

Curso

Gestão de Empresas
de Videogames



Curso

Gestão de Empresas de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/gestao-empresas-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

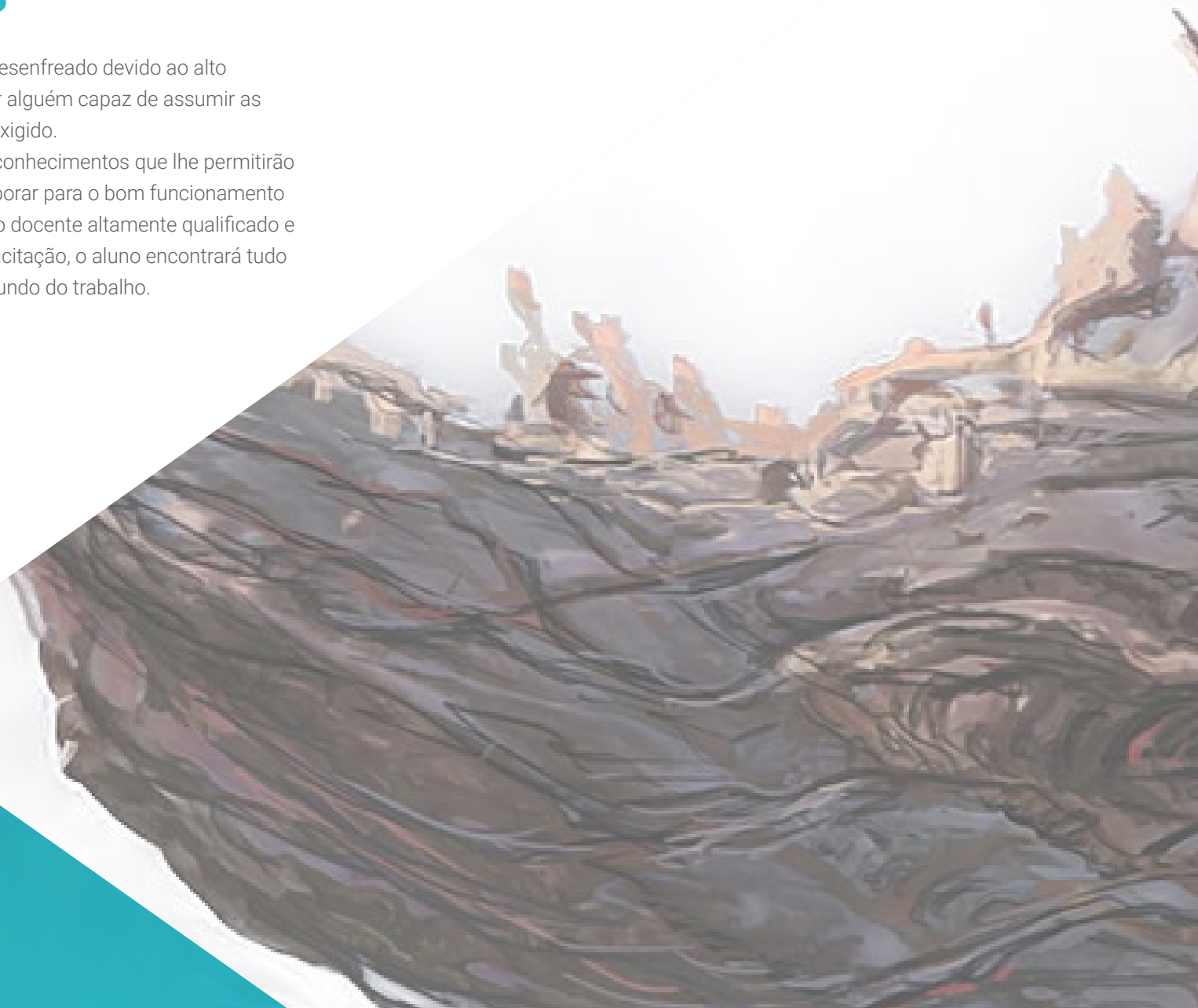
pág. 28

01

Apresentação

As empresas de videogames crescem em um ritmo desenfreado devido ao alto consumo de seu principal produto. Por isso, encontrar alguém capaz de assumir as rédeas e comandar a empresa é algo cada vez mais exigido.

Com este programa de estudos, o aluno adquirirá os conhecimentos que lhe permitirão desenvolver esta função com facilidade e assim colaborar para o bom funcionamento da entidade. Com um conteúdo enriquecido, um corpo docente altamente qualificado e as vantagens oferecidas pela metodologia desta capacitação, o aluno encontrará tudo o que procurava para concluir a sua progressão no mundo do trabalho.





“

Você apenas coloca o desejo e a vontade, nós cuidamos do resto. Colocamos à sua disposição tudo o que você precisa para se desenvolver como Diretor dentro de uma empresa de videogames”

Gerir um negócio não é uma tarefa fácil. Em qualquer empresa, estar a cargo da gestão implica ter uma série de noções próprias para ser quem organiza e distribui as diferentes tarefas a serem desenvolvidas. No caso de uma empresa de videogames, quem tem essa função deve saber coisas como os elementos de uma cadeia de valor, quem são os fabricantes dos consoles nos quais o produto principal é desenvolvido ou dirigem clubes profissionais de *eSports*, pois são parte fundamental deste campo.

Através desta capacitação, o aluno irá adquirir estas e outras noções necessárias ao seu percurso profissional na gestão de uma empresa deste porte. Para isso, tem à sua disposição uma equipe docente que através de diferentes técnicas pedagógicas o instruirá a desenvolver sua função profissionalmente com sucesso. Graças a um currículo que não carece de detalhes, você poderá aprender todos os meandros que essa capacitação esconde.

Além de contar com uma metodologia 100% online, este Curso também possui modelos psicométricos. Estes são baseados nos resultados de aprendizagem e competências que os alunos devem adquirir e superar durante este programa de estudos. Tudo isso, junto com o aprendizado imersivo de cada disciplina, faz da TECH a universidade ideal para completar seus estudos.

Este **Curso de Gestão de Empresas de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- ♦ Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Existem diferentes perfis profissionais que você deve dirigir dentro de uma empresa de videogames como animadores ou Game Designers. Conheça-os e aprenda a orientá-los”

“

O corpo docente deste curso repetirá os conceitos-chave entre um mínimo de 8 e um máximo de 16 vezes. Este método conhecido como Relearning fará com que você adquira os conhecimentos relevantes com total segurança”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Através do Storytelling, você aprenderá os contextos e noções mais complexas.

Bandai, Microsoft, Sega etc. Graças a esta qualificação, você conhecerá todos os fabricantes de consoles de jogos, bem como seus tipos e gerações.



02

Objetivos

Os objetivos gerais e específicos desta capacitação vão ajudar o aluno a apreender os conhecimentos mais relevantes no âmbito da Gestão de Empresas de Videogames. Concluída esta capacitação, o aluno estará apto a colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos durante o seu período de aprendizagem. Por meio de um conteúdo preciso e contundente, é possível se tornar um profissional plenamente qualificado para realizar um trabalho desse porte.





“

Através de uma série de objetivos gerais e específicos, você aprenderá tudo o que precisa para gerenciar as diferentes equipes de trabalho dentro de uma empresa dedicada aos videogames”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer em profundidade as tecnologias emergentes e as inovações no setor
- ◆ Dominar as áreas funcionais das empresas do setor de videogame
- ◆ Conhecer o impacto na gestão de projetos e liderança de equipes





Objetivos específicos

- ◆ Aprenda em detalhes toda a estrutura da cadeia de valor da indústria e adquira as habilidades necessárias para a gestão das diferentes organizações do setor

“

Atinja todos os objetivos propostos por esta capacitação e especialize-se em Gestão de Empresas de Videogames”

03

Direção do curso

Com uma equipe docente de elevadas capacidades e experiência demonstrável, este Curso tem tudo o que é necessário para que o profissional que decida especializar-se em Gestão de Empresas no setor dos Videogames tenha todas as competências necessárias. Eles vão ensinar o aluno a diferenciar clubes profissionais de *eSports*, bem como quais são as tendências dentro dos consoles existentes.





“

Professores altamente qualificados lhe mostrarão os aspectos mais relevantes para uma Gestão de Empresas de Videogames exemplar”

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



04

Estrutura e conteúdo

Este curso foi criado para que o aluno tenha em mãos todos os pontos que compõem a Gestão de Empresas do setor de Videogames. Para isso, um corpo de profissionais com experiência no setor preparou um temário completo. Este consiste em um único módulo no qual são analisados os conceitos chave mais destacados, tais como: fabricantes de consoles ou perfis profissionais que existem dentro de uma empresa neste ramo.



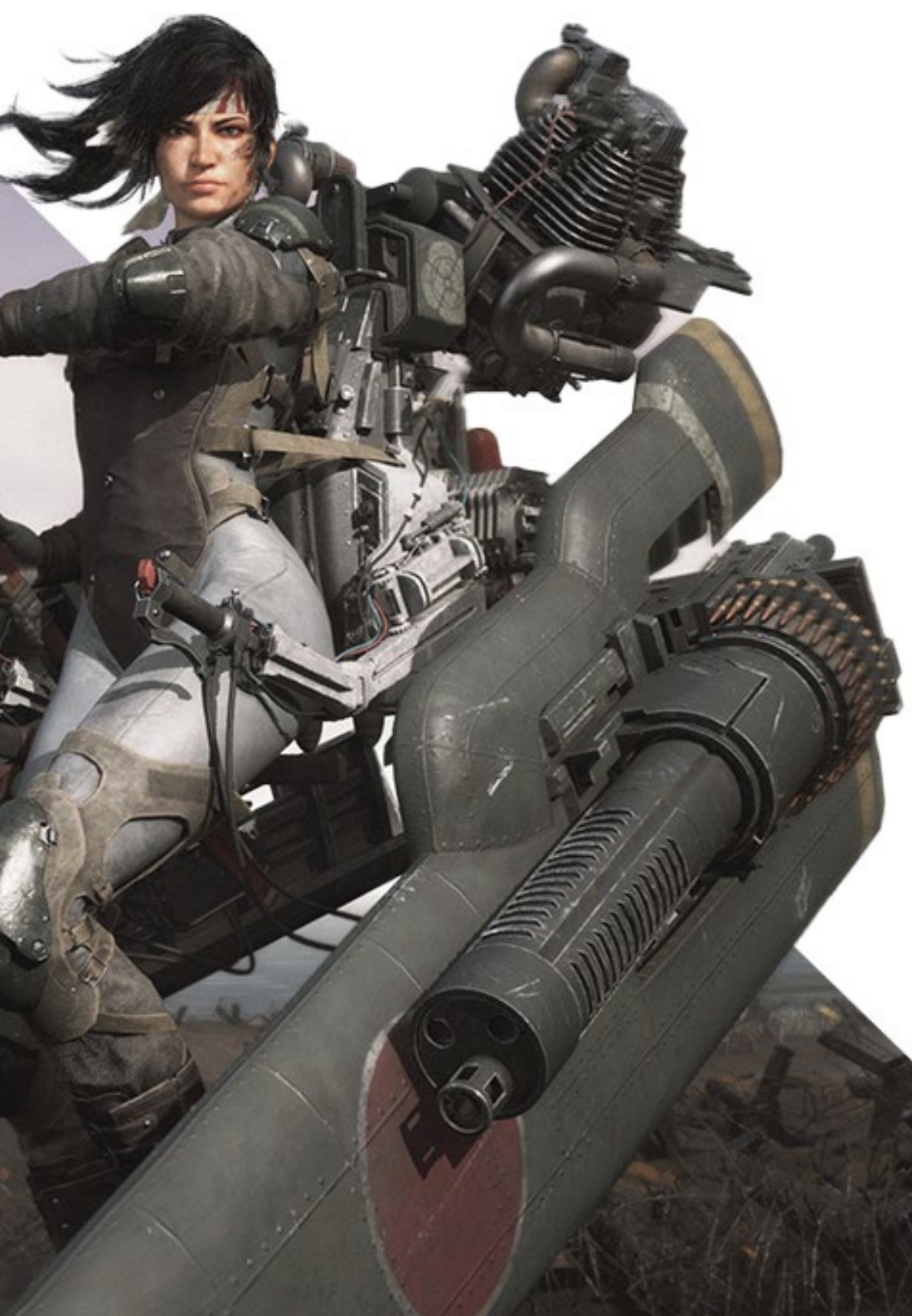
“

Este programa de estudos tem um temário preparada para que você não perca nenhum detalhe de tudo relacionado com a Gestão de Empresas de Videogames”

Módulo 1. Gestão de Empresas de Videogame

- 1.1. Setores e cadeia de valor
 - 1.1.1. Valor no setor de entretenimento
 - 1.1.2. Elementos da cadeia de valor
 - 1.1.3. Relação entre cada um dos elementos da cadeia de valor
- 1.2. Desenvolvedores de videogames
 - 1.2.1. A proposta conceitual
 - 1.2.2. Design criativo e enredo do videogame
 - 1.2.3. Tecnologias aplicáveis ao desenvolvimento de videogames
- 1.3. Fabricantes de consoles
 - 1.3.1. Componentes
 - 1.3.2. Tipologia e fabricantes
 - 1.3.3. Geração de consoles
- 1.4. *Publishers*
 - 1.4.1. Seleção
 - 1.4.2. Gestão de desenvolvimento
 - 1.4.3. Geração de produtos e serviços
- 1.5. Distribuidores
 - 1.5.1. Acordos com distribuidores
 - 1.5.2. Modelo de distribuição
 - 1.5.3. Logística de distribuição
- 1.6. Varejistas
 - 1.6.1. Varejistas
 - 1.6.2. Orientação e vinculação com o consumidor
 - 1.6.3. Serviços de consultoria
- 1.7. Fabricantes de acessórios
 - 1.7.1. Acessórios para o *Gaming*
 - 1.7.2. Mercado
 - 1.7.3. Tendências





- 1.8. Desenvolvedores de *Middleware*
 - 1.8.1. *Middleware* na indústria de videogames
 - 1.8.2. Desenvolvimento *Middleware*
 - 1.8.3. *Middleware*: tipologia
- 1.9. Perfis profissionais do setor de videogames
 - 1.9.1. *Game Designers* e programadores
 - 1.9.2. Modeladores e texturizadores
 - 1.9.3. Animadores e ilustradores
- 1.10. Os clubes profissionais de eSports
 - 1.10.1. A área administrativa
 - 1.10.2. A área esportiva
 - 1.10.3. A área de comunicação

“Conhecer os elementos que compõem a cadeia de valor da empresa e a relação entre eles é um ponto-chave deste módulo, que vai te ajudar a entender como ela funciona”

05

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”

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”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

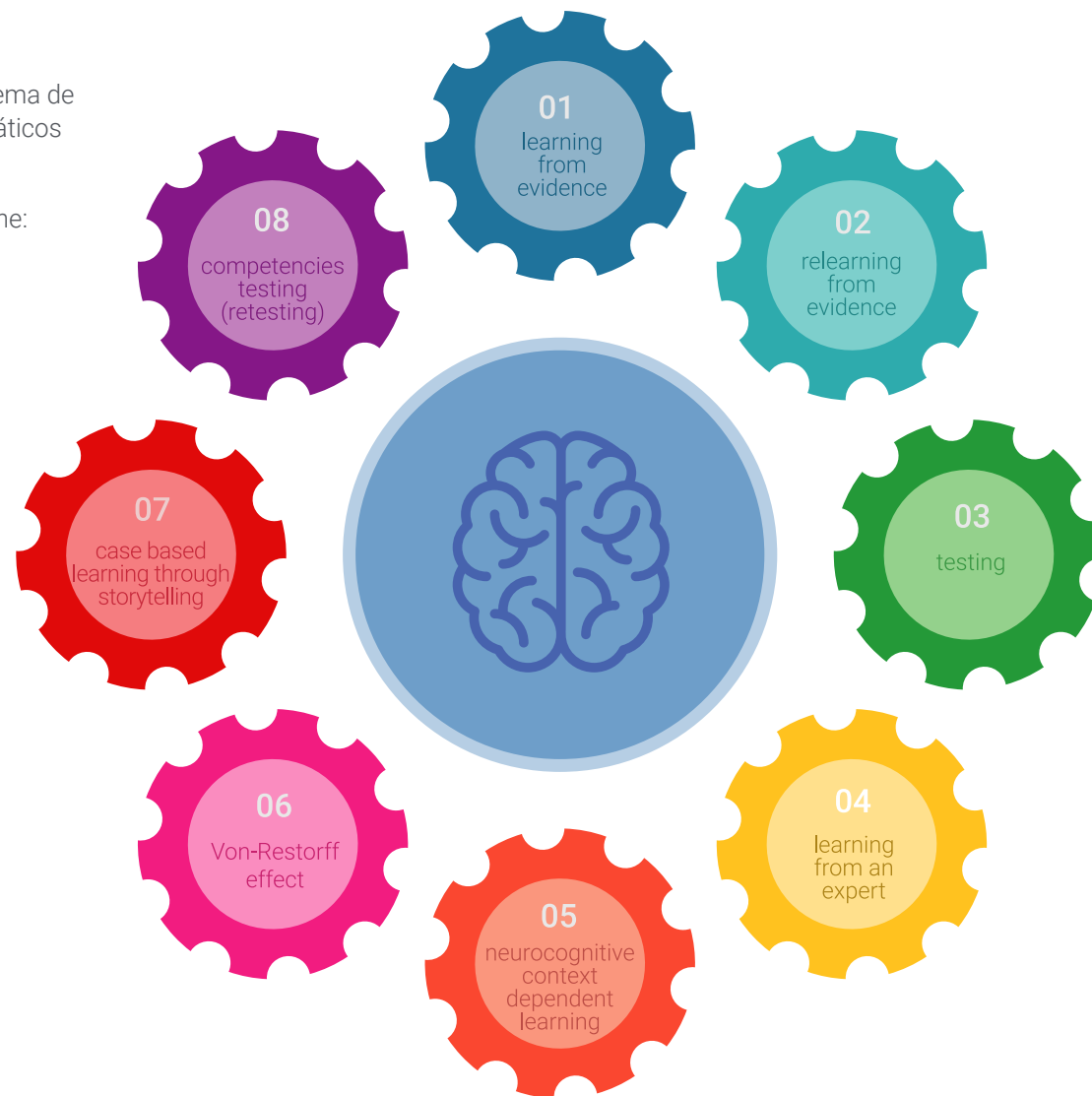
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, 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 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, 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



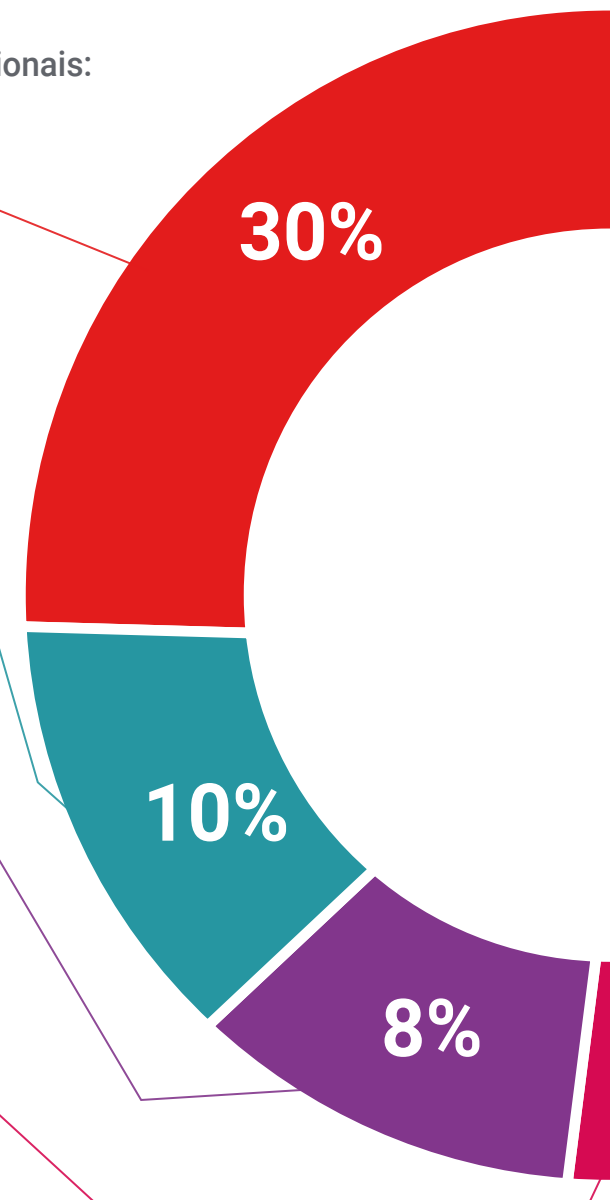
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista 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 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.



06

Certificado

O Curso de Gestão de Empresas de Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de 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 **Curso** 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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Gestão de Empresas de Videogame**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento sistema

tech universidade
tecnológica

Curso
Gestão de Empresas
de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Gestão de Empresas
de Videogames

