



Let's Build: Programação para Gamers

- **Formato do curso:** Presencial
- **Localidade:** Porto
- **Data:** 27 Dez. 2019 a 03 Jan. 2020
- **Preço:** 200€
- **Promoção:** Datas para turma dos 8 aos 11 e para turma dos 12 aos 15 anos.
- **Horário:** Laboral - dias 27, 30 dez, 2, 3 jan; das 9h00 às 18h00
- **Nível:** Iniciado
- **Duração:** 33 horas

Não vais precisar de códigos nem comandos secretos porque aqui os jogos vão estar na tua mão! Ready? Set... Go!

Programação é uma competência chave para o futuro dos jovens. Com este curso hands-on, os jovens game developers irão dominar as ferramentas necessárias para projetar, construir e exportar um jogo totalmente funcional. No final, terão um jogo, totalmente funcional e com uma narrativa de “jogar” e chorar por mais, para jogar em casa com os amigos e a família.

Edições

LISBOA

Turma dos **8 aos 11 Anos:** 27, 30 dez, 2-3 jan

Turma dos **12 aos 15 Anos:** 18-20 e 23 dez

PORTO

Turma dos **8 aos 11 Anos:** 18-20 e 23 dez

Turma dos **8 aos 11 Anos:** 27, 30 dez, 2-3 jan

Informação complementar

- Inclui 3 refeições diárias: lanche da manhã, almoço e lanche da tarde

Competências que serão desenvolvidas



Raciocínio Lógico e Matemático

Programar ajuda a desenvolver o pensamento lógico e matemático



Criatividade

Para a criação e narrativa do jogo terás que dar largas à tua imaginação



Flexibilidade Cognitiva

Ao explorares os desafios que se colocam quando estiveres a programar o teu jogo, vais ganhar agilidade e flexibilidade cognitiva



Conhecimentos de lógica de programação e sintaxe em linguagens como Javascript e Python. Caso decidas enveredar por estas áreas, são conceitos que te vão ser úteis no futuro!

Destinatários

Este curso tem turmas para jovens:

- dos 08 aos 11 anos
- dos 12 aos 15 anos

Pré-requisitos

Este curso não tem quaisquer pré-requisitos.

Objectivos

No final do curso, os jovens deverão estar aptos a:

- Programar na linguagem GML ou Construct 2
- Projetar o jogo em diferentes etapas, do esboço ao produto final
- Criar cenários, animação, movimento e som

Metodologia

Este curso utiliza uma metodologia de aprendizagem problem, project & fun-based.

No início do curso, é colocado aos formandos um desafio: Como podes construir, com programação, o teu próprio jogo?

A linguagem e complexidade da programação irá variar consoante a faixa etária dos formandos:

- **para a turma dos 08 aos 11 anos:** Desenvolvimento de um jogo em Game Maker (Lisboa) ou Scratch (Porto)
- **para a turma dos 12 aos 15 anos:** Desenvolvimento de um jogo em Construct 2

Programa

- Conceitos de Desenvolvimento de jogos: construção de narrativa, design, etc.
- Conceitos de Programação
- Programação e Desenvolvimento do jogo