



DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS MÓVEIS

ANUAL

2013/2014

DATAS: Outubro 2013 a Julho 2014

DURAÇÃO: 300h

PARTICIPANTES: 8 a 16

HORARIO: 2ª, 4ª E 6ª

MANHÃ: entre as 9h e as 13h

NOITE: entre as 19h e as 22h/23h

CINEMA E
TELEVISÃO

SOM E MÚSICA

FOTOGRAFIA

INTERATIVO

DESIGN

JORNALISMO

EVENTOS

MODA

ARTES
PERFORMATIVASANIMAÇÃO
E VIDEOJOGOS

WWW.ETIC.PT

SINOPSE

Os videojogos móveis são hoje o conteúdo de entretenimento mais descarregado pelos utilizadores de Smartphones, o volume de faturação destes jogos ultrapassou recentemente o dos tradicionais jogos de consolas. Os seus inúmeros modelos de monetização dentro do Freemium e Premium fazem deste mercado um laboratório de estudo para as empresas de IT, Publicidade e Marketing.

DESTINATÁRIOS

O Curso destina-se a estudantes de informática, artistas 3D e 2D que tenham uma forte paixão pela temática dos videojogos e que queiram descobrir e vir a trabalhar na indústria de entretenimento digital que mais cresce em todo o mundo.

CONTEÚDOS DO CURSO

MERCADO DOS VIDEOJOGOS MÓVEIS

Introdução às características do mercado de videojogos móveis, análise dos vários tipos de jogos, tendências e estudos caso. O objetivo é dar aos alunos uma abordagem profissional de como o mercado está organizado, quem são os players e como se relacionam.

MODELOS DE MONETIZAÇÃO

Os vários modelos de monetização aplicados aos videojogos móveis, como funcionam e em que bases assentam. Os vários tipos de Freemium e os sistemas de compra de itens dentro dos jogos Freemium e Premium.

GAME DESIGN I

Pretende-se apresentar as teorias que servem de base às técnicas de game design desde a sua fase conceptual à passagem à produção. Análise e discussão dos modelos seguidos pela indústria. Pretende-se que os alunos sejam pró-ativos e procurem com base em exemplos criarem os seus próprios documentos de game design onde descrevem por palavras e imagens o que será o gameplay do jogo.

DESENHO DIGITAL I

A primeira abordagem ao desenho digital passa pelo desenvolvimento de técnicas na utilização do Photoshop, software incontornável no meio profissional. É uma disciplina totalmente prática que para além das técnicas procura dar aos alunos uma cultura visual ligada ao universo dos videojogos.

PROGRAMAÇÃO E SCRIPTING I

Introdução aos conceitos base das linguagens de programação, as melhores práticas e as linguagens utilizadas para o desenvolvimento móvel. Nesta primeira abordagem os alunos vão desenvolver conhecimentos de ActionScript 3 e aplicar os mesmos no motor de jogo 2D Stencyl.

GAME DESIGN II

Desenvolvimento de conceitos simples de gameplay adaptados ao universo móvel. Um grande enfoque no desenho de níveis e no desenho da progressão dentro do jogo. Estudos caso e criação de níveis dentro do motor de jogo 2D Stencyl.

DESENHO DIGITAL II

O desenho digital na sua vertente vetorial com as técnicas e utilização do software Illustrator. Forte enfoque no desenho de

interfaces e de linguagens visuais que funcionem com os vários ambientes existentes nos jogos.

PROGRAMAÇÃO E SCRIPTING II

Introdução aos princípios do C# aplicando estes conhecimentos dentro do motor de jogo Unity3D. Nesta primeira abordagem ao C# os alunos vão utilizar estudos caso.

MODELAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D PARA MOBILE

Técnicas de modelação e animação 3D optimizadas para as plataformas móveis. Forte enfoque nas limitações do Hardware dos Smartphones e nos métodos utilizados para contornar essas limitações. Utilização de Maya e MotionBuilder na exportação de modelos 3D para o Unity3D.

PROJETO I

Conceitos base de produção, desenvolvimento de um jogo 2D totalmente funcional com recurso ao motor de jogo Stencyl.

GAME DESIGN III

Com os conhecimentos adquiridos nos módulos anteriores os alunos vão passar a conhecer a problemática de pensar um jogo para várias plataformas, onde para além do interface touch têm que adaptar os seus projetos à jogabilidade de Pad para consolas.

DESENHO DIGITAL III

Desenvolvimento de competências de texturização 3D através de Photoshop. Técnicas de exportação para plataformas móveis e motores de jogo.

PROGRAMAÇÃO E SCRIPTING III

Aprofundamento dos conhecimentos de programação em C#, o sistema física e iluminação dinâmica dentro do motor de jogo Unity3D. Abordagem multiplataforma.

MODELAÇÃO 3D PARA MOBILE

Desenvolvimento das valências de modelação aplicadas às plataformas móveis com principal incidência na preparação de Assets e personagens para serem texturadas e iluminadas no motor de jogo.

ANIMAÇÃO 3D PARA MOBILE

Desenvolvimento das valências de animação aplicadas às plataformas móveis com principal incidência na preparação e exportação dos objetos para serem animados e sujeitos aos efeitos da física no motor de jogo.

GAME DESIGN IV

Numa lógica de projeto final os alunos vão desenvolver um Game Design document original de raiz. Sempre numa abordagem multiplataforma.

DESENHO DIGITAL IV

No módulo final de desenho os alunos vão desenvolver linha gráfica e arte para o projeto final de curso. A novidade estará no desenho de Assets para apoio ao lançamento em loja e imprensa.

PROGRAMAÇÃO E SCRIPTING IV

Desenvolvimento da programação do jogo para o projeto final em Unity3D. Enfoque na construção e submissão de builds para as várias lojas. Exportação de projetos em Android e iOS.

TESTES, QA E DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

As melhores práticas da indústria nos testes de gameplay e funcionais de jogos e aplicações móveis. Desenho de um programa de testes e report de resultados. Como colocar os jogos e aplicações nas várias lojas digital existentes. Ferramentas de monitorização e estatísticas de utilização. Plataformas de publicidade. Kit de média para ativar o lançamento e promoção de um conteúdo em loja.

PROJETO II

Gestão de projeto com acompanhamento por parte de professores. Relatórios de produção semanais levantando o andamento dos projetos, as suas necessidades e dificuldades.

WKS DE EMPREENDEDORISMO

Ajudar os participantes a criar bases para o seu próprio negócio.

* A etic_ reserva-se o direito de poder alterar, no decurso do ano lectivo, conteúdos programáticos, equipamentos, formadores e/ou horário no sentido de melhorar o curso em questão. Os alunos desenvolvem vários trabalhos práticos em contexto real de trabalho – Actividades extra-curriculares.

PROFESSORES

RICARDO FLORES - Head of Games Biodroid

RUI GOUVEIA - Lead 3D Artist

PAULO DUARTE - Lead Game Designer

EQUIPAMENTO I SALAS E SOFTWARE

Software:

Unity3D 4.x Free; Stencyl 2.x Free; Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe Flash; Autodesk Maya (Educational Version); Autodesk MotionBuilder (Educational Version); MS Word; MS Visual Studio Xpress.

Hardware:

2 a 5 devices Android 4.x (mix Tablet e Smartphone); 2 a 5 devices iOS 6.x (mix iPhone e iPad); Sala com Computadores.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Game e Level Designers; Artistas 2D e 3D especializados em plataformas móveis; Programadores; Testers e serviços de QA.

OBJECTIVOS

O curso de Desenvolvimento de Videojogos Móveis procura dar aos alunos os fundamentos base e as capacidades técnicas para entenderem este mercado e desenvolverem com sucesso aplicações móveis 2D e 3D. Os alunos vão ganhar um forte conhecimento sobre as várias plataformas móveis existentes (iOS, Android, Windows, BlackBerry) numa perspectiva de desenvolvimento multi-plataforma utilizando ferramentas de prototipagem, desenvolvimento nativo e desenvolvimento através de motores de jogo (Stencyl e Unity3D).

CONDIÇÕES DE ADMISSÃO

12ºano preferencial;
Conhecimentos de informática na ótica do utilizador;
Conhecimentos de navegação e consulta à Internet;
Noções de modelação 3D.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Inscrição:

pagamento em 9 prestações - 100€

pagamento em 12 prestações - 180€

Pagamento mensal:

9 prestações - 361€

12 prestações - 271€

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.

apoio

bicxroid®

SAMSUNG

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 efectuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objectivos 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

