

Animação e Videojogos

SER CRIATIVO E FAZER ACONTECER.

Na ETIC tens a possibilidade de desenvolver as tuas ideias e concretizar os teus projetos num ambiente criativo e irreverente. Encontra professores que acompanham o teu percurso e ajudam a alcançar os teus objetivos.

Aqui participas em projetos que juntam vários cursos, numa troca de experiências e conhecimento que valoriza a tua aprendizagem. Os estúdios, os ateliers e os equipamentos estão sempre disponíveis para ti. Na ETIC experimentas as técnicas e teorias: aprendes praticando. Em trabalhos individuais, de equipa ou com empresas, lançamos-te desafios reais e que te preparam para o mundo do trabalho.

O CURSO

Vencedor dos Prémios PlayStation® 2017, nas categorias "Melhor Jogo" e "Prémio Imprensa" com o jogo Out of Line desenvolvido pelos alunos do curso. Out of Line é igualmente Vencedor do "Melhor jogo do ano 2016/17" na ETIC, e nomeado para os 8 finalistas do Eurogamer Summer Fest.

No curso vais criar e promover os teus próprios projetos na área artística em Videojogos e Animação Digital, construindo o portefólio essencial para seres um profissional na indústria a nível nacional e internacional.

Tens acesso ao programa PlayStation® First para desenvolver jogos em ambiente PlayStation 4™ e PlayStation VR™ e és 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). No curso participas em Game Jams, workshops, conferências e também conheces YouTubers e especialistas da indústria em master classes na ETIC ou em eventos.

SAÍDAS 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 Génese da indústria, Service Games: The rise and fall of Sega, e (R)Evolução Interactiva: 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 e GUI Designer.

Trabalha na Stories Studio e desenvolveu títulos como "Moche Surf Trip", "Hasbro MouseTrap", "Hipster Thief" e "Zuper in Space".

UNIDADES CURRICULARES

1º ANO

HISTÓRIA E CULTURA DOS VIDEOJOGOS (GAMES IN CONTEXT)

Aquisição de competências em contextos culturais e estruturas lúdicas dos jogos de computador. Compreensão do espectro dos últimos 40 anos e a sua herança cultural na actual indústria.

PROJECTO I (PROFESSIONAL PRACTICE)

Aquisição de competências práticas necessárias à organização e planeamento de projectos de videojogos.

PRINCÍPIOS DE CONCEPT ART (CREATIVE MEDIA INDUSTRY)

Aquisição de competências de desenho, que permitam criar conceitos artísticos, como personagens e locais, no âmbito do mundo dos videojogos.

GAME DESIGN (GAME DESIGN)

Aquisição das competências necessárias para elaborar uma proposta de design de um videjogo através de pesquisa aplicada. Desenvolvimento e preparação de documentação duma proposta de design (Game Design Document).

ANIMAÇÃO EM VIDEOJOGOS I (PRINCIPLES OF ANIMATION)

Aprendizagem dos princípios da representação do movimento em animação e aquisição de técnicas de animação para produções de nível profissional.

PROJECTO II (INDIVIDUAL PROJECT)

Acompanhamento e desenvolvimento das propostas de jogos dos alunos. Inserção e preparação para os programas PlayStation First® e GameNest Lisbon®.

MODELAÇÃO 3D (3D MODELING)

Aquisição de técnicas de modelação utilizadas na produção de videojogos. 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)

Aquisição de competências em motor de jogos (Unity), necessárias para a produção dum videjogo.

2º ANO

PROJECTO III (COLLABORATIVE PROJECT)

Aquisição de competências na organização orçamental, calendário de produção e planeamento financeiro de um projecto profissional.

CONCEPT ART II (ADVANCED MOTION GRAPHICS STUDIES)

Aquisição de competências em conceção, desenvolvimento em ambientes de desenvolvimento para videojogos. Estudos avançados em concept art.

LEVEL DESIGN (ENVIRONMENT AND LEVEL DESIGN)

Aquisição das competências necessárias para elaborar uma proposta de design de um videogame através de pesquisa aplicada. Desenvolvimento e preparação de documentação duma proposta de design (Game Design Document).

ANIMAÇÃO EM VIDEOJOGOS II (ADVANCED ANIMATION)

Estudo e revisão das técnicas introduzidas no ano anterior. Aquisição de novas competências na utilização de software, ferramentas e técnicas criativas necessárias para conteúdos de animação para jogos.

PROJECTO IV (PERSONAL PROFESSIONAL DEVELOPMENT)

Aquisição novas metodologias de trabalho em projectos de videogames. Técnicas de pitching e novos métodos na apresentação de projetos de videogames perante terceiros (investidores).

MODELAÇÃO 3D AVANÇADA (ADVANCED 3D MODELING)

Aquisição de competências em representação do movimento, comportamento e animação de personagens em 3D (personalidade, ou estados de espírito). Competências técnicas e específicas em desenvolvimento de conhecimentos anatómicos e comportamentos da modelação 3D.

MOTOR DE JOGOS II (ADVANCED GAME DEVELOPMENT STUDIES)

Estudo e revisão das técnicas introduzidas no ano anterior. Aquisição 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. Trabalha na 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.

MIGUEL PEDRO RAFAEL // Game Designer e co-Fundador da Tio Atum. Desenvolveu "Super Bit Dash" (mobile), e "Greedy Guns" (PC).

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

RICARDO FLORES // Game Producer na B5. 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).

LUÍS NUNES // Senior 3D Environment Artist. Trabalhou na Biodroid nos títulos "Mega Ramp" e "Activision Decathlon".

EQUIPAMENTO

Salas equipadas com 16 postos de trabalho individuais em ambiente PC. Programas utilizados: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Indesign, Autodesk Maya, Unity, Game Maker, Spine, Trello, pacote Microsoft Office.

COMO CANDIDATAR-SE?

- > 12º 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 show reel na entrevista.
- > Candidaturas de 02 de Maio a 30 de 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€

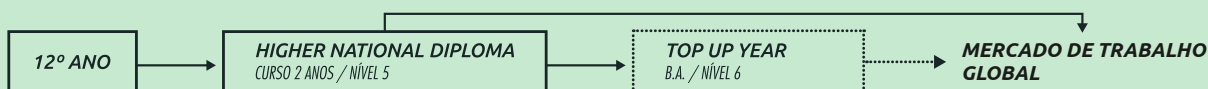
Condições especiais:
> cidadãos sem residência fiscal em território nacional:
1ª Prestação 30% do valor do curso, a liquidar no ato da inscrição + 24 Prestações Mensais
> Ex-alunos
Desconto de 10%

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: Preços e condições de pagamento podem sofrer alterações até ao início das inscrições; O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica; 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; 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.

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

GRUPO DE EDUCAÇÃO

