

# Curso de Especialização

## Gestão de Empresas de Videojogos





## Curso de Especialização Gestão de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH University
- » Créditos: 24 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online
- » Indicado para: Licenciados e diplomados na área dos Estudos Empresariais que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias para gerir um modelo de negócio no sector dos videojogos.

Acceso web: [www.techtute.com/pt/escola-gestao/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-empresas-videojogos](http://www.techtute.com/pt/escola-gestao/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-empresas-videojogos)

# Índice

01

Boas-vindas

---

*pág. 4*

02

Porquê estudar na TECH?

---

*pág. 6*

03

Porquê o nosso curso?

---

*pág. 10*

04

Objetivos

---

*pág. 14*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

06

Metodologia

---

*pág. 24*

07

O perfil dos nossos alunos

---

*pág. 32*

08

Direção do curso

---

*pág. 36*

09

Impacto para a sua carreira

---

*pág. 40*

10

Benefícios para a sua empresa

---

*pág. 44*

11

Certificação

---

*pág. 48*

# 01

# Boas-vindas

O sector dos videojogos tem registado um crescimento exponencial nos últimos anos. A evolução dos dispositivos móveis e das plataformas online levou a um aumento do número de empresas dedicadas a esta área. Apesar disso, encontrar um perfil empresarial especializado na gestão de entidades de *gaming* é difícil, embora com grande procura. Em resposta a este problema foi concebido este curso para dotar os licenciados de todas as competências necessárias que lhes permitam gerir com sucesso um projeto empresarial dedicado aos videojogos. Tudo isto, através de uma licenciatura online, acessível a partir de qualquer dispositivo com acesso à internet e tutelada por especialistas do sector.



Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos  
TECH Global University



“

*Com este Curso de Especialização melhorara as suas competências transversais necessárias em todas as funções de liderança*

02

# Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de gestão do mundo, 100% online. É uma Escola de Gestão de elite, com um modelo que obedece aos mais elevados padrões acadêmicos. Um centro internacional de ensino de alto desempenho e de competências intensivas de gestão.



“

*A TECH é uma universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do estudante para o ajudar a alcançar o sucesso empresarial*

## Na TECH Universidade Tecnológica



### Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online, que combina a mais recente tecnologia educacional com o máximo rigor pedagógico. Um método único com o mais alto reconhecimento internacional, que fornecerá os elementos-chave para que o aluno se desenvolva num mundo em constante mudança, onde a inovação deve ser a aposta essencial de cada empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar um sistema multivídeo interativo inovador nos programas.



### Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é económico. Não é necessário fazer um grande investimento para estudar nesta Universidade. No entanto, para se formar na TECH, serão testados os limites da inteligência e capacidade do estudante. Os padrões académicos desta instituição são muito elevados...

**95%**

dos estudantes da TECH concluem os seus estudos com sucesso



### Networking

Profissionais de todo o mundo participam na TECH, pelo que o estudante poderá criar uma vasta rede de contactos que lhe será útil para o seu futuro.

**+100 mil**

gestores formados todos os anos

**+200**

nacionalidades diferentes



### Empowerment

O estudante vai crescer de mãos dadas com as melhores empresas e profissionais de grande prestígio e influência. A TECH desenvolveu alianças estratégicas e uma valiosa rede de contactos com os principais intervenientes económicos dos 7 continentes.

**+500**

Acordos de colaboração com as melhores empresas



### Talento

Este Curso de Especialização é uma proposta única para fazer sobressair o talento do estudante no meio empresarial. Uma oportunidade para dar a conhecer as suas preocupações e a sua visão de negócio.

A TECH ajuda o estudante a mostrar o seu talento ao mundo no final desta especialização



### Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno pode desfrutar de uma experiência única. Estudará num contexto multicultural. Num programa com uma visão global, graças ao qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, compilando a informação mais recente e que melhor se adequa à sua ideia de negócio.

Os estudantes da TECH têm mais de 200 nacionalidades.



A TECH procura a excelência e, para isso, tem uma série de características que a tornam uma Universidade única:

### Aprenda com os melhores

---

A equipa docente da TECH explica nas aulas o que os levou ao sucesso nas suas empresas, trabalhando num contexto real, animado e dinâmico. Professores que estão totalmente empenhados em oferecer uma especialização de qualidade que permita ao estudante avançar na sua carreira e destacar-se no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.

“*Na TECH terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atualizados no meio académico*”



### Análises

---

A TECH explora o lado crítico do aluno, a sua capacidade de questionar as coisas, a sua capacidade de resolução de problemas e as suas competências interpessoais.



### Excelência académica

---

A TECH proporciona ao estudante a melhor metodologia de aprendizagem online. A Universidade combina o método Relearning (a metodologia de aprendizagem mais reconhecida internacionalmente) com o Estudo de Caso de Tradição e vanguarda num equilíbrio difícil, e no contexto do itinerário académico mais exigente.



### Economia de escala

---

A TECH é a maior universidade online do mundo. Tem uma carteira de mais de 10 mil pós-graduações universitárias. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Isto assegura que os estudos não são tão caros como noutra universidade.

03

# Porquê o nosso programa?

Realizar o programa da TECH significa multiplicar as suas hipóteses de alcançar sucesso profissional no campo da gestão de empresas de topo.

É um desafio que envolve esforço e dedicação, mas que abre a porta para um futuro promissor. O estudante aprenderá com o melhor corpo docente e com a metodologia educacional mais flexível e inovadora.



“

*Temos o corpo docente mais prestigiado e o plano de estudos mais completo do mercado, o que nos permite oferecer uma capacitação do mais alto nível académico”*

Este programa trará uma multiplicidade de benefícios profissionais e pessoais, entre os quais os seguintes:

01

### Dar um impulso definitivo à carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno poderá assumir o controlo do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Com a conclusão deste programa, adquirirá as competências necessárias para fazer uma mudança positiva na sua carreira num curto período de tempo.

*70% dos participantes nesta especialização conseguem uma mudança positiva na sua carreira em menos de 2 anos.*

02

### Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada da gestão geral para compreender como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

*A nossa visão global da empresa irá melhorar a sua visão estratégica.*

03

### Consolidar o estudante na gestão de empresas de topo

Estudar na TECH significa abrir as portas a um panorama profissional de grande importância para que o estudante se possa posicionar como gestor de alto nível, com uma visão ampla do ambiente internacional.

*Trabalhará em mais de 100 casos reais de gestão de topo.*

04

### Assumir novas responsabilidades

Durante o programa, são apresentadas as últimas tendências, desenvolvimentos e estratégias, para que os estudantes possam realizar o seu trabalho profissional num ambiente em mudança.

*45% dos alunos conseguem subir na carreira com promoções internas.*

05

### Acesso a uma poderosa rede de contactos

A TECH interliga os seus estudantes para maximizar as oportunidades. Estudantes com as mesmas preocupações e desejo de crescer. Assim, será possível partilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

*Encontrará uma rede de contactos essencial para o seu desenvolvimento profissional.*

06

### Desenvolver projetos empresariais de uma forma rigorosa

O estudante terá uma visão estratégica profunda que o ajudará a desenvolver o seu próprio projeto, tendo em conta as diferentes áreas da empresa.

*20% dos nossos estudantes desenvolvem a sua própria ideia de negócio.*

07

### Melhorar as *soft skills* e capacidades de gestão

A TECH ajuda os estudantes a aplicar e desenvolver os seus conhecimentos adquiridos e a melhorar as suas capacidades interpessoais para se tornarem líderes que fazem a diferença.

*Melhore as suas capacidades de comunicação e liderança e dê um impulso à sua profissão.*

08

### Ser parte de uma comunidade exclusiva

O estudante fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, instituições de renome e professores qualificados das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade da TECH Universidade Tecnológica.

*Damos-lhe a oportunidade de se especializar com uma equipa de professores de renome internacional.*

# 04 Objetivos

Apesar que o sector dos videojogos está em constante evolução, o objetivo desta certificação é proporcionar aos estudantes as chaves que lhes permitirão desempenhar tarefas de gestão com total confiança e sucesso garantido. Além disso, o objetivo deste e de todos os cursos oferecidos pela TECH é permitir que os licenciados conciliem a sua vida profissional com a vida académica, de modo a poderem continuar a melhorar profissionalmente em ambas sem terem de renunciar a nenhuma delas.



“

*Se o seu objetivo é conseguir cargos de gestão em grandes empresas, este certificado ajudá-lo-á a alcançá-lo”.*

## A TECH converte os objetivos dos seus alunos nos seus próprios objetivos

### Trabalhamos em conjunto para os alcançar

O Curso de Especialização em Direção de Empresas de Videojogos capacitará o aluno para:

01

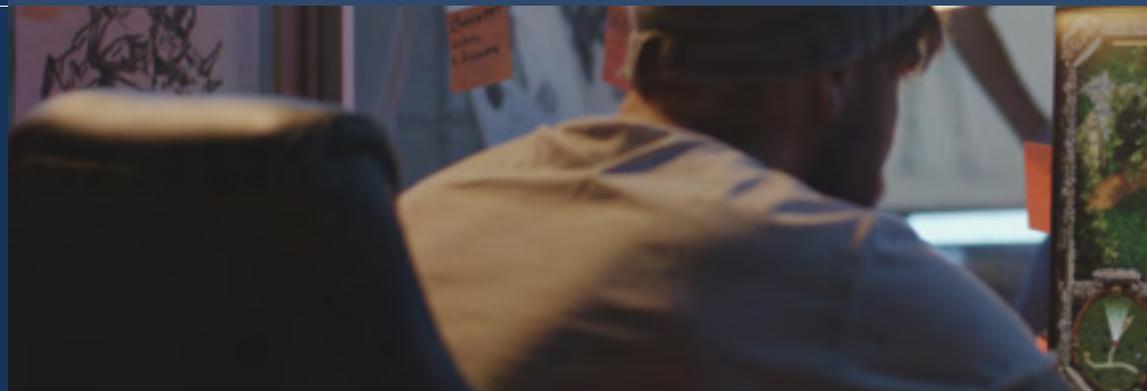
Compreender o contexto e os componentes da estratégia empresarial com enfoque na indústria dos Videojogos

04

Aprender de forma detalhada sobre toda a estrutura da cadeia de valor da indústria e obter as competências necessárias para a gestão das diferentes organizações do sector

02

Desenvolver estratégias de negócio orientadas às empresas digitais e de videojogos



03

Dominar as áreas de gestão das empresas

05

Ter um conhecimento amplo sobre os principais elementos para a criação de empresas que se possam posicionar no mercado dos videojogos

06

Identificar e saber como desenvolver todas as disciplinas e técnicas de *Marketing Gaming* que permitem impulsionar modelos de negócio na indústria dos videojogos

08

Adquirir as aptidões e competências mais complexas para liderar modelos de negócio e projetos no campo dos videojogos



09

Adquirir critérios elevados sobre tecnologias emergentes e inovação na indústria dos videojogos

07

Analisar aspetos tais como o processo estratégico e a necessidade de realizar a análise de diferentes variáveis requerentes de formulação estratégica

10

Fundamentar os objetivos e as funções da gestão estratégica nas empresas digitais e de videojogos

# 05

## Estrutura e conteúdo

Ao seguir a metodologia *Relearning* este curso foi concebido de forma a que os conceitos mais importantes sejam repetidos ao longo do plano de estudo, ao favorecer a aprendizagem gradual e ao reduzir o número de horas de estudo. Além disso, os licenciados encontrarão material adicional na sala de aula virtual que lhes permitirá alargar os seus conhecimentos nas áreas que considerem mais relevantes para os seus planos de futuro empresariais.



“

*Este curso irá guiá-lo para se tornar um especialista em Gestão de Empresas de Videojogos”.*

## Plano de estudos

O plano de estudos deste curso de Gestão de Empresas de Videojogos foi concebido de acordo com as orientações estabelecidas pela equipa docente e pela metodologia pedagógica da TECH. É por isso que os estudantes encontrarão neste curso um conteúdo intensivo, de alta qualidade e completo, com a informação mais atualizada.

Um Curso de Especialização de 450 horas distribuídas por 6 meses e organizadas em 3 módulos, nos quais, além do material teórico, os licenciados encontrarão vídeos detalhados preparados pela equipa docente, resumos interativos, estudos de casos reais e estudos com os quais poderão continuar a expandir os seus conhecimentos no domínio da gestão empresarial.

Uma boa oportunidade para investir no seu futuro profissional, numa formação que lhe permitirá aprender as estratégias mais eficazes em termos de liderança e gestão de entidades de videojogos e que o ajudará a optar por uma melhoria considerável do seu desempenho laboral. Tudo isto, num curso 100% online, acessível a partir de qualquer dispositivo e em qualquer altura.

Este Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos desenvolve-se ao longo de 6 meses e está dividida em 3 módulos:

### Módulo 1

Estratégia em empresas digitais e de videojogos

### Módulo 2

Gestão de Empresas de Videojogos

### Módulo 3

*Marketing* digital e transformação digital dos videojogos



### Onde, quando e como são ministradas?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos totalmente online. Durante os 6 meses da especialização, o aluno poderá acessar a todos os conteúdos deste Curso de Especialização a qualquer altura, permitindo-lhe autogerir o seu tempo de estudo

*Uma experiência educativa única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional e avançar na sua carreira.*

## Módulo 1. Estratégia em empresas digitais e de videojogos

### 1.1. Empresas digitais e de videojogos

- 1.1.1. Componentes da estratégia
- 1.1.2. Ecossistema digital e do videojogo
- 1.1.3. Posicionamento estratégico

### 1.2. Processo estratégico

- 1.2.1. Análise estratégica
- 1.2.2. Seleção de alternativas estratégicas
- 1.2.3. Implementação da estratégia

### 1.3. Análise estratégica

- 1.3.1. Interno
- 1.3.2. Exterior
- 1.3.3. Matriz SWOT e CAME

### 1.4. Análise sectorial do videojogo

- 1.4.1. Modelo das 5 Forças do Porter
- 1.4.2. Análise PESTEL
- 1.4.3. Segmentação sectorial

### 1.5. Análise da posição competitiva

- 1.5.1. Criação e monetização de valor estratégico
- 1.5.2. A procura de Nicho vs. A segmentação de mercado
- 1.5.3. A sustentabilidade do posicionamento competitivo

### 1.6. Análise do ambiente económico

- 1.6.1. Globalização e Internacionalização
- 1.6.2. O Investimento e a poupança
- 1.6.3. Indicadores de produção, produtividade e emprego

### 1.7. Direção estratégica

- 1.7.1. Um marco para a análise estratégica
- 1.7.2. A análise do ambiente sectorial, dos recursos e das capacidades
- 1.7.3. Pôr em prática a estratégia

### 1.8. Formular a Estratégia

- 1.8.1. Estratégias empresariais
- 1.8.2. Estratégias genéricas
- 1.8.3. Estratégias do cliente

### 1.9. Implementação da Estratégia

- 1.9.1. Planificação Estratégica
- 1.9.2. Comunicação e esquema de participação da organização
- 1.9.3. Gestão da mudança

### 1.10. Os novos negócios estratégicos

- 1.10.1. Os oceanos azuis
- 1.10.2. O esgotamento da melhoria incremental na curva de valor
- 1.10.3. Negócio de custo marginal zero

## Módulo 2. Gestão de Empresas de Videojogos

### 2.1. Sector e cadeia de valor

- 2.1.1. Valor no sector do entretenimento
- 2.1.2. Elementos da cadeia de valor
- 2.1.3. Relação entre cada um dos elementos da cadeia de valor

### 2.2. Os desenvolvedores de videojogos

- 2.2.1. A proposta conceitual
- 2.2.2. Conceção criativa e enredo do videojogo
- 2.2.3. Tecnologias aplicáveis ao desenvolvimento do videojogo

### 2.3. Fabricantes de consolas

- 2.3.1. Componentes
- 2.3.2. Tipologia e fabricantes
- 2.3.3. Geração de consolas

### 2.4. Publishers

- 2.4.1. Seleção
- 2.4.2. Gestão do desenvolvimento
- 2.4.3. Geração dos produtos e serviços

### 2.5. Distribuidores

- 2.5.1. Contratos com distribuição
- 2.5.2. Modelos de distribuição
- 2.5.3. A logística de distribuição

### 2.6. Retalhistas

- 2.6.1. Retalhistas
- 2.6.2. Orientação e vinculação com o consumidor
- 2.6.3. Serviços de consultoria

### 2.7. Fabricantes de acessórios

- 2.7.1. Acessórios para o *Gaming*
- 2.7.2. Mercado
- 2.7.3. Tendências

### 2.8. Desenvolvedores de *Middleware*

- 2.8.1. *Middleware* na indústria dos videojogos
- 2.8.2. Desenvolvimento *Middleware*
- 2.8.3. *Middleware*: tipologia

### 2.9. Perfis profissionais no sector dos Videojogos

- 2.9.1. *Game Designers* e programadores
- 2.9.2. Modeladores e texturizadores
- 2.9.3. Animadores e ilustradores

### 2.10. Os clubes profissionais dos eSports

- 2.10.1. A área administrativa
- 2.10.2. A zona desportiva
- 2.10.3. A área de comunicação

**Módulo 3. Marketing digital e transformação digital dos videojogos****3.1. Estratégia de Marketing Digital**

- 3.1.1. *Customer Centric*
- 3.1.2. *Customer Journey* e *Funnel* de Marketing
- 3.1.3. Conceção e criação de um plano de Marketing Digital

**3.2. Ativos digitais**

- 3.2.1. Arquitectura e *Design* de Web
- 3.2.2. Experiência do utilizador-CX
- 3.2.3. *Mobile Marketing*

**3.3. Meios digitais**

- 3.3.1. Estratégia e planificação dos meios de comunicação
- 3.3.2. *Display* e publicidade programática
- 3.3.3. TV Digital

**3.4. Search**

- 3.4.1. Desenvolvimento e implementação de uma estratégia de *Search*
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

**3.5. Meios de comunicação social**

- 3.5.1. Conceção, planificação e análise de estratégias dos *Social Media*
- 3.5.2. Técnicas de Marketing nas redes sociais horizontais
- 3.5.3. Técnicas de Marketing nas redes sociais verticais

**3.6. Inbound Marketing**

- 3.6.1. *Funnel* do Inbound Marketing
- 3.6.2. Geração de *Content Marketing*
- 3.6.3. Aquisição e gestão de *Leads*

**3.7. Account Based Marketing**

- 3.7.1. Estratégia de *Marketing* B2B
- 3.7.2. Decisão *Maker* e mapa de contactos
- 3.7.3. Plano de *Account Based Marketing*

**3.8. Email Marketing e Landing Pages**

- 3.8.1. Características do Email Marketing
- 3.8.2. Criatividade e *Landing Pages*
- 3.8.3. Campanhas e acções de Email Marketing

**3.9. Automatização do Marketing**

- 3.9.1. *Marketing Automation*
- 3.9.2. *Big Data* e IA aplicada ao *Marketing*
- 3.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*

**3.10. Métricas, KPI e ROI**

- 3.10.1. Principais métricas e KPI para *Marketing* Digital
- 3.10.2. Ferramentas e soluções de medição
- 3.10.3. Cálculo e monitorização do ROI

06

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## A TECH Business School utiliza o Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo.

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Este programa prepara-o para enfrentar desafios empresariais em ambientes incertos e tornar o seu negócio bem sucedido.*



*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de formação intensiva, criado de raiz para oferecer aos gestores desafios e decisões empresariais ao mais alto nível, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

*“O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais”*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*O nosso sistema online permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário. Poderá aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou móvel com uma ligação à Internet.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa escola de gestão é a única escola de língua espanhola licenciada para empregar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



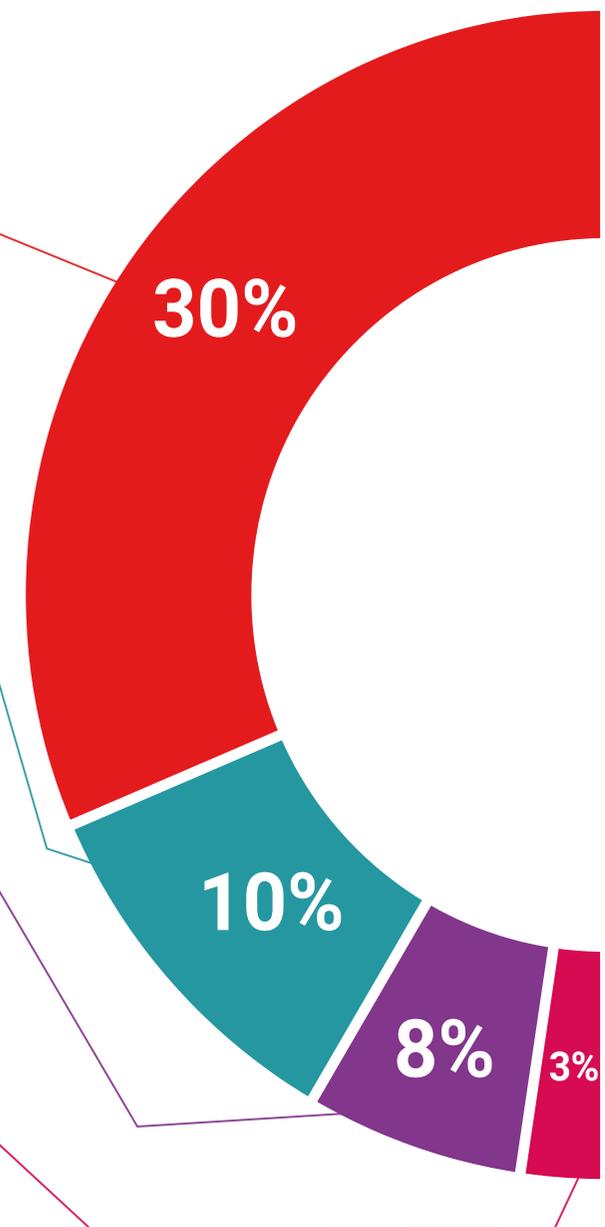
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um gestor de topo necessita de desenvolver no contexto da globalização em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e tutelados pelos melhores especialistas em gestão de topo na cena internacional.



### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



07

# O perfil dos nossos alunos

Este certificado destina-se principalmente a profissionais da área da administração de empresas e a licenciados que pretendam acrescentar à sua experiência académica uma formação que demonstre que são capazes de desenvolver competências de gestão eficazes e bem sucedidas. Além disso, o perfil dos estudantes que frequentam este tipo de curso coincide com o de pessoas ambiciosas, com grandes expectativas para o futuro e que procuram investir o seu tempo no aperfeiçoamento pessoal e profissional.



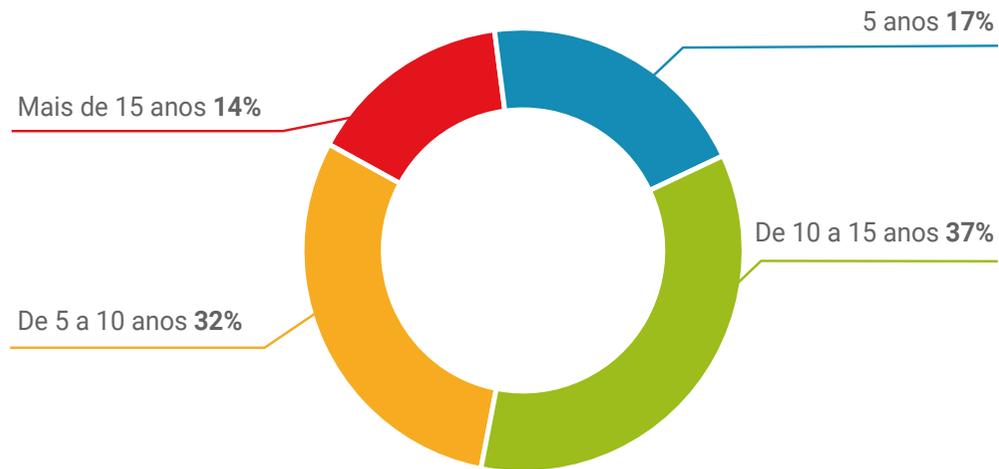
“

*Este Curso de Especialização irá fornecer-lhe os conhecimentos necessários que lhe permitirão conhecer de perto o sector, de modo a poder desenvolver as suas estratégias com pleno conhecimento de causa”.*

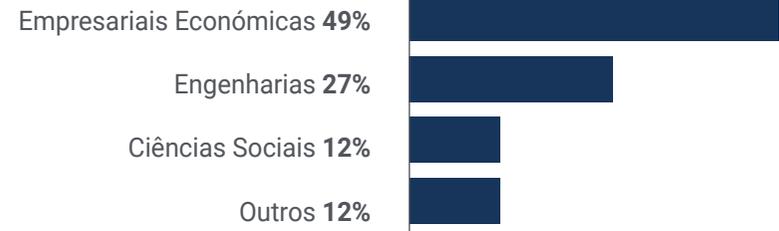
### Idade média

Entre **35** e **45** anos

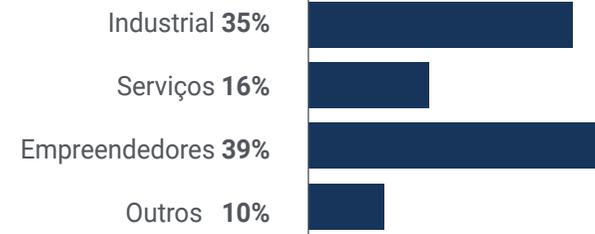
### Anos de experiência



### Formação

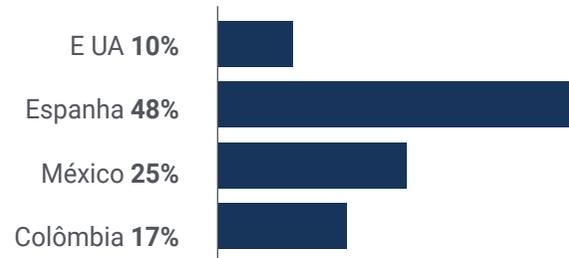


### Perfil académico



## Distribuição geográfica

---



## Roberto López

---

Diretor de Gestão de Conteúdos

*"Procurava um curso que me ajudasse a melhorar os meus conhecimentos em matéria de gestão de um sector tão específico e inovador como o dos videojogos. A TECH deu-me tudo o que era necessário saber. Além disso, os professores puderam orientar-me em todo o momento, pelo que aproveitei ao máximo este curso".*

08

# Direção do curso

Para o desenvolvimento do corpo docente deste Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos, a TECH selecionou a melhor equipa, academicamente qualificada, com uma vasta experiência profissional no sector e com experiência docente. Os tutores estarão à disposição para ajudar os licenciados com qualquer dúvida que possam ter durante o curso e para os orientar no caminho do sucesso.



“

*A experiência do corpo docente contribui para a qualidade deste certificado, uma vez que o licenciado poderá aprender com os gestores em ativo, as suas técnicas e métodos, assim como as suas técnicas e métodos mais eficazes, mas também com os seus erros.*

## Direção



### Sr. Daniel Sánchez Mateo

- ♦ Diretor de Operações e Desenvolvimento Comercial e I&D na Gamera Nest
- ♦ Gestor do Programa PS Talents na PlayStation Iberia
- ♦ Sócio/Diretor de Produção, Marketing e Operações da ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Sócio/Gerente de Produção e Operações/Designer de produtos na DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Gestão online no Departamento de Marketing da AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Membro do Departamento de Design e Licenças de LA FACTORIA DE IDEAS
- ♦ Assistente de Operações na DISTRIMAGEN SL, Madrid (Espanha)
- ♦ Licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade Complutense de Madrid.
- ♦ Mestrado em Gestão, Marketing e Comunicação na Universidade Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Mestrado em Produção de Televisão pelo IMEFE em colaboração com a União Europeia



## Professores

### Dr. José Carlos Montero García

- ◆ Representante Internacional da PlayStation Talents
- ◆ Diretor Criativo e Fundador, TRT Labs, Berlim
- ◆ Vencedor do Prémio ITB Berlim, graças ao projeto TimeRiftTours.
- ◆ Artista 3D naTelvent Global Services
- ◆ Artista 3D na Matchmind
- ◆ Artista 3D na Nectar Estudio
- ◆ Formação profissional em Análise e Controlo pelo Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ◆ Mestrado CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Mestrado CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ◆ Mestrado em Imagem 3D, Animação e Tecnologia Interativa, Trazos
- ◆ Mestrado em Renderização com Vray para Infoarquitectura
- ◆ Mestrado em Animação e Edição Não-linear na Escola de Novas Tecnologias CICE



*Aproveite a oportunidade para ficar a par dos últimos avanços nesta matéria e aplicá-los à sua prática quotidiana”*

09

# Impacto para a sua carreira

A obtenção deste certificado dará à carreira dos estudantes o impulso necessário para optarem por uma melhoria profissional e de emprego considerável. Ao longo da certificação, verá como os seus conhecimentos na área da Gestão de Empresas de Videojogos se expandem exponencialmente, permitindo-lhe adquirir toda a informação necessária para se tornar um líder preparado e capaz de assumir objetivos mais elevados.





“

*Este Curso de Especialização permitir-  
lhe-á desenvolver as suas competências  
de gestão em menos tempo que imagina”.*

### Está pronto para avançar na sua carreira?

#### Uma excelente melhoria profissional espera por si.

O Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos da TECH é um curso intensivo que prepara os estudantes para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio da gestão de entidades dedicadas aos videojogos. O seu principal objetivo é promover o crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

Se quer superar-se, fazer uma mudança profissional positiva e relacionar-se com os melhores, este é o lugar certo para si.

*Conhecer a indústria por dentro e pela mão de profissionais do sector permitir-lhe-á desenvolver uma capacidade crítica e profissional muito valorizada pelas empresas.*

*Optar a cargos mais elevados também lhe dará acesso a um aumento salarial significativo.*

#### Momento de mudança



#### Tipo de mudança



## Melhoria salarial

---

A conclusão deste curso significa um aumento no salário de mais de **24,5%** para os nossos alunos



# 10

# Benefícios para a sua empresa

Este Curso de Especialização trará uma série de benefícios aos projetos dos licenciados: desde um conhecimento profundo da indústria dos videojogos, até às competências teóricas e práticas necessárias para realizar um trabalho de gestão eficaz. A TECH garante com os seus certificados a conceção de empreendedores com características únicas e preparados para enfrentar desafios e situações complexas relacionadas com projetos empresariais ou com a gestão eficaz de empresas já consolidadas.





“

*Torne-se um gestor com elevadas capacidades de liderança e aptidões únicas com Curso de Especialização”.*

Desenvolver e reter o talento nas empresas é o melhor investimento a longo prazo.

01

### **Crescimento do talento e do capital intelectual**

O profissional vai levar para a empresa novos conceitos, estratégias e perspetivas que possam trazer mudanças relevantes na organização.

---

02

### **Reter gestores de alto potencial para evitar a perda de talentos**

Este programa reforça a ligação entre a empresa e o profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da empresa.

03

### **Construção de agentes de mudança**

Ser capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a ultrapassar obstáculos.

---

04

### **Maiores possibilidades de expansão internacional**

Este programa colocará a empresa em contacto com os principais mercados da economia mundial.

05

### **Desenvolvimento de projetos próprios**

O profissional pode trabalhar num projeto real ou desenvolver novos projetos no domínio de I&D ou Desenvolvimento Comercial da sua empresa.

---

06

### **Aumento da competitividade**

Este programa dotará os seus profissionais das competências necessárias para enfrentar novos desafios e assim impulsionar a organização.



11

# Certificação

O Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Especialista Universitário emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Gestão de Empresas de Videojogos**

ECTS: **24**

Carga horária: **600 horas**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



## Curso de Especialização Gestão de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **6 meses**
- » Certificação: **TECH University**
- » Créditos: **24 ECTS**
- » Horário: **Ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

# Curso de Especialização

## Gestão de Empresas de Videojogos

