

MÓDULO 01	MÓDULO 02	MÓDULO 03	MÓDULO 04
INTRODUÇÃO	PROGRAMAÇÃO	FINALIZAÇÃO E TESTES	RECURSOS EXTRAS
O que é um jogo?	Programação visual	Incremento	Download de assets
Elementos de um jogo	Lógica usando "nodes"	Máquina de estados	Dicas de sites
Trabalho em equipe	Variáveis	Event observer	Dicas de ferramentas
Vamos criar um jogo?	Laços condicionais	Conexão de interfaces	Dicas de cursos
Game design	Inputs de teclado	Trabalhando com textos	Publicação de jogos 01
Level design	Movimentação	Score (pontuação)	Marketing
Graphic Design	Conceitos de matemática	Level design avançado	Monetização 01
Sound design	Conceitos de física	Balanceamento	Carreira (Final do curso)
Jogos 2D e 3D	Textura	Inserindo efeitos sonoros	Mentoria(Opcional)
O projeto	Câmera	Inserindo trilha sonora	Escopo do projeto
Assets	Iluminação	Inputs touch screen	Viabilidade
Interface	Primeiro protótipo	Rotinas de teste 01	Estudo de mercado
Buildbox (Software)	Modelos 3D	Corrigindo bugs	Publicação de jogos 02
Instalação	Animação	Lidando com problemas	Monetização 02
Tela inicial	Inserindo o personagem	Exportando o projeto	Advertising
Área de trabalho	Criando inimigos	Rotinas de teste 02	Polimento do projeto
Funções básicas	Coletáveis	Finalização do projeto	Lançamento (Final)