



ESCOLA DE  
TECNOLOGIAS  
INOVAÇÃO  
E CRIAÇÃO  
DO ALGARVE

# Videojogos



ETIC\_ALGARVE  
MERCADO MUNICIPAL DE FARO  
1º PISO ETIC\_ALGARVE, CX. 77  
8000-151 FARO  
289 823 359\* | 960 309 550\*\*

[eticalgarve.com](http://eticalgarve.com)

DURAÇÃO

**2 anos**

HORAS (TOTAL)

**1200h**

LOTAÇÃO | TURMA

**8-16**

DIAS

**2ª a 6ª feira**

HORÁRIO

**14h00 - 18h00**

## O curso...

*Forma profissionais aptos a desenvolver projetos de entretenimento multimédia, desde a conceção à comercialização de um videojogo.*

- Ensina as competências e ferramentas necessárias para desenvolver ou produzir um videojogo.
- Dota de conceitos fundamentais de Game Design e suas componentes (mecânicas e dinâmicas).
- Atribui competências para o desenvolvimento de um protótipo de um jogo.
- Transmite conhecimentos sobre programação, arte e animação, interface e experiência de utilizador, noções fundamentais de 3D e som.
- Dota de compreensão do mercado e seus modelos económicos.

### SAÍDAS PROFISSIONAIS

- Game Developer
- Game Artist
- Game Tester
- Programador
- Produtor
- Artista 3D
- Game Designer/Level Designer

### PROGRESSÃO CURRICULAR

- 3º ano de Especialização com **Certificação Internacional**
- Bolsa de estágio profissional financiado **ERASMUS+ (candidatura)**

### APOIO AO FORMANDO

- Bolsa Luís Lobato
- Bolsa de Formação
- Apoio ao Desenvolvimento Pessoal
- Apoio à Integração Profissional

## Processo de Candidatura

### CANDIDATURA

- Marcação de **entrevista** pessoal
  - [info@eticalgarve.com](mailto:info@eticalgarve.com)
  - **289 823 359\* / 960 309 550\*\***
- Preenchimento de **formulário de candidatura** (enviado por e-mail após marcação de entrevista).
- Comparecer na entrevista previamente marcada com o Diretor Pedagógico, na qual deve apresentar **Portfólio**, caso possua.
- Aguardar comunicação do resultado da candidatura.

## As inscrições decorrem entre março e setembro

### INSCRIÇÕES

As inscrições decorrem entre março e setembro, até ao início das aulas, **28 de setembro**, enquanto existirem vagas nos cursos. Podem ser efetuadas após verificadas as condições de admissão e mediante o pagamento da inscrição e apresentação de:

- Currículo/ Biografia
- 1 foto tipo passe, em formato digital
- Certificado de habilitações
- Documentos do Candidato:
  - Bilhete Identidade / Cartão Cidadão
  - Cartão de Contribuinte
  - Comprovativo de morada (recibo de eletricidade, água, telefone, carta de condução, etc)
- Preenchimento e assinatura da ficha de inscrição e do contrato de formação

### MEIOS DISPONÍVEIS

- Sala equipada com um computador por formando, em ambiente macOS ou Windows.
- Mesas digitalizadoras com ecrã Huion Kamvas e mesas digitalizadoras Wacom;
- Óculos Realidade Virtual Meta Quest 2.
- **Softwares:** Adobe Creative Cloud, Photoshop, Illustrator, Animate, Audition, After Effects, etc; Spriter; Blender, Unity; Reaper; FM Mod, Unreal Engine, entre outros.

## Outra perspectiva do ensino.

\*Chamada para Rede Fixa Nacional | \*\* Chamada para Rede Móvel Nacional

CERTIFICAÇÃO NACIONAL



Entidade Formadora  
Certificada dgert

CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL



# Programa do Curso 2026-28

## GAME DESIGN

- História dos videojogos.
- Elementos do Game Design Document.
- Do Pitching ao GDD.
- Feedback e Gameplay.
- Mecânicas de jogo.
- Narrativa.
- Balanceamento.
- Progressão, objetivos e Gameloop.

## ARTE 2D

- Cultura visual e referências.
- Técnicas de desenho e representação de anatomia simples.
- Aplicação de desenho digital.
- Concept art.
- Arte digital.

## INTRODUÇÃO A C# EM UNITY

- Introdução à programação em linguagem C#.
- Introdução ao Unity.
- Criação e transformação de elementos/cenário.
- Física.
- Integração áudio.
- Importação de conteúdos gráficos.
- In-game FX (efeitos especiais).

## CONCEITOS INTERMÉDIOS DE UNITY E C#

- Programação Orientada a objetos.
- Boas práticas de programação em C#.
- Noções básicas de AI.

## PROGRAMAÇÃO AVANÇADA

- Eventos.
- Padrões de desenho.
- Desenvolvimento para android.
- Desenvolvimento para web.

## SPRITING E ANIMAÇÃO

- Princípios da animação.
- Adobe Animate CC e animação por keyframes.
- Software para animação; Spriter.
- Criação de assets e sprites.

## DESIGN & INTERFACE

- Cor, tipografia e composição.
- Princípios da Estética e Design.
- UI - User Interface / UX - User Experience.
- Adobe XD.

## PROJETO - PROTOTIPAGEM

- Composição de um protótipo.
- Quality Assurance e Testing.

## PRODUÇÃO E MARKETING

- Métodos de produção.
- O Pitch para públicos distintos.
- Pipeline.
- Planeamento do Projeto e Cronograma.
- Indústria e Publicação de jogos.
- Plataformas de distribuição (Steam, PSN, etc.).
- Monetizing.

## GESTÃO DE PROJETO

- Source Control.
- Metodologias Agile/Scrum.
- Pipeline de desenvolvimento de jogos.

## 3D

- Introdução ao Blender.
- Modelação 3D e controlo de polígonos.
- Texturas e Iluminação.

## 3D II

- Forward e Inverse kinematics.
- Weight Painting e Rigging.
- Animação 3D.

## DESIGN DE SOM

- Sampling e tratamento de som.

## UNREAL ENGINE

- Introdução ao unreal - UI e funcionamento.
- Importação de Conteúdo.
- Shaders e Iluminação.
- Lógica Básica - Blueprints.

## PROGRAMAÇÃO C++ EM UNREAL ENGINE

- C++ puro.
- C++ em Unreal Engine.
- Lógica Básica da língua.

## PORTFÓLIO, PITCHING E EMPREENDEDORISMO

- Criação e desenvolvimento de um portfólio individual.
- Estratégias de comunicação e oralidade.
- Os vários públicos: editoras, estúdios, distribuidores, etc.

## PROJETO FINAL

- Criação de cutscenes / trailer / vídeos para media social. (Adobe After Effects CC).
- Desenvolvimento de um vertical slice em grupo.

## GAME JAM

- Desenvolvimento de um videojogo em tempo limitado.

## PROJETOS MULTIDISCIPLINARES

## WORKSHOPS / MASTERCLASSES

## ESTÁGIO CURRICULAR

- Estágio em empresa da área com duração de 480h

## CERTIFICAÇÃO NACIONAL

A GIZ, WE CAN TRAIN YOU entidade gestora da ETIC\_Algarve é certificada pela DGERT, Direção Geral do Emprego e das Relações de Trabalho. Esta certificação garante a existência de uma estrutura e organização adequadas às atividades formativas.

## CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL

Após a conclusão do Curso Técnico de 2 anos, terá a oportunidade de elevar a tua formação com um 3º ano de Especialização, que te permitirá obter uma Certificação Internacional Britânica.

## PREÇOS E OPÇÕES DE PAGAMENTO

120€\* INSCRIÇÃO + [ 18x 420,00€ ] OU PRONTO PAGAMENTO

180€\* INSCRIÇÃO + [ 24 x 315,00€ ]

240€\* INSCRIÇÃO + [ 30 x 252,00€ ]

\* Valor da inscrição não incluído no valor total do curso.

## OUTRAS CONDIÇÕES

CIDADÃOS SEM RESIDÊNCIA FISCAL EM TERRITÓRIO NACIONAL:

120€ + 1ª PRESTAÇÃO DE 30% DO VALOR DO CURSO, A LIQUIDAR NO ATO DA INSCRIÇÃO + 18 PRESTAÇÕES MENSIS

## DESCONTOS\*\*

• **POUPA 756,00€** - PRONTO PAGAMENTO EX-FORMANDO \_\_\_\_\_ **10%**

• **POUPA 567,00€** - PRONTO PAGAMENTO ATÉ 31/05/2026 \_\_\_\_\_ **7,5%**

• **POUPA 567,00€** - EX-FORMANDO \_\_\_\_\_ **7,5%**

• **POUPA 378,00€** - PRONTO PAGAMENTO ATÉ 31/07/2026 \_\_\_\_\_ **5%**

• **POUPA 378,00€** - PRESTAÇÕES ATÉ 31/05/2026 \_\_\_\_\_ **5%**

• **POUPA 189,00€** - PRONTO PAGAMENTO ATÉ 30/09/2026 \_\_\_\_\_ **2,5%**

• **POUPA 189,00€** - PRESTAÇÕES ATÉ 31/07/2026 \_\_\_\_\_ **2,5%**

\*\*Sobre o valor total do curso. Descontos não acumuláveis.

## CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Exceionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a: possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- As aulas técnicas podem realizar-se fora do horário estipulado (podendo acontecer aos sábados, domingos e/ou feriados).
- 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 de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso.

- Em determinados módulos poderão existir aulas de Apoio ao Projeto, aulas sem formador para desenvolvimento de exercícios aplicados.
- A ETIC\_Algarve pode efetuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.
- As aulas são em regime presencial, mas podem acontecer em regime online, mediante a situação.
- 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.