

# Programa Avançado

## Criação e Gestão de Empresas de Videogames





## Programa Avançado Criação e Gestão de Empresas de Videogames

Idioma: Português

Modalidade: Online

Duração: 6 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 450h

Dirigido a: profissionais da área empresarial que queiram ampliar seu currículo profissional e adquirir as habilidades necessárias para criar e administrar um modelo de negócios no setor de videogames.

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/escola-de-negocios/programa-avancado/programa-avancado-criacao-gestao-empresas-videogames](http://www.techtute.com/br/escola-de-negocios/programa-avancado/programa-avancado-criacao-gestao-empresas-videogames)

# Índice

01

Boas-vindas

---

*pág. 4*

02

Por que estudar na TECH?

---

*pág. 6*

03

Por que o nosso programa?

---

*pág. 10*

04

Objetivos

---

*pág. 14*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

06

Metodologia

---

*pág. 24*

07

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

Certificado

---

*pág. 48*

# 01

# Boas-vindas

O crescimento da indústria de videogames e a crescente demanda da sociedade levaram muitos empresários e empreendedores a pensar, pelo menos uma vez em suas carreiras, em fundar uma entidade relacionada a este assunto. No entanto, a falta de informações os deteve. Com o objetivo de servir como guia na Criação e Gestão de Empresas de Videogames, este curso lhe fornecerá os conhecimentos necessários para gerenciar com sucesso um projeto digital baseado nas últimas novidades do setor. Uma oportunidade única de aprender com especialistas e através de um programa de estudos online, as chaves que colocarão sua empresa entre as melhores.



Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames.  
TECH Universidade Tecnológica



“

*Este programa de estudos lhe fornecerá as chaves para gerir com sucesso qualquer projeto empresarial no setor de videogames, o que impulsionará sua carreira”*

02

# Por que estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de negócios 100% online do mundo. Trata-se de uma Escola de Negócios de elite, um modelo com os mais altos padrões acadêmicos. Um centro internacional de alto desempenho e de capacitação intensiva das habilidades de gestão.



“

*A TECH é uma universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do aluno para ajudá-lo a alcançar o sucesso empresarial"*

Na TECH Universidade Tecnológica



## Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online que combina a tecnologia educacional mais recente com o máximo rigor acadêmico. Um método único, com o mais alto reconhecimento internacional, que proporcionará ao aluno os elementos-chave para se desenvolver em um mundo que está em constante mudança, onde a inovação deve ser a principal aposta de todos os empresários.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar aos cursos um inovador sistema de multivídeo interativo.



## Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é econômico. Você não precisa fazer um grande investimento para estudar nesta universidade. No entanto, para concluir os cursos da TECH, os limites de inteligência e capacidade do aluno serão testados. O padrão acadêmico desta instituição é muito alto...

**95%**

dos alunos da TECH finalizam seus estudos com sucesso.



## Networking

Os cursos da TECH são realizados por profissionais de todo o mundo, permitindo que os alunos possam criar uma grande rede de contatos que será útil para seu futuro.

**+100.000**

gerentes capacitados cada ano.

**+200**

nacionalidades diferentes



## Empowerment

O aluno crescerá ao lado das melhores empresas e dos profissionais mais prestigiosos e influentes. A TECH desenvolveu parcerias estratégicas e uma valiosa rede de contatos com os principais agentes econômicos dos 7 continentes.

**+500**

Acordos de colaboração com as melhores empresas.



## Talento

Nosso programa é uma proposta única para revelar seu talento no mundo dos negócios. Uma oportunidade para demonstrar suas inquietudes e sua visão de negócios.

A TECH contribui para que os alunos possam mostrar seu talento ao mundo ao finalizarem o programa de estudos.



## Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno irá desfrutar de uma experiência única. Estudará em um contexto multicultural. Em um curso com visão global, através do qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, reunindo as informações mais atuais que melhor se adaptam à sua ideia de negócio.

A TECH conta com alunos de mais de 200 nacionalidades.





A TECH prima pela excelência e, para isso, conta com uma série de características que a tornam uma universidade única:



### Análise

---

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



### Excelência acadêmica

---

A TECH coloca à disposição do aluno a melhor metodologia de aprendizagem online. A universidade combina o método Relearning (a metodologia de aprendizagem de pós-graduação mais bem avaliada internacionalmente) com o Estudo de Caso. Tradição e vanguarda num equilíbrio difícil, e no contexto do itinerário acadêmico mais exigente.



### Economia de escala

---

A TECH é a maior universidade online do mundo. Conta com um portfólio de mais de 10.000 cursos de pós-graduação. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Assim, garantimos aos alunos uma alternativa de capacitação não tão cara como as de outras universidades.



### Aprenda com os melhores

---

Em sala de aula, a equipe de professores da TECH explica o que os levou ao sucesso em suas empresas, trabalhando a partir de um contexto real, animado e dinâmico. Professores que se envolvem ao máximo para oferecer uma capacitação de qualidade, permitindo que o aluno cresça profissionalmente e que se destaque no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



*Na TECH você terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atualizados do mundo acadêmico*

03

# Por que o nosso programa?

Fazer o programa de estudos da TECH significa multiplicar suas chances de alcançar o sucesso profissional na alta gestão empresarial.

É um desafio que requer esforço e dedicação, mas que abre as portas para um futuro promissor. Os alunos aprenderão com os melhores professores e com a metodologia educacional mais flexível e inovadora.



“

*Contamos com o corpo docente de prestígio e o conteúdo mais completo do mercado, o que nos permite oferecer a você uma capacitação de alto nível acadêmico”*

Este programa proporcionará uma infinidade de vantagens profissionais e pessoais, incluindo as seguintes:

01

### Dar um impulso definitivo na carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno será capaz de assumir o controle do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Ao concluir nosso programa de estudos, você irá adquirir as habilidades necessárias para realizar uma mudança positiva na sua carreira em um curto período de tempo.

*70% dos participantes desta capacitação alcançam uma mudança positiva na carreira em menos de 2 anos.*

02

### Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada sobre gestão geral, permitindo que o aluno entenda como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

*Nossa visão global da empresa irá melhorar a sua visão estratégica.*

03

### Consolidar o conhecimento do aluno sobre alta gestão empresarial

Estudar na TECH significa abrir as portas para um cenário profissional de extrema importância onde os alunos poderão se posicionar como gestores de alto nível, tendo uma ampla visão do contexto internacional.

*Você irá trabalhar mais de 100 casos reais de alta gestão.*

04

### Você irá assumir novas responsabilidades

Durante o programa de estudos, serão apresentadas as últimas tendências, avanços e estratégias, para que os alunos possam desenvolver seu trabalho profissional em um ambiente que está em constante mudança.

*45% dos alunos são promovidos dentro da empresa.*

05

### Acesso a uma poderosa rede de contatos

A TECH conecta os alunos para maximizar as oportunidades. Alunos com as mesmas inquietudes e vontade de crescer. Assim, poderão dividir parceiros, clientes ou fornecedores.

*Você encontrará uma rede de contatos essencial para seu desenvolvimento profissional.*

06

### Desenvolver projetos empresariais de forma rigorosa

O aluno terá uma visão estratégica aprofundada que lhe ajudará a desenvolver seu próprio projeto, levando em conta as diferentes áreas da empresa.

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

07

### Melhorar *soft skills* e habilidades de gestão

A TECH ajuda o aluno a aplicar e desenvolver os conhecimentos adquiridos, além de melhorar suas habilidades interpessoais para se tornar um líder que faz a diferença.

*Melhore as suas habilidades de comunicação e liderança e impulsiona a sua carreira.*

08

### Fazer parte de uma comunidade exclusiva

O aluno fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, renomadas instituições e profissionais qualificados procedentes das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade TECH Universidade Tecnológica.

*Oferecemos a você a oportunidade de se capacitar com uma equipe de professores internacionalmente reconhecida.*

# 04 Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames é fornecer aos estudantes os conceitos necessários que lhes permitirão gerenciar, com total garantia e confiança, um projeto relacionado a esta indústria digital. É por isso que este programa de estudos não só terá um impacto positivo na trajetória do perfil empresarial, mas também proporcionará aos empresários um plus profissional que é altamente valorizado na demanda de emprego das grandes empresas.



“

*Este Programa Avançado permitirá que você se candidate a ofertas de trabalho de grandes empresas do setor de videogames, como Tencent ou Riot Game”*

Na TECH, os objetivos dos alunos são os nossos objetivos.  
Trabalhamos juntos para alcançá-los.

O Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames capacitará o aluno para:

01

Desenvolver estratégias de negócios voltadas para empresas digitais e de videogames

04

Conhecer amplamente os principais elementos para a criação de empresas que possam se posicionar no mercado de videogames

02

Dominar as áreas de gestão das empresas



03

Conhecer em detalhes o ecossistema da indústria de videogames

05

Conhecer detalhadamente o funcionamento e a gestão de projetos



06

Estudar amplamente os principais elementos para o desenvolvimento de soluções inovadoras e viáveis para diferentes serviços e produtos de videogames

08

Adquirir as habilidades e competências mais complexas para liderar modelos de negócios e projetos no campo dos videogames

09

Adquirir altos padrões em tecnologias emergentes e inovação na indústria de videogames

07

Analisar aspectos tais como o processo estratégico e a necessidade de analisar as diferentes variáveis necessárias para a formulação estratégica

10

Fundamentar os objetivos e funções da gestão estratégica em empresas digitais e de videogames



# 05

## Estrutura e conteúdo

Para a elaboração do temário deste Programa Avançado, a TECH seguiu as diretrizes do corpo docente, assim como os critérios mais rigorosos em termos de qualidade de conteúdo. É por isso que os estudantes encontrarão em cada unidade didática as informações mais recentes, que lhes permitirão melhorar seus conhecimentos e adquirir as habilidades necessárias para a criação e gestão de um projeto empresarial no campo dos videogames.



“

*Em apenas 6 meses, você terá se tornado um especialista no setor de Criação e Gestão de Empresas de Videogames”*

## Plano de estudo

O temário deste Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames inclui, de forma intensiva e abrangente, um plano de estudos de qualidade baseado nas últimas novidades do setor e nas informações mais atualizadas e práticas. O programa de estudos fornecerá aos estudantes as chaves para alcançar seus objetivos profissionais e comerciais e lhes permitirá enfrentar desafios mais ambiciosos durante sua carreira.

Trata-se de 450 horas distribuídas em 6 meses, com 3 módulos nos quais os alunos encontrarão não apenas os conceitos abordados no formato teórico, mas também terão uma variedade de material adicional para aprofundar seus conhecimentos em cada seção. Este material inclui estudos de caso, com os quais os alunos poderão aplicar os conhecimentos e desenvolver uma capacidade crítica baseada em sua própria experiência pessoal e acadêmica.

Uma boa oportunidade para investir em seu futuro profissional, em uma capacitação que lhes permitirá aprender as estratégias mais eficazes no campo da Criação e Gestão de Empresas de Videogames e que as ajudará a optar por uma melhoria considerável do emprego. Tudo isso, em um programa de estudos 100% online, acessível a partir de qualquer dispositivo e a qualquer momento.

Este Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames se desenvolve durante 6 meses e é dividido em 3 módulos:

### Módulo 1

Criação de Empresas de Videogames

### Módulo 2

Gerenciamento de projetos

### Módulo 3

Inovação



### Onde, quando e como é ensinado?

A TECH oferece a possibilidade de realizar este Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames de maneira totalmente online. Durante os 6 meses de capacitação você poderá acessar todo o conteúdo deste programa a qualquer momento, o que lhe permite gestionar o seu tempo de estudo

*Uma experiência de capacitação única, essencial e decisiva para impulsionar definitivamente seu crescimento profissional.*

## Módulo 1. Criação de Empresas de Videogames

### 1.1. Empreendedorismo

- 1.1.1. Estratégia empreendedora
- 1.1.2. Projeto de empreendedorismo
- 1.1.3. Metodologias ágeis de empreendimento

### 1.2. Inovações tecnológicas em videogames

- 1.2.1. Inovações em consoles e periféricos
- 1.2.2. Inovação em *Motion Capture* e *Live Dealer*
- 1.2.3. Inovação em gráficos e software

### 1.3. Plano de negócios

- 1.3.1. Segmentos e proposta de valor
- 1.3.2. Processos, recursos e alianças chaves
- 1.3.3. Relação com o cliente e canais de interação

### 1.4. Investimento

- 1.4.1. Investimentos na indústria de videogames
- 1.4.2. Aspectos críticos para a captura de investimentos
- 1.4.3. Financiamento de *startups*

### 1.5. Finanças

- 1.5.1. Receitas e eficiências
- 1.5.2. Gastos operacionais e de capital
- 1.5.3. A demonstração de resultados e o balanço

### 1.6. Produção de videogames

- 1.6.1. Ferramentas de simulação da produção
- 1.6.2. Gestão programada da produção
- 1.6.3. Gestão do controle da produção

### 1.7. Gestão de operações

- 1.7.1. Design, localização e manutenção
- 1.7.2. Gestão da qualidade
- 1.7.3. Gestão de inventários e da cadeia de abastecimentos

### 1.8. Novos modelos de distribuição online

- 1.8.1. Modelos de logística online
- 1.8.2. Entrega direta online e SaaS
- 1.8.3. *Dropshipping*

### 1.9. Sustentabilidade

- 1.9.1. Criação de valor sustentável
- 1.9.2. ESG (Environmental, Social and Corporate Governance)
- 1.9.3. Sustentabilidade na estratégia

### 1.10. Aspectos legais

- 1.10.1. Propriedade intelectual
- 1.10.2. Propriedade industrial
- 1.10.3. RGDP

## Módulo 2. Gerenciamento de projetos

### 2.1. Ciclo de vida de um projeto de videogames

- 2.1.1. Fase conceptual e pré-produção
- 2.1.2. Fase de produção e as fases finais
- 2.1.3. Fase de pós-produção

### 2.2. Projetos de videogame

- 2.2.1. Gêneros
- 2.2.2. *Serious Games*
- 2.2.3. Sub-gêneros e novos gêneros

### 2.3. Arquitetura de um projeto de videogames

- 2.3.1. Arquitetura interna
- 2.3.2. Relação entre elementos
- 2.3.3. Visão holística do videogame

### 2.4. Os Videogames

- 2.4.1. Aspectos lúdicos nos videogames
- 2.4.2. Design de Videogames
- 2.4.3. Gamificação

### 2.5. A técnica de videogame

- 2.5.1. Elementos internos
- 2.5.2. Motores de jogo
- 2.5.3. Influência da técnica e do Marketing sobre o Design

### 2.6. Concepção, lançamento e execução de projetos

- 2.6.1. Desenvolvimento prévio
- 2.6.2. Fases de desenvolvimento de um videogame
- 2.6.3. Envolvimento do consumidor no desenvolvimento

### 2.7. Gestão da organização de projetos de videogames

- 2.7.1. Equipe de desenvolvimento e *Publishers*
- 2.7.2. Equipe de operações
- 2.7.3. Equipe de vendas e Marketing

### 2.8. Manuais para desenvolvimento de videogames

- 2.8.1. Manual de design e técnica de videogames
- 2.8.2. Manual do desenvolvedor de videogames
- 2.8.3. Manual de requerimentos e especificações técnicas

### 2.9. Publicação e marketing de videogames

- 2.9.1. Preparação *Kick Off* do videogame
- 2.9.2. Canais de comunicação digitais
- 2.9.3. *Delivery*, progresso e monitoramento do sucesso

### 2.10. Metodologias ágeis aplicadas a projetos de videogames

- 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 2.10.2. *Lean Startup*
- 2.10.3. *Scrum Development and Sales*

**Módulo 3. Inovação****3.1. Estratégia e inovação**

- 3.1.1. Inovação em videogames
- 3.1.2. Gestão de inovação em videogames
- 3.1.3. Modelos de inovação

**3.2. Talento inovador**

- 3.2.1. A implementação da cultura de inovação nas organizações
- 3.2.2. Talento
- 3.2.3. Mapa da cultura de inovação

**3.3. Direção e gestão de talentos na economia digital**

- 3.3.1. Ciclos de vida do talento
- 3.3.2. Captação - condicionantes geracionais
- 3.3.3. Retenção: *Engagement*, fidelização, evangelistas

**3.4. Modelos de negócio na inovação de videogames**

- 3.4.1. Inovação em modelos de negócios
- 3.4.2. Ferramentas de inovação empresarial
- 3.4.3. *Business Model Navigator*

**3.5. Direção de projetos de inovação**

- 3.5.1. Cliente e processo de inovação
- 3.5.2. Design de proposta de valor
- 3.5.3. Organizações exponenciais

**3.6. Metodologias ágeis em inovação**

- 3.6.1. Metodologia *Design Thinking* e *Lean Startup*
- 3.6.2. Modelos ágeis de direção de projetos: *Kanban* e *Scrum*
- 3.6.3. *Lean Canvas*

**3.7. Gestão de validação da inovação**

- 3.7.1. Prototipagem (PMV)
- 3.7.2. Validação do cliente
- 3.7.3. Pivotar ou preservar

**3.8. Inovação em processos**

- 3.8.1. Oportunidades de inovação em processos
- 3.8.2. *Time-to-Market*, redução de tarefas sem valor e eliminação de defeitos
- 3.8.3. Ferramentas metodológicas para inovação em processos

**3.9. Tecnologias disruptivas**

- 3.9.1. Tecnologias de hibridização físico-digital
- 3.9.2. Tecnologias de comunicação e tratamento de dados
- 3.9.3. Tecnologias de aplicação de gestão

**3.10. O retorno do investimento em inovação**

- 3.10.1. Estratégias de monetização de dados e ativos de inovação
- 3.10.2. O papel da inovação. Enfoque geral
- 3.10.3. Emboscadas



# 06

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.







“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## A Escola de Negócios da TECH utiliza o Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe ao gerente os desafios e as decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que forma a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e empresarial mais atual seja seguida.

“ *Você aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios* ”

*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

*Nosso sistema online lhe permitirá organizar seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-os ao seu horário. Você poderá acessar o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou móvel, com conexão à Internet.*

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa escola de negócios é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



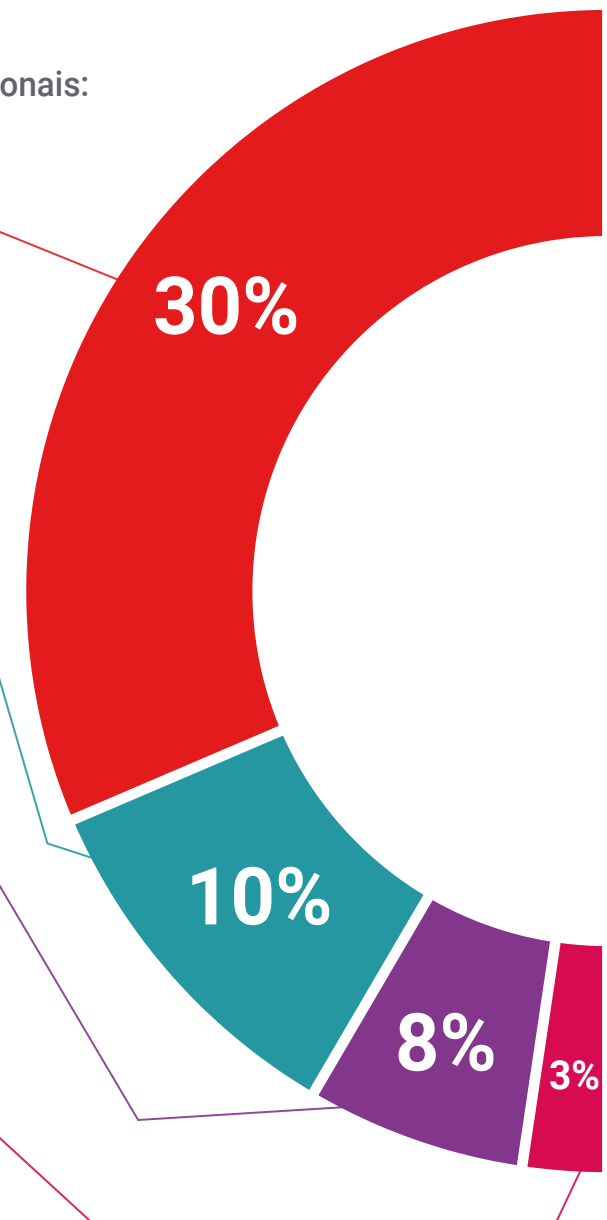
#### Práticas de habilidades gerenciais

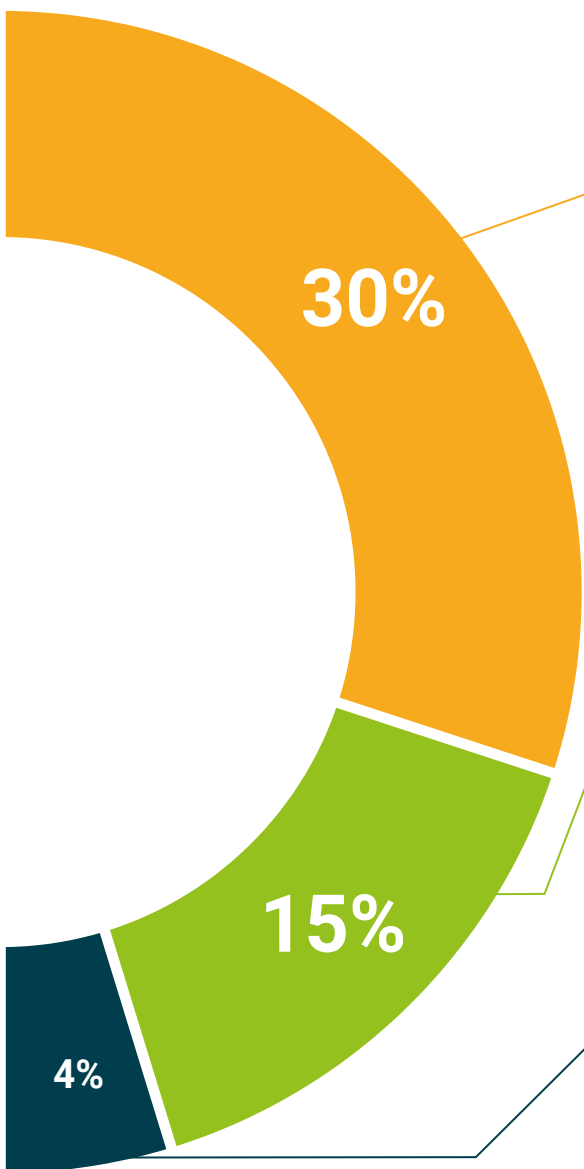
Serão realizadas atividades para desenvolver as competências gerenciais específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um gestor precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas da alta gestão do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



07

# Perfil dos nossos alunos

Este programa de estudos de Criação e Gestão de Videogames é dirigido principalmente a dois tipos de estudantes que compartilham o mesmo objetivo: melhorar sua carreira e garantir o sucesso de seus projetos. Por um lado, o programa de estudos é dirigido a empresários interessados na indústria de videogames e que o vêem como uma oportunidade para seus negócios. Entretanto, também pode ser de interesse para empresários que buscam impulsionar suas carreiras e candidatar-se a empregos gerenciais e responsáveis.







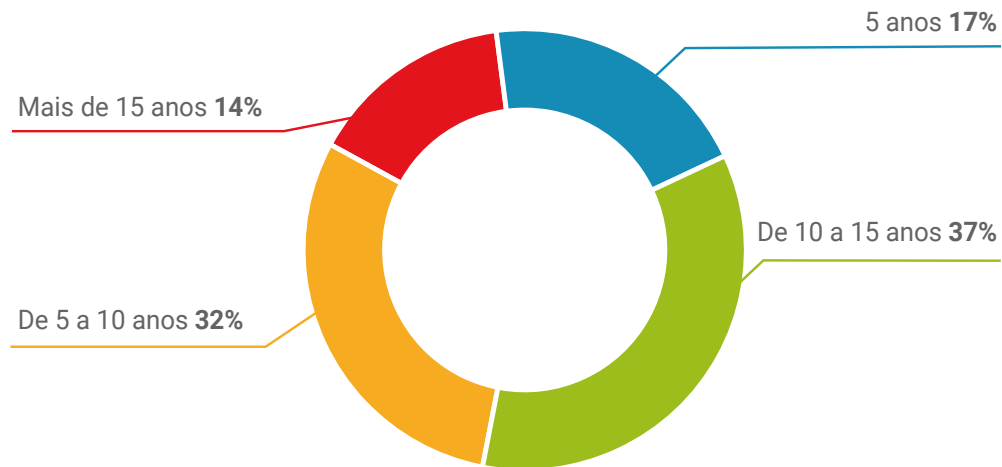
“

*Este Programa Avanado aprofunda as estratégias de monetização de dados e ativos em inovação para que seus investimentos sejam sempre seguros e produtivos”*

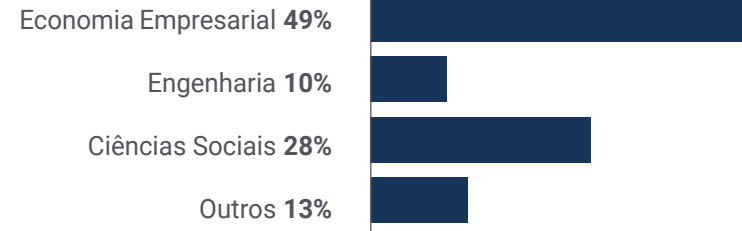
### Média de idade

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

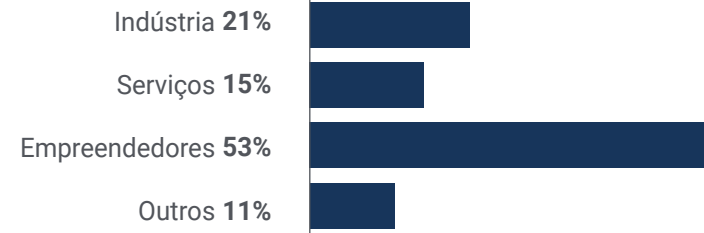
### Anos de experiência



### Formação

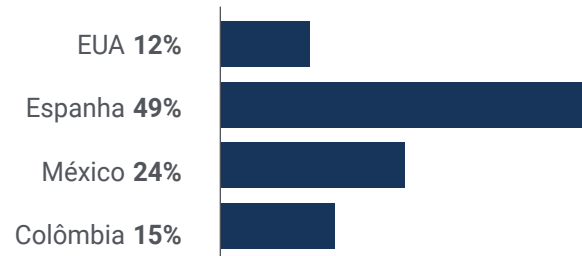


### Perfil acadêmico



## Distribuição geográfica

---



## Davinia Fuentes

---

Lead Developer

*"Eu buscava uma capacitação que atendesse à demanda no ambiente de trabalho. E, com este Programa Avançado, não só aprendi tudo o que preciso saber para criar e administrar uma empresa de videogames, como também investi tempo para melhorar minhas aptidões de liderança de projetos e melhorar minha carreira"*

08

# Direção do curso

O corpo docente deste Programa Avançado é composto por profissionais da área de Criação e Gestão de Empresas, o que dá ao curso um caráter único e dinâmico, baseado na própria experiência de trabalho do corpo docente. Isto permitirá aos estudantes absorver a realidade do setor e aprender, com especialistas, tudo o que precisam saber para administrar e liderar um projeto de sucesso dentro da indústria digital e de videogames.



“

*A experiência do corpo docente orientará  
você a atingir seus objetivos profissionais”*

## Direção



### **Sr. Daniel Moreno Campos**

- ♦ Chief Operations Officer na Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager na GroupM (WPP)
- ♦ Docente na Boluda.com
- ♦ Docente na Edix (UNIR)
- ♦ Professor associado na ESIC Business & Marketing School
- ♦ Mestrado em Inovação e Transformação Digital, Comunicação Digital e Conteúdo Multimídia na Universidade MSMK
- ♦ Product Owner Certification







09

# Impacto para a sua carreira

A conclusão deste Programa Avançado proporcionará aos estudantes a capacitação teórica e prática para lidar com qualquer projeto de Criação ou Gestão de Empresas dedicadas à indústria de videogames. Isto se refletirá em sua capacidade de resolver problemas e em suas aptidões profissionais, o que lhes permitirá distinguir-se dos profissionais de seu ambiente. Além disso, impulsionará sua carreira em pouco tempo, o que se traduz em mais e melhores oportunidades de trabalho.





“

*Com este Programa Avançado, você se tornará um gestor com habilidades de liderança únicas e poderá lidar com sucesso com todos os desafios que surgem em sua carreira"*

*Você conhecerá os diferentes modelos de negócios das empresas dedicadas aos videogames, suas características e modus operandi, o que lhe permitirá desenvolver sua própria estratégia para o sucesso.*

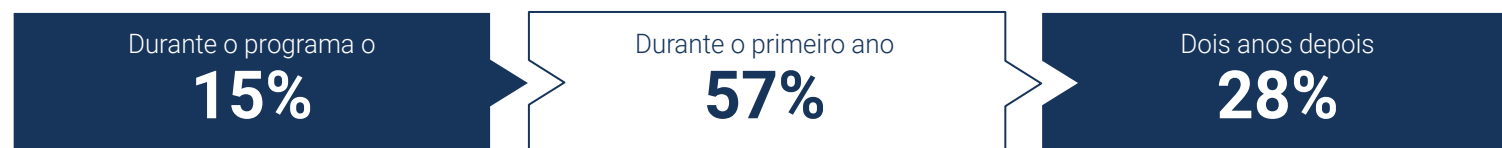
### Você está pronto para crescer profissionalmente? Um excelente desenvolvimento profissional espera por você.

O Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames da TECH é um curso intensivo, que prepara os estudantes para enfrentar desafios e decisões empresariais no âmbito da Criação e Gestão de Empresas de Videogames. Seu principal objetivo é impulsionar o crescimento pessoal e profissional. Ajudando você a alcançar o sucesso.

Se você quer se superar, realizar uma mudança profissional positiva e se relacionar com os melhores, a TECH é o lugar certo para você.

*Esta capacitação permitirá que você se candidate a cargos mais relevantes, o que se refletirá em um aumento salarial significativo.*

### Um momento de mudança profissional para nossos alunos



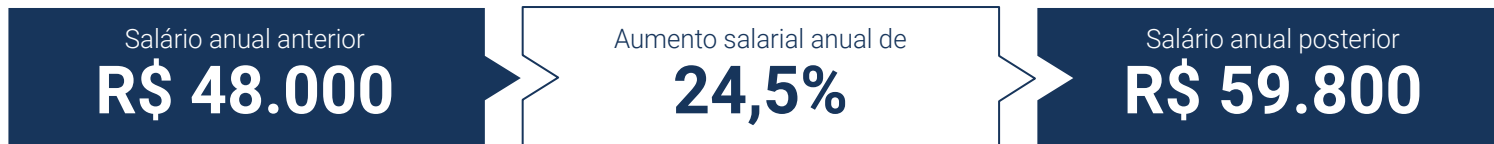
### Tipo de mudança



## Melhoria dos salários

---

A conclusão deste programa pode representar um aumento salarial anual de mais de **24,5%** para nossos alunos.



10

# Benefícios para a sua empresa

As oportunidades que a empresa poderá encontrar com profissionais capacitados com este Programa Avançado serão maiores. Os alunos deste curso desenvolverão competências únicas para superar desafios ambiciosos, atingir objetivos complexos e lidar com situações que exigem o envolvimento de gestores qualificados com habilidades intrínsecas de liderança. Em resumo: profissionais altamente capacitados que beneficiarão a entidade com suas aptidões na criação e gestão de projetos empresariais na área de videogames.



“

*Matricule-se agora e aproveite esta oportunidade para alcançar sucesso profissional em apenas 6 meses e com a conveniência de um curso 100% online”*

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

01

### Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional proporcionará à empresa novos conceitos, estratégias e perspectivas que poderão conduzir a mudanças significativas na organização.

---

02

### Manter gerentes de alto potencial e evitar a fuga de cérebros

Este programa de estudos fortalece o vínculo da empresa com os profissionais e permite abrir novos horizontes para o crescimento profissional dentro da empresa.

03

### Construindo agentes de mudança

Você será capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a superar obstáculos.

---

04

### Maiores possibilidades de expansão internacional

Graças a este programa, a empresa entrará em contato com os principais mercados da economia mundial.





05

### **Desenvolvimento de projetos próprios**

O profissional podem trabalhar em um projeto real ou desenvolver novos projetos na área de P+D ou desenvolvimento de negócios da sua companhia.

---

06

### **Aumento da competitividade**

Este programa irá equipar seus profissionais com as habilidades necessárias para enfrentar novos desafios e impulsionar a organização.

11

# Certificado

O Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames**

Nº de Horas Oficiais: **450h**



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



## Programa Avançado Criação e Gestão de Empresas de Videogames

Idioma: Português

Modalidade: Online

Duração: 6 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 450h

# Programa Avançado

## Criação e Gestão de Empresas de Videogames

