



**cursos livres**  
cásper líbero

# Introdução à Produção de Games

## Data

23 a 27 de julho de 2018 (segunda a sexta), 19h às 22h.

## Carga horária

15 horas.

## Investimento

R\$450,00

## Apresentação

O curso de Introdução a produção de games tem como proposta apresentar cada um dos passos para o desenvolvimento de um jogo, mostrando cada uma das fases de produção de maneira teórica e prática, construindo ao final um protótipo de jogo.

O curso também aborda brevemente a origem do mercado, sua evolução e suas ramificações atuais, ajudando a direcionar o aluno a não só ver os games em um viés, mas explorar todas as diversas áreas de atuação que é proporcionada.

## Justificativa

Os games tem uma influência grande nos mais diversos campos do mercado atual. Adaptações para o cinema, dinâmicas de grupos, simuladores de ambientes, reprodução de eventos históricos e notícias, organização de ambientes administrativos são só alguns dos diversos setores onde os conceitos de game design e gamification podem ser aplicados para enriquecer e atualizar o ambiente onde for inserido. O profissional com aptidões de jogos não está limitado a somente esse escopo, mas também poderá ter um diferencial ao aplicar essas técnicas em diversos segmentos.

## **Objetivo**

O curso tem como objetivo introduzir o aluno na área de desenvolvimento de jogos, mostrando cada uma das áreas envolvidas para a produção (Game Design, Arte, Som, Level Design, Divulgação, etc.). Em cada aula o aluno vai obter uma visão geral sobre os principais pontos da produção e poderá aplicar os conhecimentos obtidos na produção de um jogo 2D simples.

O curso é estruturado como um processo de produção de um jogo, com uma dinâmica similar à do mercado; dividido em várias etapas, em que em cada aula apresenta, desenvolve e articula na prática alguns dos elementos que integrarão o produto final.

## **Publico**

O curso é voltado para estudantes e profissionais de design, comunicação, marketing, cinema, entre outros que queiram entrar no mercado.

Requisitos: Conhecimento básico da ferramenta Photoshop.

## **Apresentação do professor**

### **Gilberto Faria**

Graduado em Mídias Digitais e com mestrado em Design Digital pela PUC-SP, Gilberto Faria tem mais de 7 anos de experiência em desenvolvimento de interfaces para aplicativos para mobile, web e jogos em empresas de soluções criativas para celulares, tablets e computadores. Em Abril/2009 recebeu o prêmio "Jogo Especial" no 1º Festival de Games da PUC-SP com o jogo Raidho desenvolvido para a conclusão do curso de MD e em Outubro/2009 recebi o prêmio "Melhor Jogo PC" na categoria Júri Popular do Festival de Games Independentes do SB Games 2009 pelo jogo Raidho. Atualmente leciona na Faculdade Cásper Libero e na Faculdade Alpha Channel, e paralelamente, desenvolve trabalho voluntário de formação em design digital em uma ONG para jovens de baixa renda. Também tem dado palestras sobre produção de jogos independentes em faculdades e cursos técnicos, além de construir jogos experimentais nas horas vagas.

## **Programa de aula**

### **1. Breve história dos Jogos e Mercado**

Primeiro jogo criado, História dos principais jogos de cada gênero, grandes nomes e as grandes revoluções nas suas criações. Exemplos nacionais, editais, principais canais de divulgação, fóruns colaborativos com usuários, perspectivas. Atividade envolvendo a pesquisa e estudos de caso.

### **2. Game Design & Level Design**

Principal base do Game design. GDD, Diferença entre estilos de jogo e suas regras. Estudo de caso de jogos que influenciaram com suas dinâmicas. Level design para ambientes diversos. QA/QC (balanceamento e curva de aprendizado) e sua importância para o desenvolvimento. Atividade envolvendo criação de regras e aplicação em jogo.

### **3. Narrativa**

Estruturas narrativas nos jogos, Jornada do herói, narrativas com múltiplos desfechos/diálogos. Storytelling em estruturas de jogo, Serious games. Estudos de caso de jogos com estruturas focadas em narrativa. Atividade envolvendo a criação de roteiro de múltiplas escolhas.

#### **4. Arte & Animação**

Divisão de cargos e funcionalidades dentro do campo de artes na produção de jogos. Concept Art, Character Design, Environment Art., produção de arte 2D/3D (diferenças e similaridades). Noções básicas de animação, Walk Cycle, Rotoscopia, Motion Capture. Cutscenes. Atividade envolvendo animar um personagem 2D para uso em jogo.

#### **5. Programação, Música e Efeitos sonoros**

Lógica básica de programação, rotinas do programador na produção. Boas práticas e principais funções. Musica dinâmica para jogos e suas aplicações. Efeitos sonoros e reutilização de recursos. Atividade envolvendo aplicação de sons e músicas dinâmicas no jogo.

#### **6. Produção**

Refinamento de cada um dos pontos vistos durante as aulas através do Jogo desenvolvido. Dúvidas e adendos são feitos para finalizar o jogo.

## Forma de pagamento

### Pessoa física

Boleto - Valor integral. O boleto tem 5 dias úteis para vencimento.

Cartão de Crédito - Parcelas com valor mínimo de R\$ 200,00.

### Pessoa jurídica

No caso de pagamento por empresa, o próprio responsável financeiro deve conduzir o cadastro (com os dados da empresa) para que a nota seja emitida para PJ, respeitando o fato gerador; além de poder pagar com boleto (valor integral) ou pelo cartão de crédito corporativo (com possibilidade de parcelamento também).

*Alunos, ex-alunos e funcionários da Fundação Cásper Líbero têm 10% desconto.*

## Informações importantes

I. A quantidade de vagas disponíveis é controlada de acordo com o número de inscrições pagas.

II. A inscrição estará devidamente aceita após a confirmação do pagamento até o início do curso. Para matrícula via boleto bancário o pagamento do boleto deverá ser realizado em até 2 dias úteis antes do início do curso.

III. A confirmação de vaga ocorrerá via e-mail a ser enviado pelo Centro de Eventos Cásper Líbero.

IV. Caso o participante efetue o pagamento após o preenchimento das vagas, terá o reembolso de 100% do valor pago.

V. O horário do curso deverá ser seguido rigorosamente. O aluno só poderá faltar em 25% das aulas, ou não receberá o certificado.

VI. O curso poderá ser cancelado pela Instituição por falta de quórum com até 48 horas de antecedência da data prevista para seu início.

VII. A Faculdade Cásper Líbero não se responsabiliza por custos extras do aluno, como por exemplo hospedagem, passagem, combustível, estacionamento e alimentação.

VIII. Os reembolsos seguirão os seguintes procedimentos:

- Desistência do aluno, no prazo de 7 dias contados da data de contratação e que não tenha utilizado o serviço: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, antes do início do curso: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, com até 50% de aulas transcorridas: ressarcimento de 50% do valor pago.

- Desistência do aluno, após o início do curso e depois de transcorridos mais de 50% das aulas: não haverá ressarcimento do valor pago.

- Desistência pela Instituição por falta de quórum na turma: ressarcimento de 100% do valor pago.

IX. Os reembolsos referentes a pagamento via boleto terão o prazo de 15 dias úteis (crédito em conta bancária do contratante, a contar do envio dos dados bancários) para serem realizados.

Os reembolsos referentes a pagamento via cartão de crédito terão o prazo de 15 dias úteis para estorno na fatura do cliente. Em ambos os casos, devem ser solicitados pelo e-mail [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br).

FACULDADE  
CÁSPER LÍBERO

Av. Paulista, 900 - São Paulo - SP

(11) 3170-7995 [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br) [casperlibero.edu.br](http://casperlibero.edu.br)