



ESCOLA  
DE TECNOLOGIAS  
INOVAÇÃO  
E CRIAÇÃO  
**25 ANOS**

# HIGHER NATIONAL DIPLOMA

PEARSON BTEC CURSOS DE 2 ANOS

CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL  
- SISTEMA EDUCATIVO BRITÂNICO

RECONHECIMENTO ACADÉMICO  
EM MAIS DE 90 PAÍSES

DIPLOMA VALORIZADO PELO MERCADO  
DE TRABALHO GLOBAL

EQUIVALÊNCIA DE 120 CRÉDITOS / NÍVEL 5  
(ENSINO SUPERIOR COM  
RECONHECIMENTO HND)

2 ANOS ETIC + 1 ANO (OPCIONAL) EM  
UNIVERSIDADES INTERNACIONAIS / NÍVEL 6

PARCERIAS COM UNIVERSIDADES

**12º ANO**

**CURSO 2 ANOS  
HIGHER NATIONAL  
DIPLOMA**

120 CRÉDITOS / NÍVEL 5  
/ CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL

**GRAU SUPERIOR**

+ 1 ANO NUMA UNIVERSIDADE  
INTERNACIONAL / B.A. / NÍVEL 6

**MUNDO DO TRABALHO**

RECONHECIMENTO PROFISSIONAL  
E ACADÉMICO EM MAIS DE 90 PAÍSES

PEARSON

BTEC  
Approved Centre



Os Cursos HND - HIGHER NATIONAL DIPLOMA são uma certificação BTEC - BUSINESS AND TECHNOLOGY EDUCATION COUNCIL reconhecida no Reino Unido, EUA, Canadá, Alemanha, Austrália, Dinamarca, Espanha, França, Holanda, Irlanda, Itália, República Checa e Brasil entre outros.

Universidades com acordo



CURSO HND - 2 ANOS // OUT 2016 A JUN 2018  
2ª A 6ª // 9H-13H // 8 A 16 ALUNOS

# ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS

FORMA PROFISSIONAIS PARA A INDÚSTRIA DOS VIDEOJOGOS  
E DOS MEDIA INTERATIVOS A NÍVEL NACIONAL / INTERNACIONAL

- > A construção de um videojogo como projeto integrado e multidisciplinar.
- > Desenvolvimento de competências na área artística em Videojogos e Animação Digital.
- > WORKSHOPS de Game engine (Unity/Game Maker) e Arte para videojogos (Pixel Art /Low-poly) Conferências e Game jams.
- > Elaboração de videojogos para os diferentes suportes (PC, consola, mobile).

## SAÍDAS PROFISSIONAIS

Concept Art Artist; 2D Artist; Animador 2D e User Interface na área dos videojogos.  
Modelador 3D; Animador 3D, Environment artist.

## COORDENADOR

**IVAN BARROSO** // Historiador e cronista de videojogos

Autor dos livros "História dos videojogos: A Génese da indústria", "Service Games: The rise and fall of Sega", e "(R)Evolução Interactiva: Enciclopédia visual de videojogos".

Editor chefe da revista de videojogos PUSHSTART. Cronista especializado em videojogos no Jornal Público.Ex-Game Designer na CAB Games (EUA) e XS Gamerz (EUA).

## TUTOR

**FILIPE DUARTE PINA** // nerdmonkeys.pt

Produtor e Game Designer. Fundador da Nerd Monkeys e da Seed Studios. Criador e responsável pelo jogo "Crime do Hotel Lisboa". Produtor do jogo "Under Siege™" para PlayStation®3.

## UNIDADES CURRICULARES

### ESTUDOS CONTEXTUAIS PARA PRODUÇÃO DE MÉDIA CRIATIVOS

Abordagens teóricas e práticas à produção de média relacionado com videojogos, como Marketing e Comunicação.

### TÉCNICAS DE PESQUISA PARA PRODUÇÃO DE MÉDIA CRIATIVOS

Utilizar as técnicas para criar mood-panels e referências visuais, usadas pelos profissionais na produção de média criativos.

### CONCEÇÃO, IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DE PROJETOS

Desenvolver competências de investigação independente através da realização de um projecto profissional.

### INVESTIGAÇÃO DE TEMAS ESPECIAIS PARA PRODUÇÃO DE MÉDIA CRIATIVOS

Produção de média criativos e as suas competências na pesquisa e apresentação de projetos individuais.

### COMPETÊNCIAS PRÁTICAS PARA ANIMAÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR

Competências práticas necessárias à animação de jogos de computador, atualmente utilizadas na indústria.

### ESTUDOS DE JOGOS DE COMPUTADOR

Contextos culturais e das estruturas lúdicas dos jogos de computador; compreender o espectro dos últimos 40 anos para ampliar a cultura visual do aluno e aplicação em futuros projectos.

### TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

Aprendizagem de técnicas de animação para realização de produções de animação a nível profissional.

### TÉCNICAS DE DESENHO PARA ARTE CONCEPTUAL DE JOGOS DE COMPUTADOR

Desenvolver competências de desenho que permitam criar conceitos de visualização, como personagens e locais imaginados no âmbito do mundo do jogo.

### ANIMAÇÃO DIGITAL 2D

Competências na utilização de software, ferramentas e técnicas necessárias para animação de conteúdos 2D para jogos.

## MODELAÇÃO 3D

Técnicas de modelação utilizadas na produção de jogos de computador; competência para preparar modelos 3D prontos a importar para um motor de jogo 3D ou transposição para um nível em que possam ser animados.

## AMBIENTES 3D

Modelação 3D avançada que se foca na preparação de produtos que serão utilizados como modelos ambientais para jogos de computador 3D; narrativa ou propriedades temáticas para a construção de espaços 3D adequados a jogos.

## ANIMAÇÃO 3D

Representação de movimento e comportamento em jogos de computador; dar vida a personagens e criaturas; animações aplicadas a objetos, paisagens, vegetação e efeitos ambientais.

## RENDERIZAÇÃO E ILUMINAÇÃO DE PARA ANIMAÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR

O êxito de um jogo de computador é determinado pela qualidade da renderização e iluminação – define a forma como o utilizador vê e experiencia o jogo; aquisição de competências específicas na área da iluminação, texturização e exportação final para formato de videojogo.

## ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS 3D

Aprendizagem da representação do movimento e comportamento da personagem (personalidade, papel e estados de espírito da personagem a ser animada). Competência técnica específica de desenvolvimento de conhecimento técnico da anatomia e animação.

## TÉCNICAS DE DESIGN EM JOGOS DE COMPUTADOR

Fornecer as competências para elaborar uma proposta de design de um jogo através de pesquisa aplicada; desenvolvimento e preparação de documentação de proposta de design (Game Design Document) para uma equipa de desenvolvimento de jogos.

## INTERFACES HUMANAS EM JOGOS DE COMPUTADOR

Preparar o aluno, a um nível profissional, para a conceção, desenvolvimento e integração de User Interface/User Experience em ambientes de desenvolvimento para jogos, trabalhando de acordo com o exigido pelo cliente ou empresa.

## GESTORA PEDAGÓGICA

### VERA NOVAIS

## PROFESSORES

**IVAN BARROSO** // Historiador de videojogos, jornalista especializado em videojogos.

**FILIFE DUARTE PINA** // Criativo, e co-Fundador da Nerd Monkeys. Trabalhou em títulos como "Under Siege", e "Crime no Hotel Lisboa".

**MIGUEL PEDRO RAFAEL** // Game Designer e co-Fundador da Tio Atum, tendo desenvolvido "Super Bit Dash", e "Greedy Guns".

**JOANA FRANCO** // Senior Concept e GUI Designer. Trabalha na Stories Studio, e desenvolveu títulos como "Moche Surf Trip", "Hasbro MouseTrap", "Hipster Thief" e "Zuper in Space".

**RICARDO FLORES** // Game Producer na B5. Trabalhou em títulos como "Billabong Surf

Trip", "MegaRamp" e "Drawn to Light".

**MÁRCIO GONÇALVES** // Animation e Concept Artist. Trabalhou na Game Invest, Accio Studios (Barcelona), Novalmagem e Bang Bang Animation Studios.

**RUI GOUVEIA** // Lead 3D Artist. Trabalhou em títulos como "MegaRamp" e "Activision Decathlon".

**TIAGO BAGINHA** // Senior Character Animator. Trabalhou em títulos como "MegaRamp", "Activision Decathlon" e "Hasbro Arcade".

## EQUIPAMENTO

> Salas equipadas com 16 postos de trabalho individuais em ambiente PC.

> Programas utilizados: Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe After Effects; Autodesk Maya, Unity 3D; Game Maker; Spine; Trello.

## COMO CANDIDATAR-SE?

> 12º Ano de Escolaridade.

> Marcação de entrevista pessoal / info@etic.pt / 213 942 550

> Comparecer na entrevista agendada.

> Opcional:

- enviar e-mail com resposta às seguintes questões:

Porque me candidato ao curso pretendido? Quais as minhas motivações? Quais as minhas aspirações profissionais?

- elaborar portefólio para apresentação na entrevista.

> Aguardar a comunicação do resultado da candidatura.

## PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Inscrição | Opções de pagamento

- 600€ no ato de matrícula ou 300€ no ato de matrícula + 12 prestações mensais de 25€ (Setembro 2016 a Agosto 2017).

O valor do pagamento da inscrição no curso HND corresponde ao processo de certificação internacional do Curso Higher National Diploma, emitido pela PEARSON BTEC.

Curso | Opções de pagamento

- 24 Prestações mensais de 365,90€ de Setembro de 2016 a Setembro de 2018 / desconto de 3,5% incluído.

- 30 Prestações mensais de 303,33€ de Setembro de 2016 a Março de 2019 / sem desconto.

Descontos:

a) Desconto de pronto pagamento por ano letivo - 10%

b) Desconto de ex-aluno - 10%

c) Desconto de pronto pagamento de ex-aluno - 15%

Estes descontos não são acumuláveis entre si.

OUTRAS OPÇÕES DE PAGAMENTO:

Protocolo entre a ETIC e o Banco Popular, com condições especiais que podem ir de 12 a 96 meses.(a acordar com o Banco).

Mais informações na secretaria ETIC.

## PORQUÊ ESCOLHER A ETIC

- > 25 ANOS DE EXPERIÊNCIA
- > PIONEIRA NAS ÁREAS DA INDÚSTRIA CRIATIVA
- > ENSINO PRÁTICO E INOVADOR
- > PROFESSORES DE REFERÊNCIA NA ÁREA DO CURSO
- > LIGAÇÃO AO MUNDO DO TRABALHO
- > BOLSA DE OPORTUNIDADES E PARTILHA DE OFERTAS PROFISSIONAIS.
- > POSSIBILIDADE DE ESTÁGIOS ERASMUS+
- > EQUIPAMENTO E INSTALAÇÕES EXCEPCIONAIS



etic 25 ANOS

**CONDIÇÕES GERAIS:** 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; o programa do curso inclui aulas sem professor para desenvolvimento de exercícios aplicados e pode ser alterado por razões de adequação técnico-pedagógica; excepcionalmente, podem ser marcadas aulas fora do horário estabelecido para prática intensiva ou haver reposição de aulas. Aulas técnicas específicas e/ou workshops podem ocorrer aos Sábados; 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 para melhor aprendizagem, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno. A ETIC pode substituir um professor desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.



LOCALIZAÇÃO ACESSÍVEL  
A TODOS OS TRANSPORTES PÚBLICOS

RUA D. LUÍS I, 6 e 20D | 1200 - 151 LISBOA  
TEL. 213 942 550 | INFO@ETIC.PT

GRUPO DE  
EDUCAÇÃO  
ETIC

CV COLÉGIO  
CESÁRIO  
VERDE

epi ESCOLA  
PROFISSIONAL  
DE IMAGEM

etic ESCOLA  
DE TECNOLOGIAS  
INOVAÇÃO  
E CRIAÇÃO