

Animação e Videojogos

Higher National Diploma > Curso 2 Anos

Out. 2019 a Jul. 2021 // 2.^a a 6.^a // 9H-13H // 8 a 16 alunos

SER CRIATIVO E FAZER ACONTECER.

A ETIC dá ao aluno a possibilidade de desenvolver as suas ideias e projetos num ambiente criativo e irreverente. Os professores acompanham o percurso de cada um e ajudando-o a alcançar os seus objetivos. Os programas de estudo englobam a participação em projetos que juntam vários cursos, numa troca de experiências e conhecimento que valoriza a aprendizagem individual. Os estúdios, os ateliers e os equipamentos estão sempre disponíveis. Na ETIC, o aluno experimenta as técnicas e teorias. Aqui, aprende-se praticando. Em trabalhos individuais, de equipa ou com empresas, o aluno recebe e executa desafios reais que o preparam para o mundo do trabalho.

O CURSO

A formação em Animação Digital e Videojogos tem como objetivo principal a criação e promoção de projetos próprios nesta área artística, construindo o portefólio essencial para um profissional desta indústria, a um nível global. A aprendizagem assenta no método learning by doing com participação em Game Jams, workshops, conferências e contacto com especialistas da indústria em masterclasses na ETIC ou em eventos.

Aqui adquirem-se competências no programa PlayStation®First para o desenvolvimento de jogos em ambiente PlayStation4™ e PlayStationVR, sendo acompanhado por profissionais experientes que trabalharam em títulos como: Strikers Edge (PS4, PC), Under Siege (PS3), Syndrome (PS4, PC) Activision Decathlon (PC), Hasbro Mouse Trap (mobile).

Em 2018, o aluno Francisco Santos foi o Vencedor dos Prémios PlayStation®2017, nas categorias “Melhor Jogo” e “Prémio Imprensa” com o jogo Out of Line desenvolvido durante o curso. Out of Line foi igualmente Vencedor do “Melhor jogo do ano 2016/17” na ETIC, e nomeado para os 8 finalistas do Eurogamer Summer Fest.

ORIENTAÇÕES PROFISSIONAIS

- > Concept Art Artist;
- > 2D Artist;
- > Animador 2D e UI Designer 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 Génesis da indústria”, “Service Games: The rise and fall of Sega”, e “Revolução Interativa: Compêndio 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).

TUTORA

JOANA FRANCO

Senior Concept Artist e GUI Designer. Fundadora da Stories Studio. Desenvolveu títulos como “Moche Surf Trip” (mobile), “Hasbro MouseTrap” (mobile), “Hipster Thief” (mobile) e “Zuper in Space” (mobile).

UNIDADES CURRICULARES

1.º ANO

HISTÓRIA E CULTURA DOS VIDEOJOGOS (GAMES IN CONTEXT)

Nesta Unidade, abordam-se os contextos culturais, estruturas lúdicas e narrativas dos jogos de computador. Promove-se a compreensão do espectro dos últimos 40 anos e a sua herança cultural na atual indústria.

PROJECTO I (PROFESSIONAL PRACTICE)

Unidade prática cujo objetivo é a organização e planeamento de projetos de videojogos, abordando a orgânica distinta destes projetos dentro dos média criativos, analisando o mercado, compreendendo a importância do desenvolvimento de plano de negócios, planos de produção e planos de marketing.

PRINCÍPIOS DE CONCEPT ART (CREATIVE MEDIA INDUSTRY)

Esta Unidade centra-se no desenho para a criação de conceitos artísticos, tais como personagem e locais.

GAME DESIGN (GAME DESIGN)

A Unidade centra-se na elaboração da documentação necessária para o desenvolvimento orgânico de um videojogo, através de pesquisa aplicada e utilização de diferentes metodologias de produção.

PRINCÍPIOS DE ANIMAÇÃO (PRINCIPLES OF ANIMATION)

Esta Unidade promove a aprendizagem dos princípios da representação do movimento em animação e aquisição de técnicas de animação para produções de nível profissional.

PROJETO INDIVIDUAL (INDIVIDUAL PROJECT, PEARSON SET)

Esta Unidade de projeto foca-se nas competências e metodologias técnicas aplicadas ao processo criativo dentro da indústria dos videojogos. O aluno é acompanhado e orientado no seu projeto com recurso a diferentes abordagens criativas.

MODELAÇÃO 3D (3D MODELING)

Aprendizagem de técnicas de modelação utilizadas na produção de videojogos. Desenvolvimento de competências na preparação de modelos 3D, prontos a serem importados para um motor de jogo 3D, ou transposição para um nível em que possam ser animados.

MOTOR DE JOGOS I (GAME DEVELOPMENT PRACTICES)

A Unidade permite a aprendizagem dos princípios organizativos de software de motor de jogos (Unity), os seus componentes e possíveis metodologias.

2.º ANO

PROJETO COLABORATIVO (COLLABORATIVE PROJECT, PEARSON SET)

Esta Unidade de projeto colaborativo de desenvolvimento de propostas para

videojogos compreende os seguintes pontos: acompanhamento dos grupos de trabalho em médias criativos, orientação dos seus projetos académicos, organização orçamental, calendário de produção, planeamento financeiro e desenvolvimento de diferentes abordagens criativas.

CONCEPT ART II (ADVANCED LIFEDRAWING)

Aquisição de competências na exploração do processo criativo, conceção de personagens, assim como ambientes, através da aplicação de diferentes metodologias. Desenvolvimento, estudo e aplicação de possíveis técnicas criativas numa proposta para um videogame.

LEVEL DESIGN E AMBIENTES (ENVIRONMENT AND LEVEL DESIGN)

A Unidade centra-se no desenvolvimento e preparação de documentação duma proposta de design de videogame (Game Design Document) através de pesquisa aplicada.

DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL (PERSONAL PROFESSIONAL DEVELOPMENT)

Nesta Unidade, abordam-se as metodologias de trabalho em projetos de videogames, as técnicas de pitching e os novos métodos de apresentação perante terceiros (investidores).

MODELAÇÃO 3D AVANÇADA (ADVANCED 3D MODELING)

Esta Unidade centra-se na representação de movimento, caracterização, anatomia, comportamento, animação e modelação de personagens em 3D.

MOTOR DE JOGOS II (ADVANCED GAME DEVELOPMENT STUDIES)

O estudo e revisão das técnicas introduzidas no ano anterior são os objetivos desta Unidade a par do desenvolvimento de novas competências, utilizando software e ferramentas dentro dum motor de jogo (Unity).

GESTORA PEDAGÓGICA DA ÁREA

VERA NOVAIS

PROFESSORES

IVAN BARROSO (COORDENADOR) // Historiador e cronista de videogames. Autor e cronista especializado em videogames no Jornal Público. Ex-Game Designer na CAB Games (EUA) e XS Gamerz (EUA), Project Manager do jogo "Out of Line" (PlayStation 4® e PC).

JOANA FRANCO (TUTORA) // Senior Concept Artist e GUI Designer. Fundadora da Stories Studio. Desenvolveu títulos como "Moche Surf Trip" (mobile), "Hasbro MouseTrap" (mobile), "Hipster Thief" (mobile) e "Zuper in Space" (mobile).

FILIFE DUARTE PINA // Produtor e Game Designer. Co-fundador da Nerd Monkeys e da Seed Studios. Criador e responsável pelo jogo "Crime no Hotel Lisboa". Produtor do jogo "Under Siege™" para PlayStation®3 e "Out of Line" para PlayStation®4.

MIGUEL COELHO // Game Designer e redactor de conteúdos sobre videogames na revista Pushstart.

RICARDO CESTEIRO // Lead Programmer e co-Fundador da Camel 101. Trabalhou e desenvolveu os títulos "Syndrome" (PlayStation 4® e PC), "Mechs & Mercs: Black Talons" (PC) e "Gemini Wars" (PC). Atualmente a desenvolver "Those Who Remain" (PlayStation 4®, Nintendo Switch, Xbox One e PC).

RICARDO FLORES // Game Producer na B5 e Fun Punch Games. Trabalhou em títulos como "Billabong Surf Trip" (PC), "MegaRamp" (PC), "Drawn to Light" (mobile). Recentemente produziu "Strikers Edge" para PlayStation 4® e PC.

FILIFE CASEIRITO // Lead programmer e co-Fundador da Fun Punch. Desenvolveu o título "Strikers Edge" para PlayStation 4® e PC.

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

GABRIEL EVANGELISTA // Senior Concept Artist e Game Artist. Trabalhou na Biodroid em títulos como "Billabong Surf Trip" (mobile) e "Zblu Corps" (Nintendo Wii). Seguiu-se um período na Cabbage Man, tendo desenvolvido "Vikings in Love" (mobile).

DIOGO VASCONCELOS // Game Producer. Co-fundador da Nerd Monkeys, e responsável pelo jogo "Crime no Hotel Lisboa". Produtor do jogo "Out of Line" para PlayStation®4.

PARCERIAS

PLAYSTATION®. NERD MONKEYS. FUNNPUNCH. CAMEL 101. STORY STUDIOS. GAME NEST. PROXIMO NIVEL . WASD. REVISTA PUSH START. MEUS JOGOS. GLOBAL GAME JAM.

EQUIPAMENTO

Salas de computadores equipadas com workstation de trabalho individuais, com mesa gráfica. Programas utilizados: Adobe Creative Cloud Suite, Autodesk Media & Entertainment Collection Suite, Unity, Toon Boom Harmony, Microsoft Office 365. Estúdio multimédia com área de 50m2 de ciclorama com sistema de Motion Capture.

COMO CANDIDATAR-SE?

- > 12.º Ano de Escolaridade.
- > Carta de motivações / razões pelas quais se candidata e objetivos profissionais (via e-mail).
- > Marcação de entrevista pessoal / info@etic.pt / 213 942 140.
- > Apresentação de portefólio ou showreel na entrevista.
- > Candidaturas de Maio a Setembro.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Inscrição:
600€ - Inscrição internacional Pearson/BTEC

Opções de pagamento:
Pronto pagamento em duas prestações anuais: 4.162,50€ (10% desconto)
24 prestações de 371,93€ (3.5% desconto)
30 prestações de 308,33€

Outros descontos:
> Ex-alunos
> Parcerias

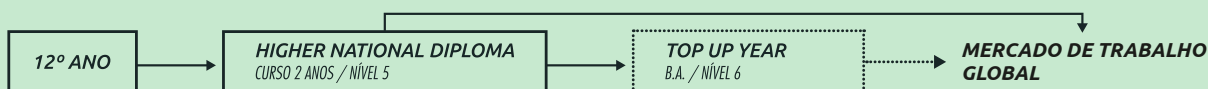
Condições especiais:
> Cidadãos sem residência fiscal em território nacional

Para mais informações contacte-nos.

INTEGRAÇÃO PROFISSIONAL E ERASMUS+ - A ETIC promove a integração profissional e a ligação a empresas através da comunicação, junto dos seus alunos, de ofertas de estágios e emprego. Adicionalmente os alunos podem candidatar-se a um estágio noutro país europeu ao abrigo do Programa ERASMUS+.

HND - HIGHER NATIONAL DIPLOMA é uma designação para os cursos do sistema educativo britânico, certificados pela Pearson BTEC - Business and Technology Education Council - a maior entidade certificadora de programas de ensino em todo o mundo.

A ETIC, para além de ser um centro certificador de diplomas HND pela Pearson BTEC, é parceira de várias universidades europeias com o intuito de facilitar a internacionalização e a progressão de estudos dos seus alunos.



CONDIÇÕES GERAIS: Os preços e condições de pagamento podem sofrer alterações até ao início das inscrições. 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 autónomos. Exceionalmente podem ser marcadas aulas fora do horário estabelecido para prática intensiva ou para reposição de aulas. As 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. O programa curricular e o elenco de professores do curso podem ser alterados por razões técnico-pedagógicas ou para responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.

Rua D. Luís I, 6 e 20D / 1200 - 151 Lisboa
213 942 140 / info@etic.pt

GRUPO DE EDUCAÇÃO



ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
INOVADORAS
E CRIATIVAS

