



Masterclass: Game Design - Da ideia à execução (com Filipe Pina) (12H)

Sobre a masterclass

E porque um Videojogo não é só ter uma ideia, nesta Masterclass serão abordadas todas as questões relacionadas com a **criação de um documento de Game Design de um videojogo e os sucessivos passos necessários para preparar a sua produção!**

A preparação de um calendário de produção e a definição um plano de negócios, serão alguns dos conteúdos falados nesta Masterclass, e preparem-se, Sábado haverá “trabalho de casa”!

Horário: 27 e 28 de Junho, das 10h00 às 17h00

Valor: 250€ público em geral | 200€ para formandos FLAG

Local: [FLAG Lisboa](#)

Conteúdos:

- Análise de documentos de design de videojogos (GTA1 e Under Siege)
- Criação de um documento de game design para um videojogo
- Organização da equipa
- Planeamento do calendário de produção
- Preparação de um plano de negócios
- Revisão do documento de game design
- Apresentação (pitch) do projecto e avaliação

Sobre o formador:

Trabalhou durante 7 anos em televisão. passou por diversos cargos como Editor de Imagem, Repórter e Operador de Câmara na Sigma3 Audiovisuais, até se fixar em Design e Grafismo. Foi responsável pela produção de uma dezena de grafismos para o “Curto-circuito”, “CineXL” e “Cabaret da Coxa” para a Sic Radical, enquanto ocupava os seus tempos livres a desenhar logos, posters, websites, trabalhos de entre os quais se destaca o grafismo para o CD “Reaktor”.

Começou a trabalhar na área da Banda desenhada em 2003 com Filipe Andrade na tira online “Fraggers”, e entre 2006 e 2008 trabalhou como argumentista e pintor na BD de seu nome BRK, publicada no BD Jornal, que em 2009 é publicada em livro pela ASA, premiada várias vezes, destacando-se o prémio de Melhor Arte pela BD Amadora, e o Melhor Livro, Melhor Arte e Melhor

Argumento pela Central Comics em 2010.

Da sua autoria é também a curta “Analepse” publicada no livro “Venham mais 5” da Bedeteca de Beja, premiado como a Melhor Curta e Melhor Argumento pela Central Comics em 2009, e a curta “Saudade”, editada no livro Polaco-Português “City Stories” editado em Portugal e na Polónia em 2010.

Os videojogos sempre fizeram parte da sua vida, torna-se cofundador e sócio gerente da empresa Seed Studios onde produziu vários títulos como Toy Shop, Toy Shop Tycoon, Aquatic Tales para a Nintendo DS, e Under Siege para PlayStation3 – publicado em mais de 60 países e em 6 línguas diferentes e vencedor do Grande Prémio ZON 2010 e do 1º Prémio Multimédia ZON 2010.

Fundador da Nerd Monkeys, é actualmente sócio gerente deste estúdio de videojogos, deste Abril de 2013.

Vagas Limitadas!
Inscreve-te já!