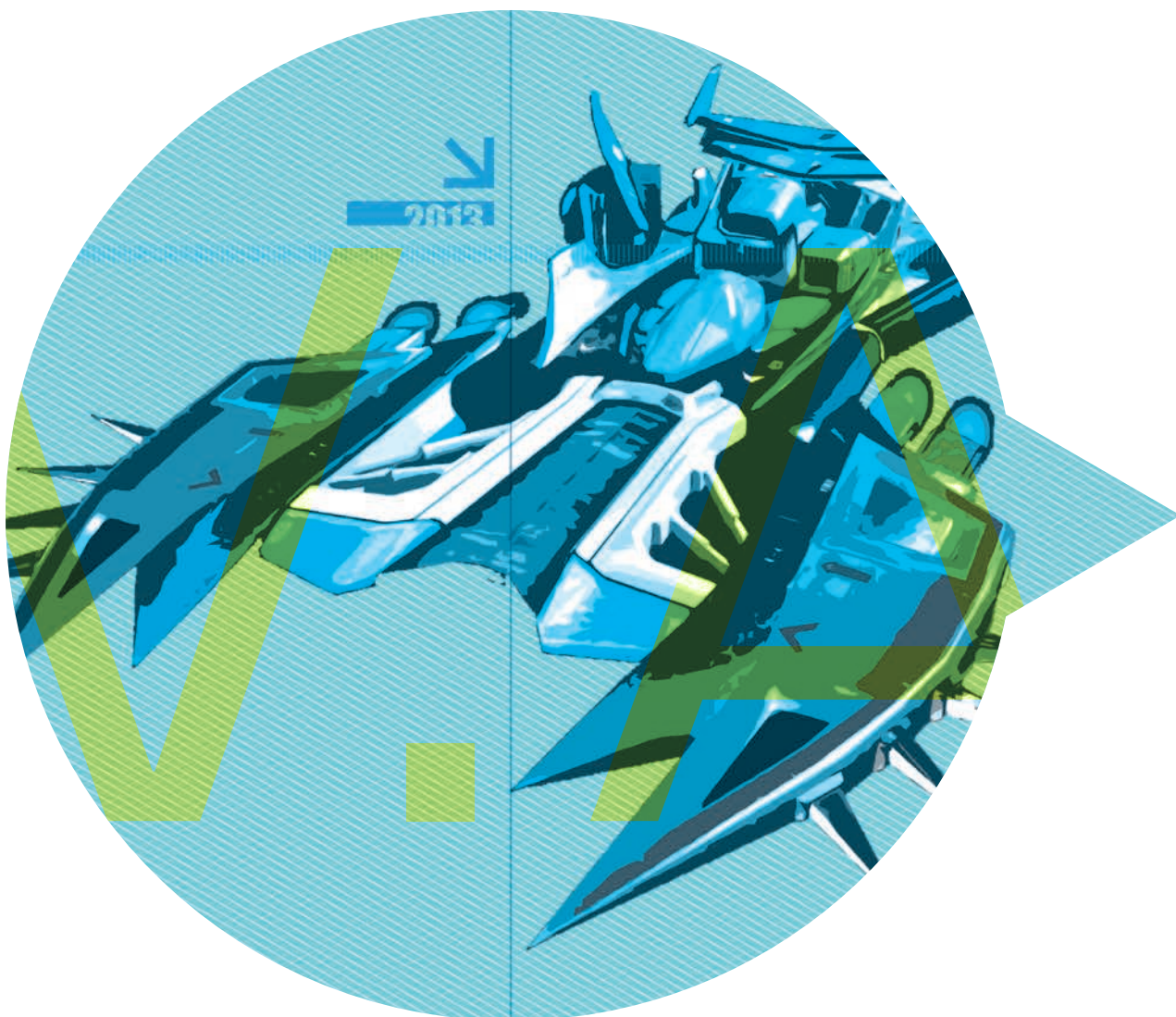


etic_

ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO



HIGHER NATIONAL
DIPLOMA *IN CREATIVE*
MEDIA PRODUCTION
ANIMAÇÃO E
VIDEOJOGOS

A visão fundadora ambicionou uma escola onde o saber fazer e a criação acontecessem, que se orientasse para o aluno e para o seu futuro.

22 anos de experiência em pedagogia e formação prática e inovadora, em Televisão e Cinema, Design, Fotografia, Digital Media, Moda, Jornalismo, Eventos.

Fomos pioneiros em Portugal na formação destas áreas, continuamos a inovar com as nossas propostas em linha com o mercado e com a sua dinâmica.

Para ensinar, selecionamos professores que são profissionais experientes, que sabem e gostam de partilhar. Ao mesmo tempo, disponibilizamos uma infraestrutura tecnológica profissional, aberta à comunidade de alunos, professores ex-alunos e parceiros.

A cultura de criação de projeto materializa a sua pedagogia, pelo que a escola se define também como um laboratório onde o erro e a experimentação são bem-vindos e estimulados.

Os trabalhos conhecem a crítica. Sistemáticamente, especialistas são convidados a observar e comentar os trabalhos dos alunos; as melhores criações participam em concursos e são expostas para que mais pessoas as conheçam. O apoio ao empreendedorismo é fomentado e os nossos alunos ajudados a concretizar os seus projetos.

HIGHER NATIONAL DIPLOMA (HND) E BTEC

Higher National Diploma é a designação utilizada para os cursos superiores do sistema educativo britânico, vulgarmente abreviados para a sigla HND. Estes cursos são alvo de reconhecimento mundial, quer a nível académico, facilitando a progressão de estudos e equivalências, quer a nível profissional, pela validação do estatuto profissional dos seus formandos. Os HND fazem parte de um conjunto de qualificações, a que no seu conjunto se atribui o nome de BTEC (Business and Technology Education Council). O BTEC reúne qualificações desde o ensino básico ao ensino pós-graduado, em várias áreas, apostando numa aprendizagem extremamente prática, focada no saber fazer.

O plano curricular dos HND é composto por unidades modulares teóricas e práticas, escolhidas a partir de uma panóplia disponibilizado pelo Edexcel, e analisada por um corpo docente qualificado, com o propósito de criar um projeto curricular sustentável para uma carreira profissional ou académica na área do curso selecionado. A avaliação destas unidades modulares decorre de um conjunto de projetos a realizar pelos alunos.

CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL PELA EDEXCEL

O Edexcel é a maior entidade de acreditação do sistema educativo britânico, estando originalmente integrado na Universidade de Londres, em fusão com o Business and Technology Education Council (BTEC). Mais recentemente, em 2003, passou a fazer parte da Pearson, empresa do setor educativo com mais de 150 anos de experiência e presença em mais de 75 países. As qualificações BTEC são acreditadas pelo Edexcel. Enquanto organismo, o Edexcel certifica títulos académicos e formação profissional / vocacional, mediante os requisitos do sistema britânico.

OS HND NA ETIC

A Etic disponibiliza cursos HND- Nível 5, lecionados em português. O nível 5 atribuído pelo Qualifications and Credit Framework (QCF), sistema utilizado no Reino Unido, corresponde ao nível 5 do Sistema de Qualificações Europeu (EQF). Na generalidade, o referido diploma prevê ainda o desenvolvimento de uma série de competências e processos no aluno.

Neste âmbito, a oferta formativa da Etic teve origem nas seguintes áreas: Creative Media Production, Art and Design e Music. Do conjunto de unidades modulares disponibilizadas pela Edexcel e após validação pelo corpo docente e empresarial, resultaram os seguintes cursos:

- Higher National Diploma – In Creative Media Production – Cinema e Televisão
- Higher National Diploma – In Creative Media Production – Jornalismo
- Higher National Diploma – In Creative Media Production – Som
- Higher National Diploma – In Creative Media Production – Animação e Videojogos
- Higher National Diploma – In Music – Produção e Criação Musical
- Higher National Diploma – In Art and Design – Design de Comunicação e Multimédia
- Higher National Diploma – In Art and Design – Fotografia

A ETIC disponibiliza BTEC- HND- Nível 5, com certificação internacional. Essa certificação traduz-se na credibilidade da formação lecionada, com reconhecimento por escolas superiores e outros organismos educativos, e em simultâneo, pelo mercado profissional, em todo o mundo.

BENEFÍCIOS DE UM HIGHER NATIONAL DIPLOMA (HND - NÍVEL 5 BTEC)

RECONHECIMENTO ACADÉMICO MUNDIAL

A certificação BTEC oferece aos seus alunos o reconhecimento da sua formação, a nível internacional. Desse modo, promove a mobilidade do aluno, de acordo com os seus interesses e motivações, sem desvalorizar o seu percurso formativo e facilitando a continuidade do mesmo. Por este motivo, o aluno pode começar a sua formação na Etic e dar continuidade à mesma, em qualquer escola superior no estrangeiro, integrada na rede do Edexcel.

RECONHECIMENTO PROFISSIONAL MUNDIAL

Indissociável do reconhecimento académico, é o reconhecimento profissional atribuído pela certificação. Este reconhecimento agiliza a integração profissional, resolvendo alguns dos comuns obstáculos entre estudar e trabalhar em países diferentes.

EQUIVALÊNCIAS ACADÉMICAS A NÍVEL MUNDIAL

Após conclusão do curso, os alunos podem vir a integrar escolas superiores a nível mundial, podendo as equivalências atingir o máximo de 2 anos de uma licenciatura. Esta equivalência está naturalmente dependente da compatibilidade entre o curso de origem e o curso futuro. Além disso, a experiência pessoal e profissional do aluno, os conhecimentos da língua inglesa e o portefólio são também fatores determinantes na atribuição de equivalências.

FORTE COMPONENTE PRÁTICA

Os HND - Nível 5 rompem com os percursos académicos convencionais, pois estão desenhados para ter um importante enfoque na prática de uma profissão. No entanto, não ignoram a necessidade do aluno ter um conjunto de aprendizagens conceptuais, como facilitadoras do seu trabalho prático. Assim, o HND afirma-se como um diploma profissional que não descarta a vertente académica.

AVALIAÇÃO POR PROJETOS

A avaliação dos cursos BTEC está desenhada para refletir a realidade do mundo de trabalho. Como tal, durante o processo de aprendizagem são realizados vários projetos baseados em cenários reais. Os projetos são criados entre o professor e o aluno e abrangem todos os objetivos de aprendizagem de cada unidade. O professor é o responsável pela avaliação interna dos projetos. À Pearson cabe ainda uma avaliação externa, que validará o cumprimento de todas as normas de qualidade.

ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS

SINOPSE DO CURSO

O Higher National Diploma - In Creative Media Production – Animação e Videojogos é um curso focado na criação de videojogos. Esse propósito é construído a nível curricular com a abordagem de diversas técnicas próprias da animação, aplicadas à realidade dos videojogos. Essa abordagem é contextualizada naquilo que é atualmente a cultura dos videojogos. Esta formação propõe diversas valências aos alunos, capacitando-os para a elaboração do videojogo como um produto para diferentes suportes (PC, consola, mobile, etc) e comprometendo-se a criar profissionais preparados para o mercado nacional e internacional dos media interativos relacionados com a indústria dos videojogos.

DATAS: outubro 2013 a julho 2015 | **DURAÇÃO:** 1000 h (2 anos)

HORÁRIO: 2ª, 3ª, 4ª, 5ª e 6ª | **MANHÃ:** Entre as 9h e as 13h

DESTINATÁRIOS

Este curso destina-se a pessoas apaixonadas pelos videojogos, com interesse no desenvolvimento de projetos e produtos vídeo-lúdicos para vários suportes. Os destinatários deste curso são pessoas que procuram desenvolver competências, capazes de os habilitar para a construção de um videojogo, como projeto integrado e multidisciplinar. Este curso dirige-se a quem pretende tornar-se profissional na área da Animação e Videojogos ou construir um percurso académico de referência internacional nesta área.

UNIDADES MODULARES

Estudos Contextuais para Produção de Média Criativos

Esta unidade visa desenvolver o conhecimento dos alunos sobre abordagens teóricas à produção de média, de forma a informar a sua própria atividade, enquadrando-a num contexto mais vasto.

Técnicas de Pesquisa para Produção de Média Criativos

Esta unidade visa desenvolver as competências dos alunos na utilização das técnicas de pesquisa usadas pelos profissionais que trabalham em produção de média criativos.

Conceção, Implementação e Avaliação de Projetos

Desenvolver as competências de investigação independente dos alunos através da realização de uma pesquisa sustentada de importância direta para o seu desenvolvimento vocacional, académico e profissional.

Investigação de Temas Especiais para Produção de Média Criativos

Esta unidade visa ensinar os alunos a desenvolverem os seus conhecimentos e compreensão de um determinado aspeto da produção de média criativos e as suas competências na pesquisa e apresentação de uma investigação individual.

Competências Práticas para Animação de Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver o conhecimento e as competências práticas de software necessárias à animação de jogos de computador e atualmente utilizadas na indústria.

Estudos Fílmicos

Esta unidade visa desenvolver uma compreensão sofisticada dos enquadramentos teóricos para cinema e competências de análise crítica no âmbito de uma determinada área dos estudos fílmicos.

Estudos de Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver uma compreensão sofisticada da história, dos contextos culturais e das estruturas lúdicas dos jogos de computador através da aplicação de teoria relevante.

Técnicas de Animação

Esta unidade visa desenvolver a compreensão dos alunos quanto ao desenvolvimento de animação e fornecer-lhes as competências necessárias para criarem produções de animação a um nível profissional.

Técnicas de Desenho para Arte Conceptual de Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver a compreensão dos alunos relativamente às técnicas de desenho em vários média e as suas competências práticas no desenho de figuras e ambientes para arte conceptual de jogos de computador.

Animação Digital 2D para Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver a compreensão e as competências dos alunos relativamente à utilização de software, ferramentas e técnicas necessárias para animarem conteúdos 2D para jogos de computador.

Modelação 3D para Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver as competências dos alunos em modelação 3D para jogos de computador com a qualidade exigida para trabalharem na indústria dos jogos de computador.

Ambientes 3D para Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver a compreensão e as competências dos alunos quanto à criação de modelos ambientais 3D com a qualidade exigida para trabalhar na indústria de jogos de computador.

Animação 3D para Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver a compreensão e as competências dos alunos relativamente à animação 3D com a qualidade exigida para trabalhar na indústria de jogos de computador.

Renderização e Iluminação de CGI para Animação de Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver as competências dos alunos em renderização e iluminação para animação de jogos de computador com a qualidade exigida para trabalharem na indústria dos jogos de computador.

Animação de Personagens 3D para Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver a compreensão e as competências dos alunos relativamente à animação de personagens para jogos de computador com a qualidade exigida para trabalharem na indústria dos jogos de computador.

Técnicas de Design de Jogos de Computador

Esta unidade visa desenvolver as competências dos alunos em pesquisa e desenvolvimento de designs para jogos de computador e em preparação de documentação de proposta de design para uma equipa de desenvolvimento de jogos de computador.

PROFESSORES

JOSÉ XAVIER (Coordenador) - Autor, realizador e animador de filmes 2D e 3D e Director artístico do Master Jogos e Médias Interativos e Digitais da escola de ensino superior Enjmin de Angoulême-- França.

IVAN BARROSO (Co-responsável de curso) - Autor do livro "História dos Videojogos: A Génese da Indústria", editor da revista PUSHSTART, cronista do jornal Público, game designer na CAB Games (EUA) e historiador de videojogos.

ALEXANDRE RIBEIRO

IRINA CALADO - Professora de Princípios do Movimento e Storyboard, Autora, Realizadora e animadora de filmes 2D; Diretora da "WHAT'S UP? Studios"

ANTÓNIO PASCOALINHO

JOSÉ CARLOS NEVES

PEDRO SOUSA

BRUNO SOUSA

EQUIPAMENTO | SALAS E SOFTWARE

Estação individual em ambiente PC

Adobe Photoshop

Game Maker

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Game Designers, Audio Designers, Técnicos de Arte ou Animação, Técnicos de QA [Quality Assurance], Gestor de projetos júnior, Assistentes de produção.

CONDIÇÕES DE ADMISSÃO

12ºano;

Entrevista.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Opções de pagamento:

100€ de Inscrição + 18 prestações mensais de 489€

ou

180€ de Inscrição + 24 prestações mensais de 367€

Descontos:

a) desconto de pronto pagamento até 31/08/2013 - 15%

b) desconto de pronto pagamento durante o mês setembro 2013 - 10%

c) Desconto de ex-aluno - 15%

d) Desconto de pronto pagamento de ex-aluno - 20%

* Descontos não acumuláveis

O preço do curso inclui aulas sem formador para desenvolvimento de exercícios aplicados.

edexcel

centro satélite

CEV
Escola Superior de
Comunicação,
Imagem y Sonido

etic GRUPO DE EDUCAÇÃO

etic epi cv

CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Excepcionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- Podem realizar-se aos Sábados aulas técnicas específicas e/ou workshops.
- A duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática.
- Em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno.
- A ETIC pode efetuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.
- A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições.
- A inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis.



PARCEIROS ESTRATÉGICOS

