

## VÍDEOJOGOS

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
300h (290h c/ formador)	outubro 2023 a julho 2024	2ª, 4ª e 6ª   20h00 - 23h00 (aulas de reposição às 3ª e 5ª no mesmo horário; masterclasses pontuais em dias e horas diferentes)	14 (mínimo 8)

CURSOS  
2023  
2024

*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 trabalhar profissionalmente na criação e produção de Videojogos, em empresas da área ou como independentes.

## | OBJETIVOS

Formar Game Designers, Game Developers e ainda Game Artists.

## | SAÍDAS PROFISSIONAIS

Produtoras de Videojogos, equipas ou estúdios independentes, estúdios de jogos mobile, agências de comunicação digital, e ainda, produtoras e estúdios internacionais (trabalho online ou presencial).

## | CONTEÚDOS

**HISTÓRIA DOS VIDEOJOGOS (15h)**

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 da indústria e dos vários mercados.

**PRODUÇÃO (15h)**

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

**GAME DESIGN (30h)**

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.  
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).  
Definição, debate e criação do documento para a criação do jogo final de curso.

**2D GAME ART (30h)**

Concept Art: Personagens e ambientes.  
Game Art: 2D e 3D.  
A base dos elementos 2D: sprites.  
Criação de sprites em Photoshop.  
Princípios básicos de animação.  
Criação e animação 2D de Sprites em Pixel Art.

Criação de backgrounds, texturas, tiles, e outros elementos 2D.  
Importação e implementação dos elementos 2D no Unity.

### 3D GAME ART (48h)

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 3D no Unity.

### 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: 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 práticos de criação de jogos 2D.  
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.

### PROJETO FINAL DE VIDEOJOGO (94h)

criação e implementação de mecânicas  
Criação de projecto individual (ou em dupla) acompanhado pelos formadores de Programação, Design e Game Art.  
Definição da temática, visual, mecânicas, software e workflow de produção.  
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.  
criação e implementação de game art  
Criação da arte do projecto individual acompanhado pelo formador de Game Art.  
Criação de todos os assets 2D e/ou 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.

### TESTING E FINALIZAÇÃO

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, e ainda exposição dos jogos no Festival World Academy.

*Nota: possibilidade de Interação com alunos de Som e de Criação Musical para banda sonora e pós produção áudio dos jogos.*

### MERCADO E POSICIONAMENTO (12h)

Plataformas de distribuição digital.

Disponibilização gratuita ou paga.

Modelos de negócio.

Fontes de financiamento.

Festivais, mostras e concursos.

Outras formas de divulgação.

Preparação de conteúdos promocionais (trailers, etc) e planos de comunicação (digital, eventos, etc) para os jogos dos alunos.

### MASTERCLASSES (6h)

O curso inclui ainda Masterclasses com Profissionais de referência no mercado e na área do Curso. O aluno escolherá as mesmas em função dos seus interesses e disponibilidade.

### PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS DE VIDEOJOGOS

A escola promove e apoia a participação dos alunos:

Global Game Jam

Indie X

Playstation Talents

Lisboa Games Week

### FORMAÇÃO EXTRA

Os alunos deste curso são pontualmente convidados a participar em um ou mais eventos da escola ou de parceiros.

### FORMAÇÃO INTERCURSOS

Todos os alunos e cursos da escola interagem, pelo menos uma vez, com outro curso. Estimulando assim o trabalho em equipa e dando uma experiência ainda mais real de mercado.

---

## | FORMADORES (podem variar consoante turma)

COORDENADOR PEDAGÓGICO: Leonardo António, Realizador

Paulo Duarte, Game & Software Developer

Jo Franco, 2D Artist

José Graça, Game Designer & Developer

Ricardo Correia, Playstaion Talents Coordinator

Nuno Conceição, 3D Artist

+ outros convidados

## | ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno, LCD e internet.  
Software: Adobe Creative Cloud: Premiere CC, After Effects CC, Audition CC, Media Encoder CC, Photoshop CC, Illustrator CC. Estúdios de vídeo para produções com uma e várias câmaras profissionais. Ciclorama com *chromakey*.  
4 Câmaras *broadcast* SONY PMW300 (HD, 16:9, *memory card*) para estúdio e exteriores. 4 Câmaras DSLR Canon (2

6D e 2 6D Mark II). 2 Câmaras de cinema digital (Canon C100 e Panasonic EVA 1). Conjunto de lentes diversas, grips e outros acessórios.  
Equipamento de iluminação e de áudio para exteriores.  
Auditório para espetáculos e gravação multicâmara.

## | UTILIZAÇÃO DE MEIOS

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

## | PARCEIROS PRINCIPAIS

Battleship	Lisboa Games Week	Rubber Chicken
Beactive	Lisbon Labs	SIC
Excentric Grey	Marmalade	TVI
Fullsix	Miniclip	Waynext
Hi-Interactive	Playstation Talents	+ outros no site
Indie X	RTP	

## | 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.

## | ENTIDADE DE CERTIFICAÇÃO

Dgert

## | MODALIDADE DA FORMAÇÃO

Inicial

## | INSCRIÇÃO

**75€ de 2 de Maio a 31 Agosto de 2023**  
150€ a partir de 1 de Setembro de 2023

## | PREÇOS

2.950€  
Pronto Pagamento 2.655€ (10% desconto)  
9 meses x 327,78€  
12 meses x 245,83€

## | DESCONTOS

EX ALUNOS, FORMADORES WA,  
PARCEIROS OU 2 CURSOS, CONSULTAR  
SECRETARIA.

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

## | CANDIDATURA

**1ª Etapa:** Marcação de entrevista para orientação e seleção.

**2ª Etapa:** Envio de currículo, ficha de candidatura.

Fotografias ou vídeos (feitos em qualquer suporte) que demonstrem vocação para a área de audiovisuais.

**3ª Etapa:** Inscrição

NOTA: Mínimo de 17 anos à data da candidatura.

12º ano de escolaridade ou percurso académico/profissional relevante para o curso.

## | INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:

- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia "tipo passe" e comprovativo de morada.
- Pagamento de Inscrição.

## | 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 3D | MOTION Design & VFX](#)