



# Curso: Academia de Design de Videojogos

Duração: 312h

Área formativa:

---

## Sobre o curso

A **Academia FLAG de Design de Videojogos** é um curso inovador, que visa a **preparação e qualificação de profissionais de excelência no campo do design de videogames, dotando-os das competências necessárias para desenhar e publicar videogames, promovendo a coordenação e o trabalho em equipa entre programadores e artistas nesta área.**

Considerada como uma **formação prática e extremamente completa**, no domínio do desenvolvimento de videogames, a Academia FLAG de Design de Videojogos diferencia-se de outros programas de formação por:

- Apresentar uma **metodologia de formação orientada para a aplicação prática** das competências desenvolvidas, que assenta em quatro vetores de aprendizagem – prático, teórico, técnico e tecnológico -, privilegiando a multi e interdisciplinaridade das diversas vertentes do Design de Videojogos
- Ser ministrada por uma [equipa de formadores especialistas](#) que atuam diariamente nos mais diversos campos do Design de Videojogos, privilegiando, desta forma, uma aprendizagem prática, atual e adequada à realidade de mercado
- Pelo seu [programa curricular completo e atualizado](#), que promove, por um lado, o desenvolvimento de uma visão abrangente, transversal e completa do Design de Videojogos, como também potencia a especialização nas diversas áreas de intervenção, através de desafios e projetos fortemente relacionados com as situações concretas para as quais os profissionais e as organizações, no contexto do mercado atual dos Videojogos, devem dar resposta.

Para saber tudo sobre este programa de formação em Design de Videojogos, consulte o microsite dedicado em: [http://www.flag.pt/academia\\_videojogos/design/](http://www.flag.pt/academia_videojogos/design/)

&nbsp;

---

## Destinatários

A **Academia FLAG de Design de Videojogos** destina-se a todos os artistas que possuam conhecimentos básicos de desenho, ilustração e design que queiram adaptar ou evoluir as suas competências para a indústria dos videogames.

Estando este programa de formação limitado a apenas **12 participantes**, a FLAG definiu um

processo de candidatura, que se inicia com a **marcação da entrevista de admissão**.

Esta entrevista, sem qualquer carácter vinculativo para o candidato, tem por objetivo a aferição do perfil do formando (curricular e motivacional), na medida em que a Academia se desenvolve com graus de exigência extremamente elevados, obrigando a uma total disponibilização e motivação para o acompanhamento das matérias lecionadas, bem como dos projetos práticos a realizar.

[A entrevista de admissão para a Academia FLAG de Design de Videojogos pode ser agendada aqui.](#)

---

## Pré-requisitos

A **Academia FLAG de Design de Videojogos** não apresenta pré-requisitos, no que refere a habilitações literárias e experiência profissional sendo, contudo, determinante conhecimentos avançados de desenho e/ou ilustração, conhecimentos básicos da ferramenta Adobe Photoshop, e o interesse do participante por Videojogos.

---

## Metodologia

Esta academia tem um **carácter essencialmente prático**, orientado para o **desenvolvimento do saber-fazer**, e é ministrada em sessões presenciais.

O programa curricular da **Academia FLAG de Design de Videojogos** privilegia a multi e a interdisciplinaridade dos vários domínios do game design, contemplando módulos **teóricos**, **teórico-práticos** (aplicação da teoria em situações reais), **tecnológicos** (competências para a utilização eficaz das ferramentas e plataformas) e **técnicos** (as várias dimensões do Design de Videojogos inseridas nos meios e nas realidades culturais e empresariais).

A liderar cada um dos módulos, este programa de formação conta com uma extensa **equipa de formadores especialistas** que atuam diariamente nos diversos campos do Design de Videojogos e parcerias com entidades de referência, para uma **total aproximação ao real mercado de trabalho**.

Durante o curso, prevê-se ainda a realização de **diversos projetos**, relacionados com as situações concretas para os quais os profissionais de Game Design, no contexto do mercado atual, devem dar resposta.

Juntamente com a **avaliação contínua** (com base nos resultados obtidos ao longo do curso), os participantes irão, também, desenvolver três projectos, que integram todos os conhecimentos adquiridos ao longo da Academia e que serão, no final, a um júri que procederá à sua avaliação.

A avaliação resultante das duas componentes mencionadas (avaliação contínua e projeto final) será apresentada no **diploma da Academia**, sendo determinantes a motivação e a aplicação do formando durante toda a sua extensão.

---

# Programa

- Sessão de Apresentação (3h)
- História dos Videojogos (6h)
- Iniciação à Produção e Gestão de Videojogos (18h)
- Game Design (12h)
- Unity para Artistas (9h)
- Arte Conceptual (30h)
- Qa - Test Session -Alpha, Beta, Final (6h)
- Business / Empreendedorismo (9h)
- Pixel Art / Paletes de Cor / Resolução (21h)
- Fundos / Ambientes / Tile System (24h)
- Otimização de Arte 2D (9h)
- Animação 2D (Normal Frame a Frame + Spine System) (21h)
- Aulas Avançadas de Adobe Photoshop (39h)
- Aulas Avançadas de Adobe Illustrator (12h)
- Materiais de Marketing para as Lojas Digitais (9h)
- Animação 2D Avançada (9h)
- Projeto de Grupo / 3 Jogos de Complexidades Variadas (72h)
- Sessão de Encerramento (3h)

[O Programa Curricular completo da Academia FLAG de Design de Videojogos está disponível aqui.](#)