

# CURSO DE DESIGN GAMES

Que bom te ver aqui!



NEW ACADEMY



# JONAS ONOFRE

**#Professor #ProductManager #CoordenadorEaD #TD&E**

**+11** anos de carreira

**+13** obras publicadas

**+17** cursos independentes

**+70.000** alunos em cursos EaD

**+1.000** colaboradores impactados em TD&E

Meu propósito de vida é

Promover o desenvolvimento de pessoas por meio da **educação**, criatividade e inovação, estimulando o florescimento do ser humano e organizações.



NEW ACADEMY



## RESUMINDO...

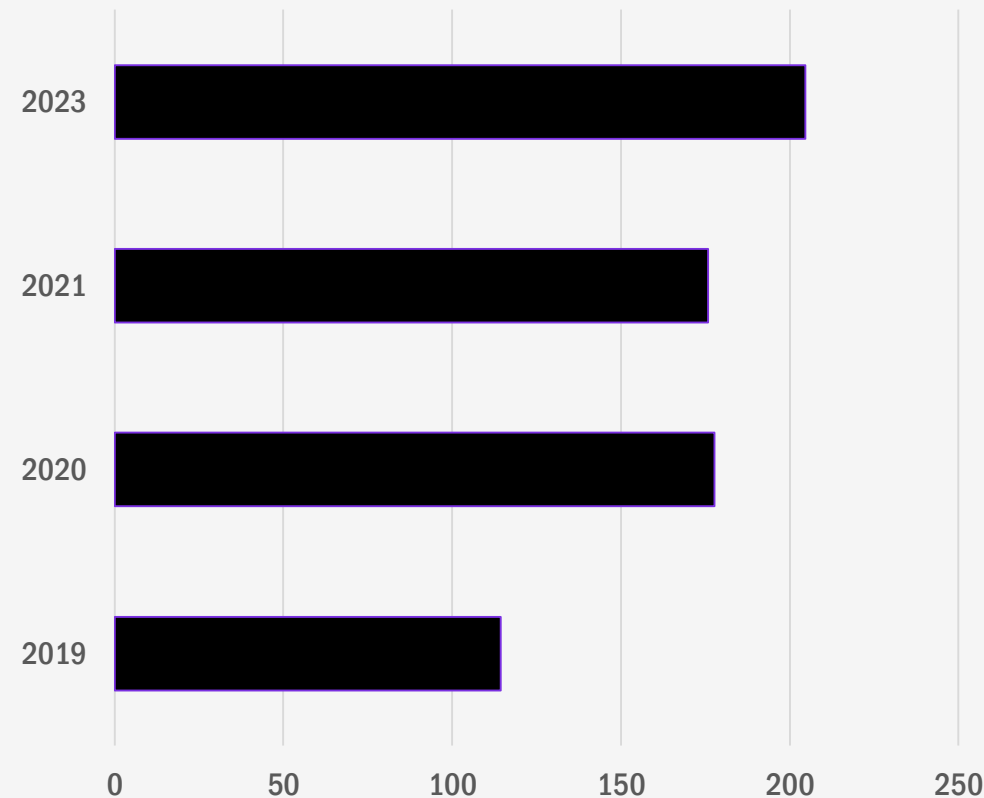




# VOCÊ SABIA?

**Público que não para de crescer!**

O mercado de jogos continuará crescendo nos próximos anos, ultrapassando **US\$ 200 bilhões** ao final de 2023 seguindo a média estimada de alta de **7,2%** entre 2019 e 2023.







# MERCADO DE GAMES NO BRASIL

## CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA

Empresas brasileiras de games dobraram em quatro anos.

## 2º MAIOR MERCADO NA AMÉRICA LATINA

O Brasil fica atrás apenas do México em desenvolvimento de games

## PROFISSÃO BEM REMUNERADA

Um designer de jogos pode ganhar mais de R\$7.000,00 dependendo da região, empresa e habilidade



# EVENTOS & FEIRAS MUNDIAIS!



# EDUCAÇÃO FAZ AULA INAUGURAL DE CURSO DE DESIGN DE GAMES

Secretaria Municipal de Educação oferece a prática como atividade extracurricular



05/07/2022





# PRODUÇÃO 100% AUTORAL





# MUSEU ITINERANTE DO VIDEOGAME

Tivoli Shopping, em Santa Bárbara d'Oeste (SP)







# 1º TURMA DE GAMES

Formandos de 2022





# INVESTIMENTO

- Boa comunicação interpessoal
- Trabalho em equipe
- Proatividade
- Perfil de liderança
- Comprometimento e responsabilidade
- Pensamento crítico
- Contribuir para o ensino da língua inglesa





A promotional image for the Tomb Raider video game series. The central figure is a female character, Lara Croft, seen from the back and slightly to the side. She is wearing a blue tank top, dark pants, and a white armband. A quiver of arrows is strapped to her back. She is standing on a rocky outcrop in a lush jungle. In the background, there is a large, ancient stone structure with a circular opening, possibly a tomb entrance. The scene is set during sunset or sunrise, with a warm, golden light illuminating the sky and the character. The title "TOMB RAIDER" is overlaid in large, white, distressed capital letters across the middle of the image. The background also features a waterfall, various tropical plants, and a small structure in the distance.

# TOMB RAIDER™

“

O extraordinário está no que  
**fazemos**, não no  
que somos.

Tomb Raider



NEW ACADEMY





# **SOBRE O CURSO**

## **OBJETIVO**

Ter e desenvolver uma *visão abrangente* do desenvolvimento de jogos digitais, entregando um conteúdo de valor à todos os envolvidos.

## **EMENTA**

Compreensão do nicho de desenvolvimento de jogos digitais e das principais abordagens, metodologias, *técnicas e ferramentas* relacionadas ao assunto.



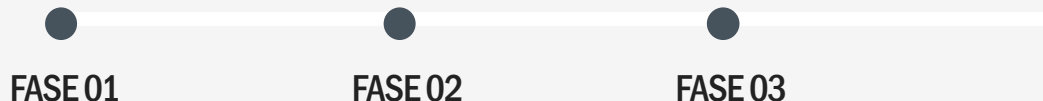
### Proposta de expansão

Uma ótima oportunidade de complementar o conhecimento.

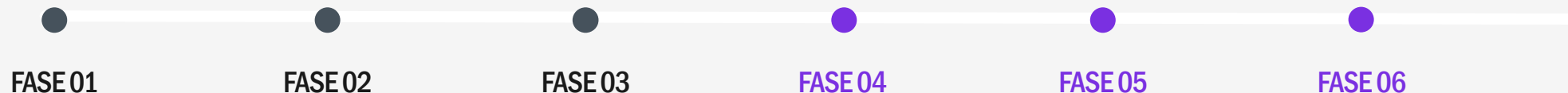
# 50% + conteúdo!

O objeto é encorpar o curso, realizando uma entrega e experiência épica aos nossos alunos.

2022



2023



# TRILHA DE APRENDIZAGEM



## FASE 01

Introdução ao games  
Estilos de jogos  
Criando histórias



## FASE 02

Regras e Mecânica  
Prototipação de jogos  
Criando um jogo físico (board game)



## FASE 03

Modelagem 3D  
Texturização / Pintura Digital  
Animação



## FASE 04

Motor do jogo  
Criação de cenários  
Programação para jogos



## FASE 05

Minigame 2D



## FASE 06

GDD  
Projeto Final 3D



# IMPORTANTE



**1x por semana**

**Segunda-feira**



**EMEB**

**"Profº Abdala Rahal Farhat Neto"**



**Turma 01 > 17h – 19h**

**Turma 02 > 19h – 21h**

# HORA DO PLAY!

Pegue seu caderno



NEW ACADEMY



# #DICADEFILME

## Video games: 0 filme

*Disponível no YouTube*



NEW ACADEMY





# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS

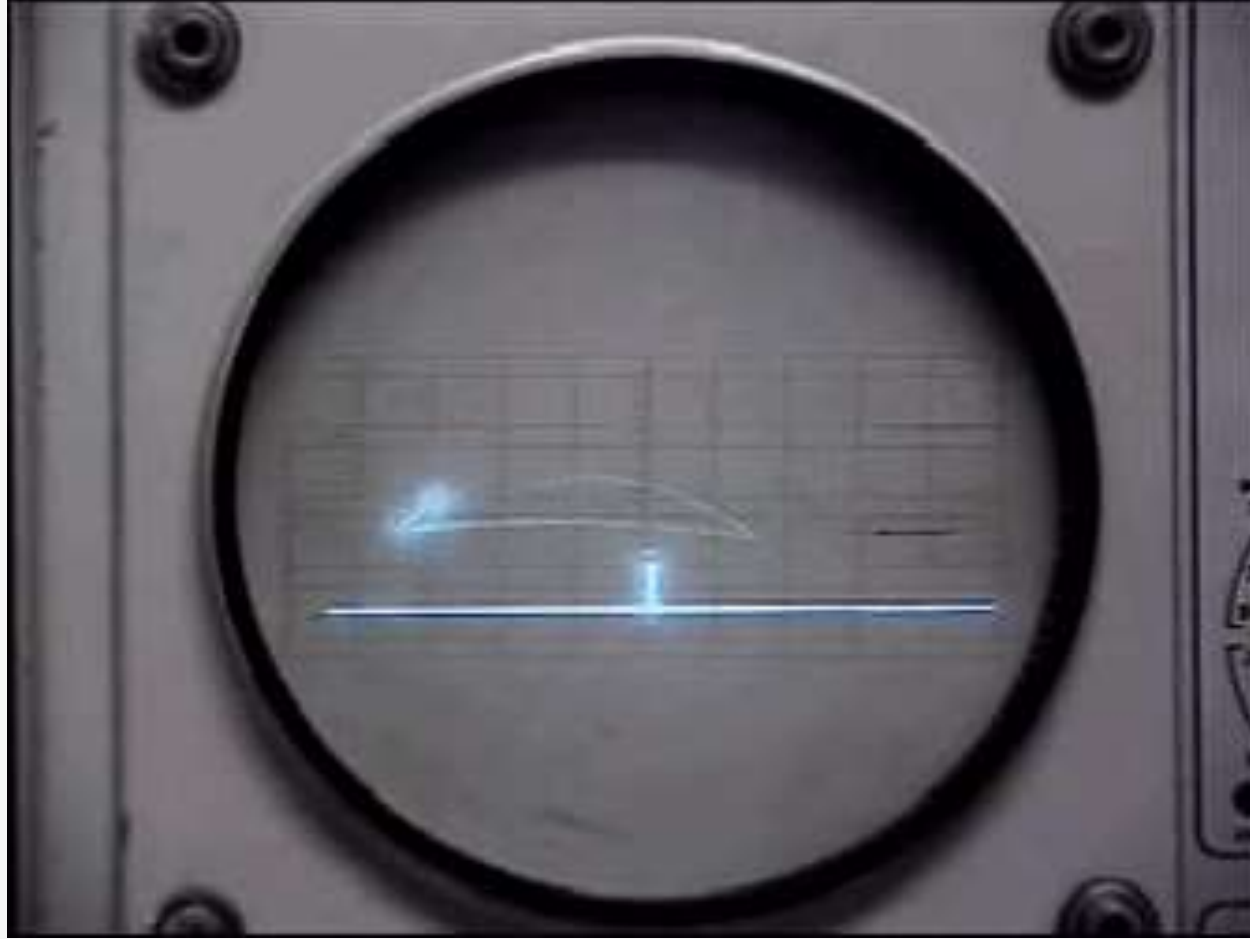




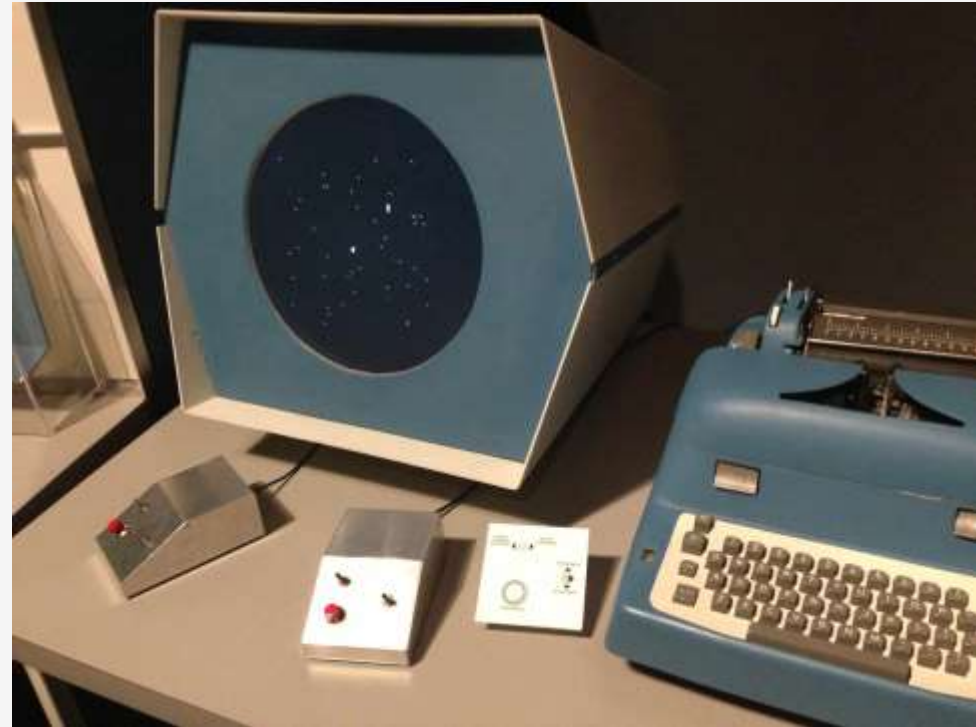
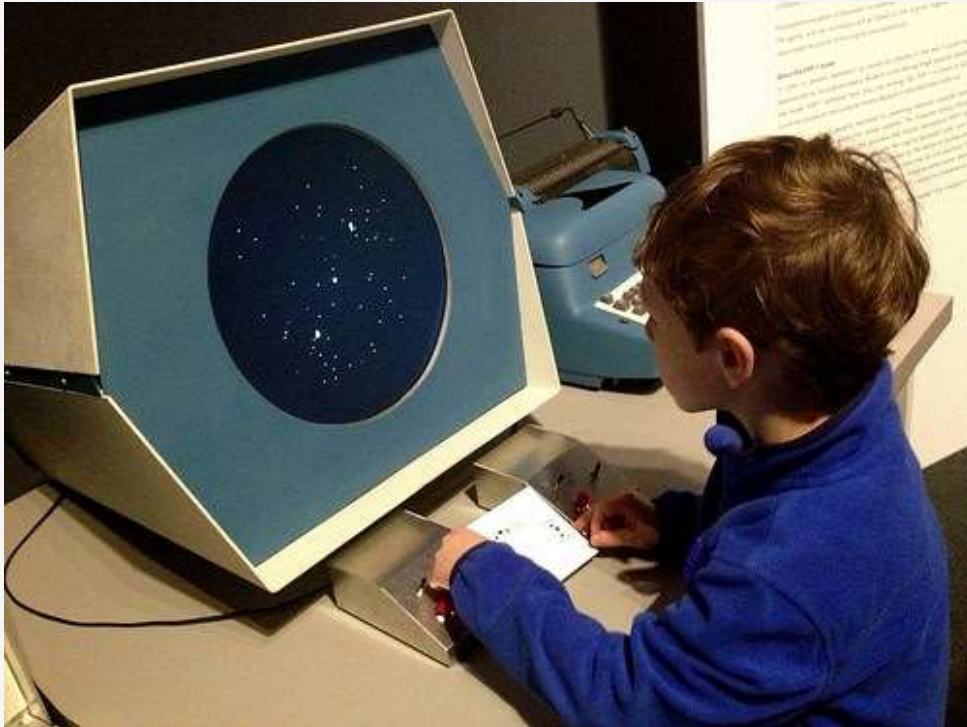
# TENNIS FOR TWO



# TENNIS FOR TWO



# SPACE WAR



# SPACE WAR







# O PRIMEIRO VIDEOGAME



**MAGNAVOX ODYSSEY**





# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS



PONG





# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS



PAC-MAN



# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS



MARIO BROS

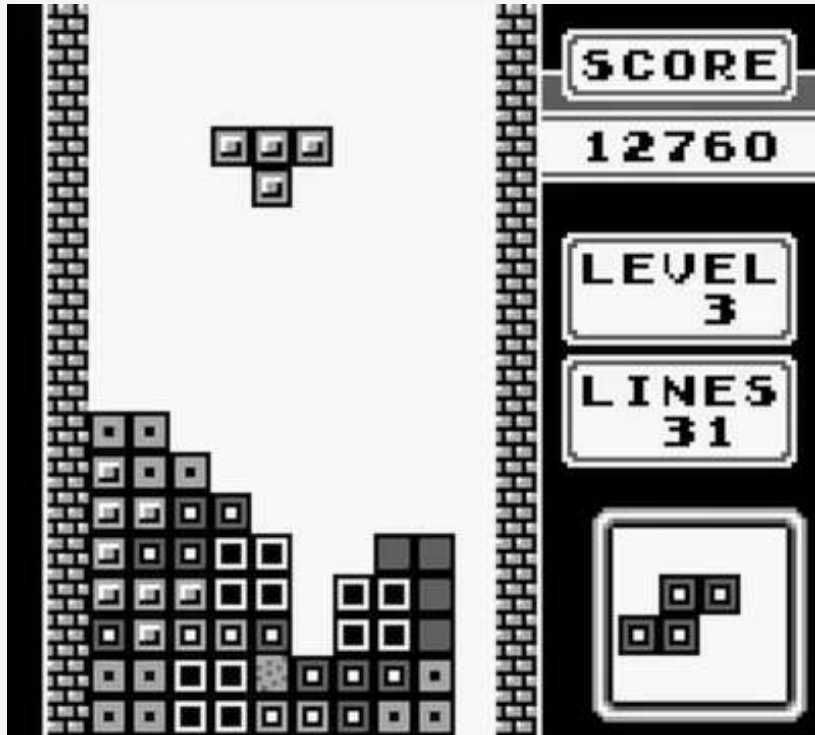


# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS



STREET FIGHTER

# PRIMEIROS JOGOS DIGITAIS



TETRIS





# VIDEOGAMES MAIS POPULARES NO BRASIL



**SUPER NINTENDO**





# VIDEOGAMES MAIS POPULARES NO BRASIL



**NINTENDO 64**



# VIDEOGAMES MAIS POPULARES NO BRASIL



**PLAYSTATION**



# VIDEOGAMES MAIS POPULARES NO BRASIL



XBOX



# INOVAÇÃO



GOOGLE STADIA



# CHEGOU SUA VEZ!

Pegue seu caderno



NEW ACADEMY



# COPIE E RESPONDA NO CARDENO

- 1 O que é um videogame?
- 2 Quando surgiu o primeiro videogame?
- 3 Quantas gerações de videogame existem?
- 4 Quais as etapas fundamentais para criar um jogo?
- 5 O que são estilos de jogos?





# Obrigado!

Até a próxima aula!



NEW ACADEMY

# CURSO DE DESIGN GAMES

Que bom te ver aqui!



NEW ACADEMY



# **SOBRE O CURSO**

## **OBJETIVO**

Ter e desenvolver uma *visão abrangente* do desenvolvimento de jogos digitais, entregando um conteúdo de valor à todos os envolvidos.

## **EMENTA**

Compreensão do nicho de desenvolvimento de jogos digitais e das principais abordagens, metodologias, *técnicas e ferramentas* relacionadas ao assunto.



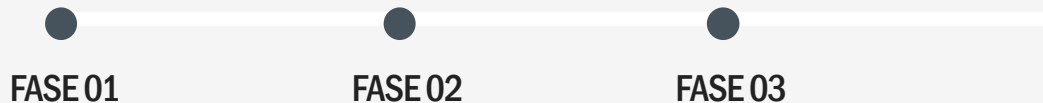
### Proposta de expansão

Uma ótima oportunidade de complementar o conhecimento.

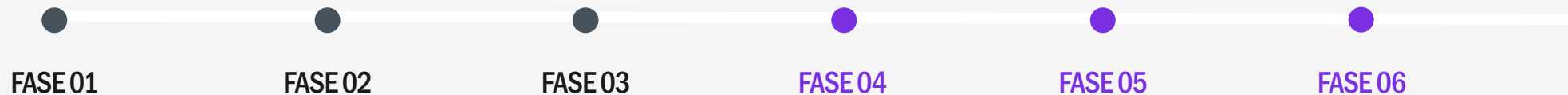
# 50% + conteúdo!

O objeto é encorpar o curso, realizando uma entrega e experiência épica aos nossos alunos.

2022



2023





# TRILHA DE APRENDIZAGEM



## FASE 01

Introdução ao games  
Estilos de jogos  
Criando histórias



## FASE 02

Regras e Mecânica  
Prototipação de jogos  
Criando um jogo físico (board game)



## FASE 03

Modelagem 3D  
Texturização / Pintura Digital  
Animação



## FASE 04

Motor do jogo  
Criação de cenários  
Programação para jogos



## FASE 05

Minigame 2D



## FASE 06

GDD  
Projeto Final 3D



# IMPORTANTE



**1x por semana**

**Segunda-feira**



**EMEB**

**"Profº Abdala Rahal Farhat Neto"**



**Turma 01 > 17h – 19h**

**Turma 02 > 19h – 21h**



# RELEMBRANDO...

Pegue seu caderno



NEW ACADEMY



# ETAPAS PARA A PRODUÇÃO DE UM JOGO

- 1 Pesquisa de mercado | Gênero | Público alvo
- 2 Plataforma
- 3 História do jogo, personagens, cenários...
- 4 Referências, artes conceituais
- 5 Modelagem 3D



# ETAPAS PARA A PRODUÇÃO DE UM JOGO

- 6 Texturização | Pintura Digital
- 7 Animação 3D
- 8 Criação de cenários
- 9 Programação
- 10 Finalização



# **ESTILOS DE JOGOS**

**Possuem diversas variações e um jogo pode pertencer a mais de uma categoria.**

**Categorização: produção, estilo e jogabilidade.**



# **ESTILOS DE JOGOS**

**Luta**

**Plataforma 2D/3D**

**Casuais**

**Musical**

**RPG**

**Educacional**

**Construção/Simuladores**

**Vida Virtual**

**Corrida**

**Ação e Aventura**

**Estratégia**

**Jogos de tiro**

**MOBA**

**MMO**



# CHEGOU SUA VEZ!

Pegue seu caderno



NEW ACADEMY



# RESPONDA NO CARDERNO

- 1** Cite dois exemplos de jogos para cada estilo citado anteriormente. (14 estilos)

2

3

4



# **O QUE É MODELAGEM 3D?**

Consiste na criação dos elementos que vão compor o ambiente.

**Objetos, paisagens, ou mesmo personagens**



# TIPOS DE MODELAGEM 3D

Podem ser divididas em duas categorias:

**Hard Surface** (Superfícies rígidas)

**Organic** (Orgânica)



# **HARD SURFACE**

**São quaisquer objetos feitos ou construídos pelo homem.**

**Estruturas arquitetônicas, veículos, robôs, entre outros.**





# HARD SURFACE





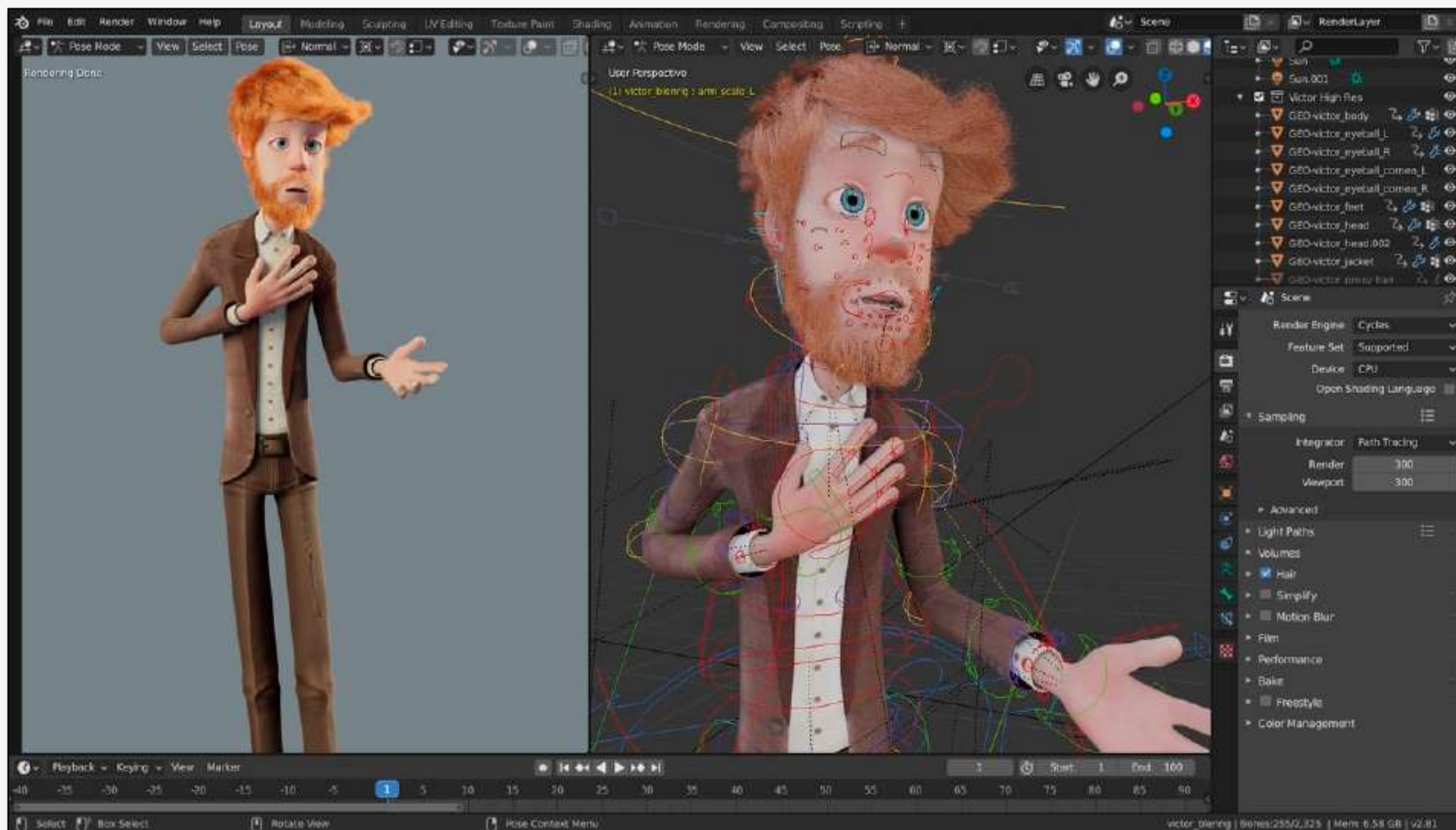
# ORGANIC

São modelos, obviamente, orgânicos, ou seja, que existem na natureza.

Isso inclui **humanos, animais, árvores, pedras, terrenos, etc.**

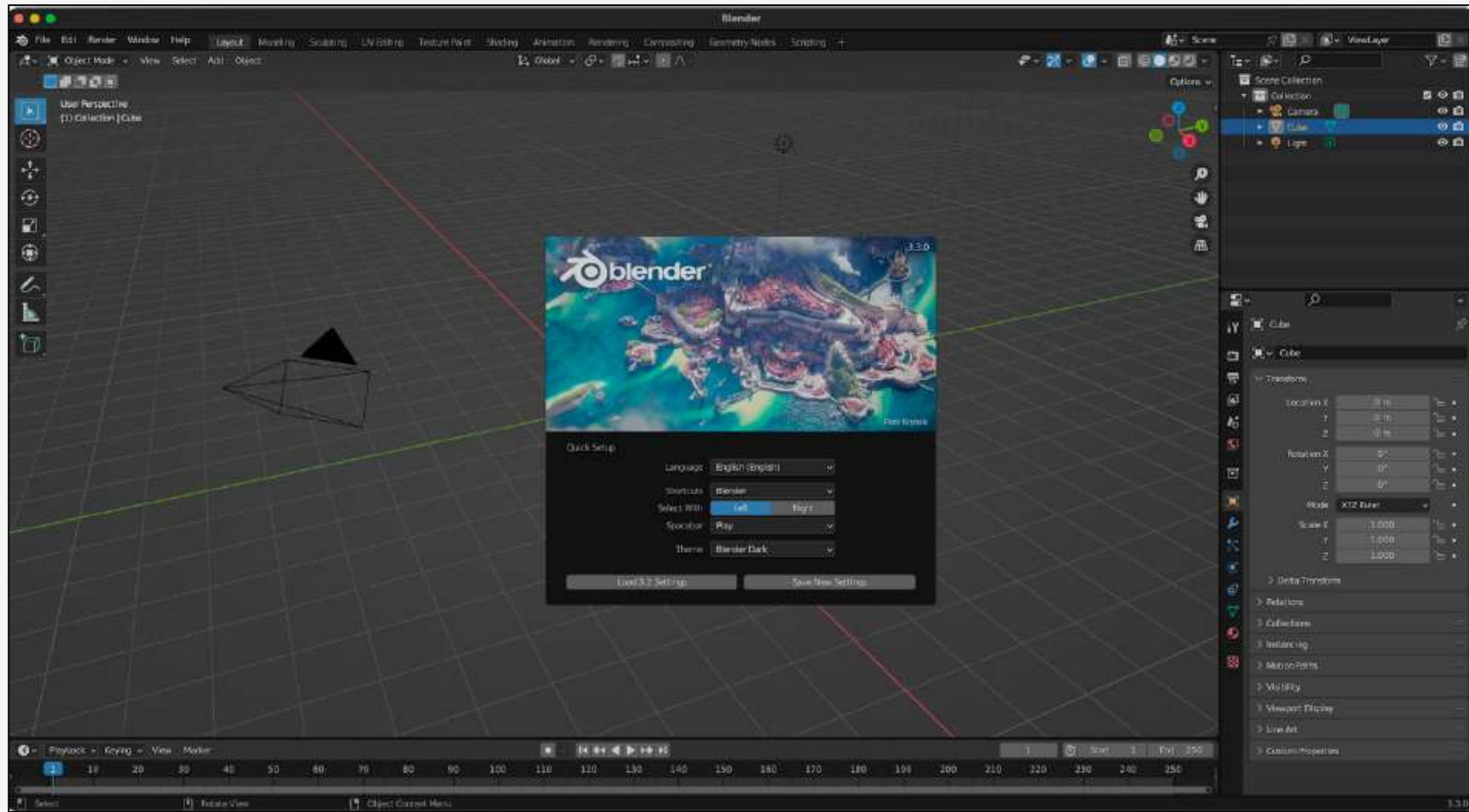


# ORGANIC





# BLENDER 3D





# **BLENDER 3D**

É um programa de computador de código aberto, ou seja, **gratuito**.

Para que serve?

**Modelagem, animação, texturização, composição, renderização e edição de vídeo e muito mais!**



# BLENDER 3D – ATALHOS BÁSICOS

COMANDO	FRUNÇÃO
SCROLL (pressionado)	Girar a cena em 3D
SCROLL (pressionado) + SHIFT	Movimenta a cena
SCROLL	Zoom
G	Movimentar
R	Rotacionar
S	Dimensionar
SHIFT + A	Adicionar objetos
SHIFT + D	Duplicar objetos
SHIFT + C	Centralizar o cursor na cena
F12	Render
TAB	Alternar entre <b>EDIT MODE</b> e <b>OBJECT MODE</b>
DELETE	Apagar objetos



# CHEGOU SUA VEZ!

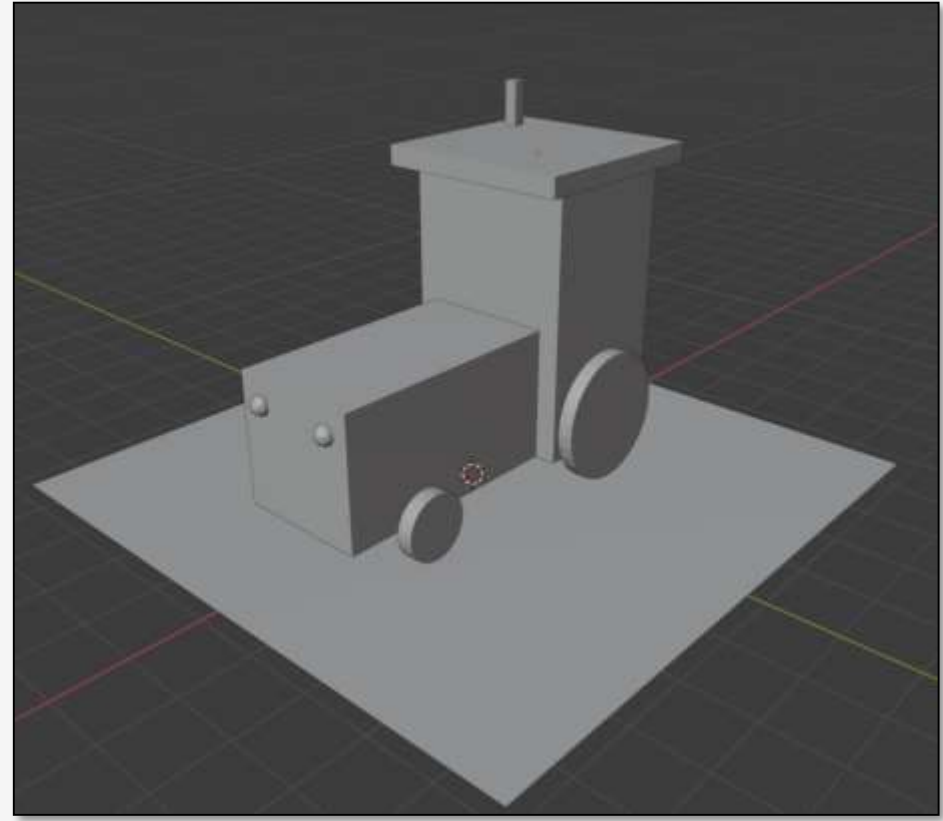
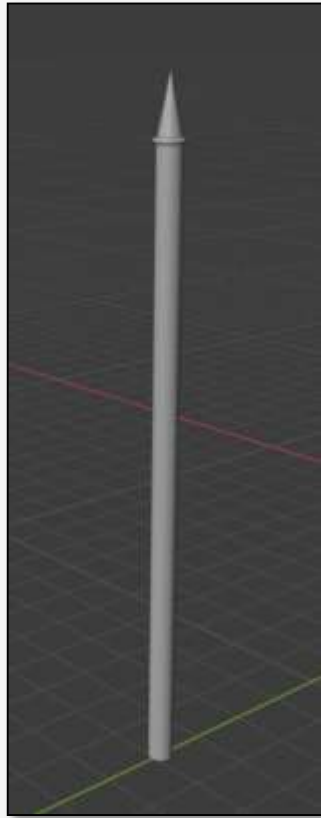
Abra o software Blender 3D



NEW ACADEMY

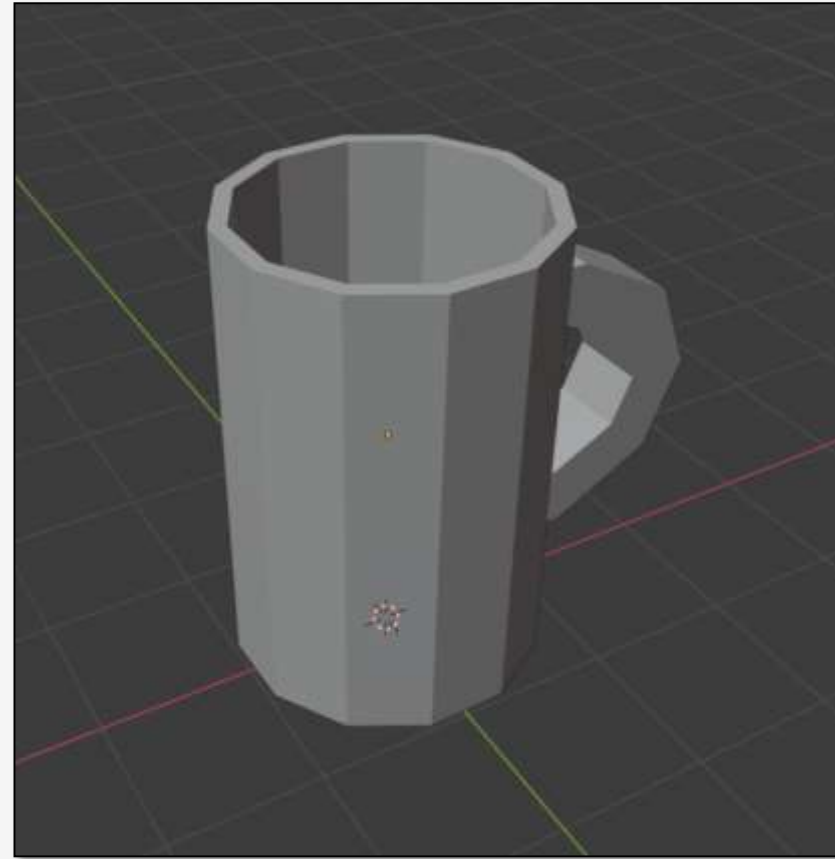
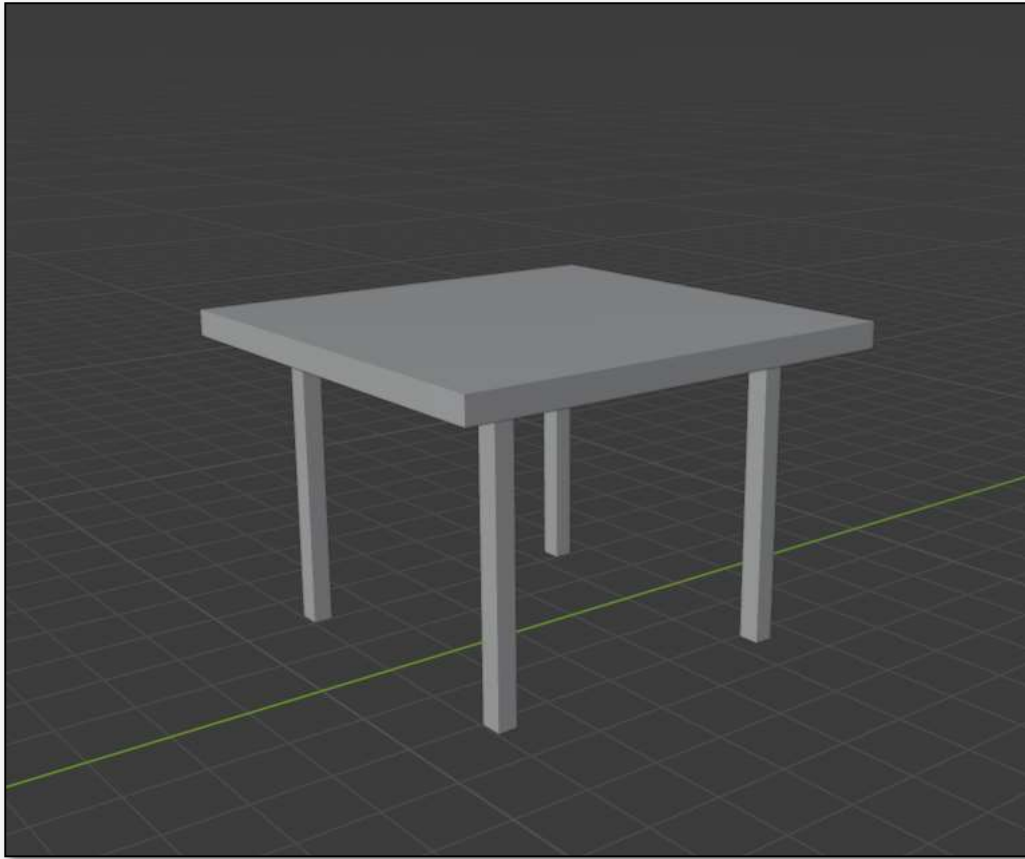


# CRIE OS OBJETOS





# CRIE OS OBJETOS





# Obrigado!

Até a próxima aula!



NEW ACADEMY