar.

| PROJETO INDIVIDUAL II

criação e implementação de game art (32h)

Criação da arte do projecto individual acompanhado pelo formador de Game Art.
Criação de todos os assets 2D necessários ao jogo.
Criação de todos os assets 3D necessários ao jogo.
Animação de Assets.
Otimização dos assets 2D e 3D para utilização no Unity.
Importação e implementação dos elementos de arte para o Unity.
Ligação de todos os elementos de arte aos eventos de jogo.

| PROJETO INDIVIDUAL III

testing e finalização (18h)

Aulas finais de projeto para a afinação do protótipo final do jogo individual.
QA: Testes de qualidade e identificação de bugs.
Correção de bugs existentes.
Criação de executável final do jogo.
Preparação do pitching ao júri.
Apresentação dos jogos a todos os formadores e júri do mercado.

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno. Software: Unity 3D; Autodesk Maya; Suite completa Adobe Creative Cloud: Premiere CC, After Effects CC, Audition CC, Media Encoder CC, Photoshop CC, Illustrator CC. Ciclorama com *chromakey* e sistema de cenários virtuais.
Estúdio de Vídeo para produções com uma e várias câmaras.

| PARCEIROS PRINCIPAIS

Miniclip	Rubber Chicken	Blueticket
Blue Shark	Fullsix	Waynext
Battleship	B5 Studios	SIC
Beactive	Lisbon Labs	TVI
Collide	PH Neutro	RTP
Excentric Grey	Hi-Interactive	+ outros no site

| PRÉMIOS

Os melhores alunos são premiados no final de cada ano com ações de formação ou disponibilidade de meios de produção.

| BOLSAS

Todos os anos a World Academy abre vagas para estágios internos, na modalidade de troca por curso, para alunos com bom perfil, mas que comprovem dificuldades financeiras sérias.

| MODALIDADE DA FORMAÇÃO

Inicial

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

Os alunos poderão solicitar espaços e meios extra-aulas mediante disponibilidade e capacidade de uso.

| INSCRIÇÃO

75€ de 1 de maio a 30 de junho de 2019
150€ a partir de 1 de julho de 2019

| PREÇOS

Pronto pagamento: 2.391€
9 meses: 305€ (out.2019 a jun. 2020)
12meses: 233€ (out.2019 a set. 2020)
18meses: 162€ (out. 2019 a mar. 2021)

NOTA: As modalidades de pagamento apresentadas são válidas para cidadãos da União Europeia, os cidadãos de fora da UE deverão contactar a secretária para receber mais informações.

| DESCONTOS*

EX-ALUNOS E FORMADORES WORLD ACADEMY:
20% | Pronto pagamento
15% | Restantes modalidades
PÚBLICO EM GERAL:
18% | Pronto pagamento OU Inscrição em 2 cursos (no curso de valor superior)
10% | PARCEIROS nos pagamentos mensais.
* descontos não acumuláveis

| CANDIDATURA

Marcação de entrevista para orientação e seleção.
Apresentação de currículo, ficha de candidatura.
Mínimo de 17 anos à data da candidatura.
12º ano de escolaridade ou percurso académico/ profissional relevante para o curso.

| PROCESSO DE INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:
- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Entrega de cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia “tipo passe” e comprovativo de morada.

| CONDIÇÕES GERAIS

As condições de funcionamento e organização da formação, deveres e direitos do aluno, entre outras regras e procedimentos, devem ser consultados no Regulamento da World Academy. A leitura e aceitação dos termos do mesmo são obrigatórias antes do ato de inscrição.

CURSOS RELACIONADOS

[ANIMAÇÃO DIGITAL](#) | [MOTION GRAPHICS](#) | [WEB DESIGN & DEVELOPMENT](#)