

IBCC

escola  
britânica  
de artes  
criativas

CURSO ONLINE DE

# GAME DESIGN

## CURSO ONLINE DE

# GAME DESIGN

O profissional Game Designer tem uma visão completa de todo o processo de produção de games, como conceito, personagens, desafios, interações entre os jogadores e muito mais! Neste curso, você irá aprender todas as etapas da criação de um jogo, desde a primeira ideia, passando pelo design e usabilidade até o seu lançamento. Ao final, você terá montado a estrutura completa do game que será o seu primeiro projeto autoral.

> **5 meses**

> **Online**

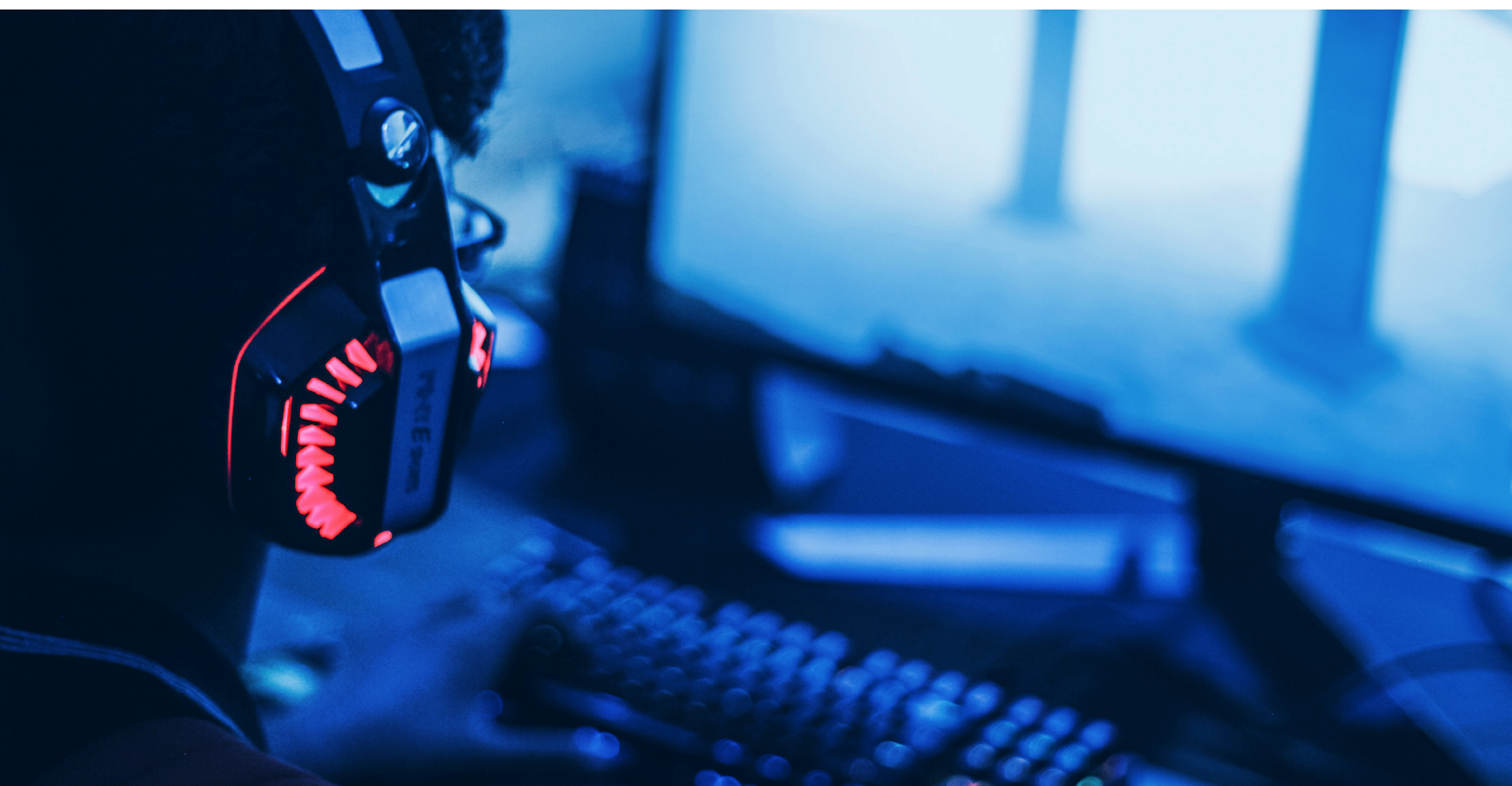
Estude no seu tempo, onde e quando quiser

> **Aprenda na prática**

Atividades ao longo do curso

> **Projeto Profissional**

Desenvolvimento de projeto autoral para portfólio



# DE OLHO NO MERCADO

O mercado de jogos explodiu mundialmente nos últimos anos e não para de crescer. Passou de US\$ 1,9 bilhões em 2015 para US\$ 2,2 bilhões - e a projeção para os próximos anos é ainda melhor: uma movimentação de US\$ 3 bilhões em 2023, de acordo com o último relatório global divulgado pela Newzoo. Quer saber como isso te afeta? Simples:

## 13° maior

---

O Brasil no ranking do mercado de games e líder entre os latino-americanos

## +300 estúdios

---

De criação cheios de oportunidades (e ótimos salários) em que você pode trabalhar

Isso significa que este é um ótimo momento para você se aprofundar na área e se tornar um Game Designer!



## PARA QUEM ESTE CURSO É INDICADO

É indicado para fãs de jogos que desejam adquirir conhecimento em Game Design, mesmo sem experiência prévia, e profissionais de áreas relacionadas que queiram aprender sobre o processo criativo de um Game do início ao fim.



## Interessados em Game Design

Este curso é ideal para quem é apaixonado por games e deseja ingressar profissionalmente neste mercado que não para de crescer. Você irá adquirir conhecimento sobre todas as etapas que envolvem a produção de um jogo e ter uma visão macro de todas as áreas de negócio envolvidas nesse processo dentro de um estúdio.



## Designers, artistas visuais e programadores

Para profissionais com alguma experiência, é uma boa oportunidade para ter uma visão geral sobre Game Design e todo o processo envolvido na criação, para adquirir mais conhecimento sobre as etapas complementares e aplicar seu conhecimento de maneira mais assertiva no futuro.

# O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESTE CURSO

01

## Online

Estude no seu tempo, onde e quando quiser



02

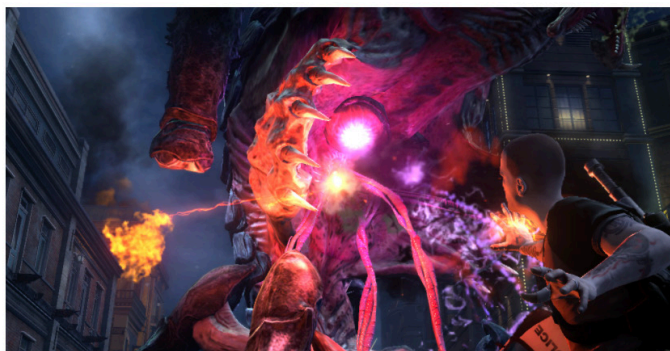
## Qualidade

As aulas são gravadas com alta qualidade de som e imagem

03

## 21 Módulos

São mais de 20 horas de conteúdo, divididas em mais de 50 aulas, para facilitar o aprendizado



04

## Feedback Profissional

Coloque o aprendizado em prática e receba o feedback individualizado do tutor

05

## Conhecimento Técnico

Aprofundamento no Game Design Document, a principal ferramenta de planejamento para quem deseja ingressar no mundo da criação de games

06

## Versatilidade

Você vai descobrir que existem muitas possibilidades de telas para a criação de jogos e como adaptar suas ideias para criar para diferentes plataformas

# PROGRAMA DO CURSO

As videoaulas são separadas por módulos para facilitar o aprendizado. O aluno assiste quando e onde quiser - e pode rever o material e reforçar o aprendizado pelo período de dois anos.

## PARTE 1: INTRODUÇÃO AO MERCADO DE JOGOS

---

Uma imersão no universo dos Games, passando por dados de jogadores no Brasil e no mundo, oportunidades de mercado, as maiores empresas, produções independentes, os principais eventos de games do país e muito mais.

- Introdução ao Game Design
- Visão geral de projeto e produto
- Público-alvo e plataformas

## PARTE 2: PRODUÇÃO

---

Compreenda o desenvolvimento do jogo e as etapas que envolvem o ciclo de lançamento.

- Pré-Alfa, Protótipo e Feedbacks
- Desenvolvimento e Balanceamento da versão Alpha
- Versão Beta: início ao fim
- Polimento e versão final do jogo

## PARTE 3: MECANISMOS DE JOGABILIDADE

---

Aprenda mais sobre a estrutura de um jogo passando, ponto a ponto, por todas as fases de criação do projeto, como: desafios, recompensas, regras, personagens, motivação do jogador, fluxo do jogo, controles do sistema, mecanismos do jogo e prototipagem.

- OCR e 3Cs
- Regras e Diretrizes
- Fluxo de jogo
- Sistema e protótipo
- Mecânica do jogo

## PARTE 4: DESIGN DE NÍVEL E NARRATIVA

---

Você passará por todos os níveis de Design necessários para a produção de um jogo, incluindo design aplicado aos níveis de dificuldade, progressão do jogo, pontuação, entre outros. Aprenda a usar a narrativa com foco na jogabilidade, além do conceito de arte aplicado a jogos e animações.

- Nível tutorial
- Poderes
- Níveis de dificuldade
- Saldo
- História e Narrativa
- Conceito de arte

## PARTE 5: UX, UI E PROGRAMAÇÃO

---

Como aplicar os conceitos de Experiência do Usuário e Interface do Usuário para planejar telas do jogo, menu, sistema visual, status do jogo e tudo o mais necessário para que o jogador tenha a melhor experiência, incluindo trilha e efeitos sonoros. Você também vai entender como essas informações são aplicadas à programação, com dicas de engenharia de jogos e especificações técnicas, bem como testes, tutoriais e correção de erros.

- UI / UX
- Programação
- Música e efeitos sonoros
- Teste de usabilidade
- Correções de bugs
- Refinamento
- Tutorial

## PARTE 6: HABILIDADES EXTRAS

---

Para que o projeto seja executado corretamente, é importante trabalhar as competências que você aprenderá neste módulo, como comunicação assertiva, resiliência, como trabalhar com prazos apertados, dar e receber feedbacks e muito mais.

- Liderança
- Trabalho em equipe
- Flexibilidade

## PARTE 7: PROJETO AUTORAL

---

Chegou a hora de colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos nos módulos anteriores para realizar o trabalho final, criando o seu próprio Documento de Design de Jogo (GDD).

- Criação de seu próprio GDD
- Apresentando seu trabalho

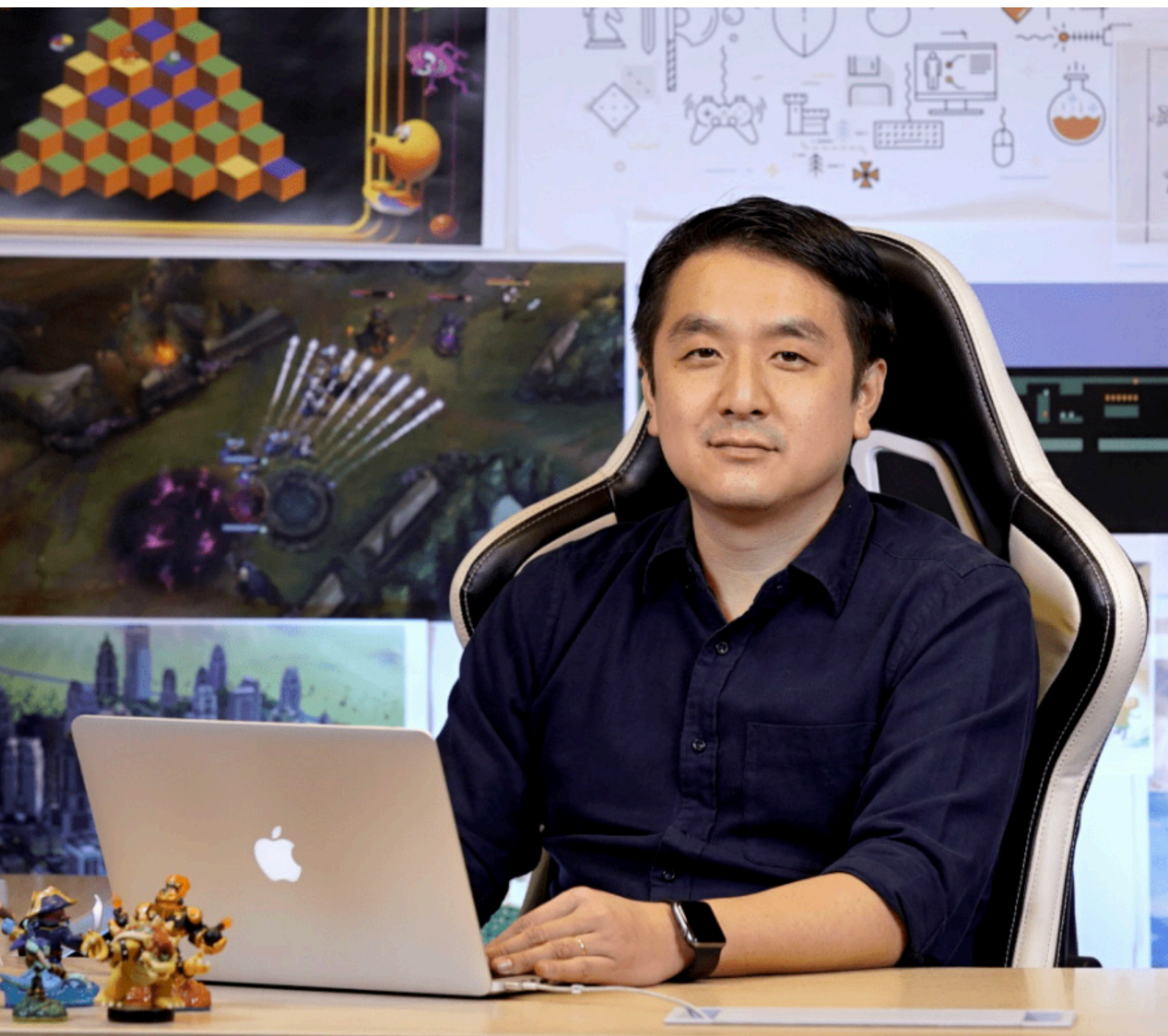
# PROFESSOR DO CURSO

## Sandro Morishita

---

*Diretor de Produção e Game Designer  
na Sinergia Studios*

Possui mais de 10 anos de experiência como Game Designer e já passou por diversas produtoras do mercado de games como Ubisoft, Glu mobile, Dreams on Demand, Aplay Studios e hoje atua como Diretor de Produção e Game Designer na Sinergia Studios. Você certamente já jogou algum game produzido por ele. Sandro trabalhou em projetos para diversas plataformas como Michael Jackson: The Experience (DS e PSP), Tim Burton (VR), Vigilante Ranger (VR), Tiny Force (iOS e Android), Tiny Force Deluxe (PC), entre outros.

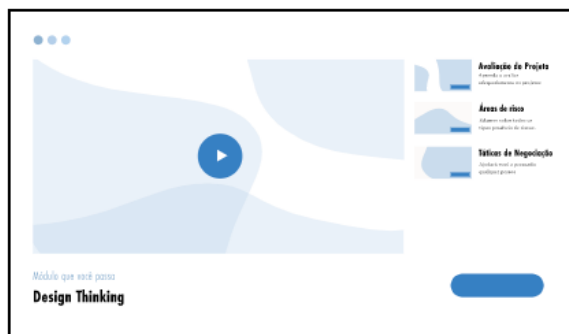


# COMO SERÁ A ROTINA DO CURSO

01

## Aprenda sobre o tema

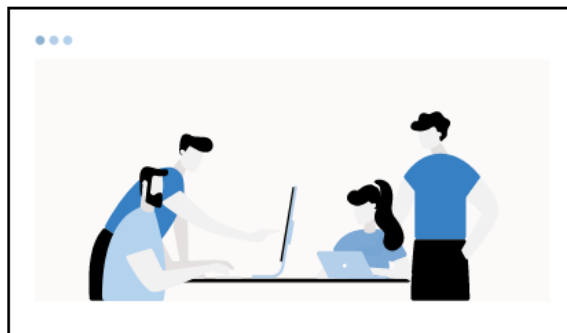
O curso é composto por videoaulas detalhadas e de fácil entendimento



02

## Coloque o aprendizado em prática

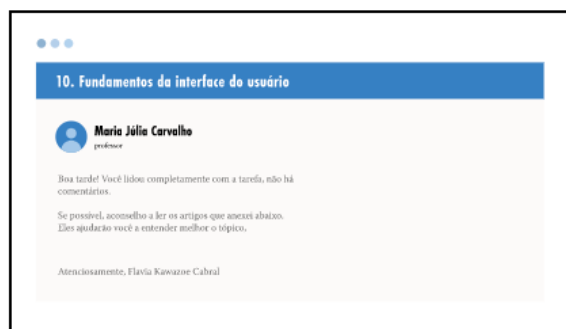
Atividades para praticar no ritmo mais apropriado para você



03

## Troque conhecimento com os tutores

Correção dos trabalhos individualmente e feedback para melhorias



04

## Produza um trabalho autoral

Projeto para consolidar o conhecimento adquirido e uma grande oportunidade para enriquecer o seu portfólio



# O QUE VOCÊ APRENDERÁ

Você irá adquirir conhecimento para se tornar um profissional em Game Design e planejar games incríveis

## 01

### Processo Criativo

Você irá aprender a organizar suas ideias para criar um conceito e desenvolver o storytelling que dará vida ao jogo, refinando o pensamento com base em público-alvo, objetivo do jogo (entretenimento ou educativo, por exemplo) e nas plataformas em que deseja exibi-lo.

## 02

### Aprofundamento em Design e GDD

Você terá a oportunidade de conhecer os diversos níveis de Design utilizados na criação de um jogo, passando por personagens, habilidade dos jogadores, ferramentas complementares, regras e objetivos, sistema de pontuação, recompensas e muito mais! Tudo isso será utilizado para preencher o seu Game Design Document ao longo dos módulos. Ao final do curso, você terá um documento completo para produzir o seu próprio jogo.

## 03

### Interface e experiência do usuário

O sucesso de um jogo vai depender da sua usabilidade e isso implica em uma interface amigável e em uma criação focada na experiência do usuário. Você irá aprender os principais componentes visuais e de linguagem para criar jogos intuitivos e visualmente atraentes.

## 04

### Gerenciamento de equipe

Por estar envolvido em todo o processo do jogo, você irá entender qual é o papel de cada profissional (artistas e programadores) na sua equipe, ouvir e dar feedbacks e orientá-los corretamente para que o projeto saia como planejado no Game Design Document.





**A Escola Britânica de Artes Criativas (EBAC) é uma instituição inovadora de ensino superior em Artes Criativas e Digitais que oferece cursos validados internacionalmente, além de programas de especialização e iniciação.**

**06**

graduações internacionais validadas pela Universidade de Hertfordshire (UK)

**90%**

dos projetos das aulas são casos reais da indústria criativa

**100%**

dos professores e coordenadores são profissionais atuantes no mercado

**+40**

empresas parceiras colaboram no desenvolvimento dos cursos, projetos reais e programas de estágio



**IBYC**

escola  
britânica  
de artes  
criativas