

Curso

Gestão de Projetos de Videogames



## Curso

### Gestão de Projetos 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-projetos-videogames](http://www.techtute.com/br/videogame/curso/gestao-projetos-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

A gestão de projetos é uma tarefa que determina o bom funcionamento de uma empresa. Numa empresa de Videogames é importante ter alguém a cargo deste trabalho de forma a otimizar os recursos organizacionais, tecnológicos e econômicos. Por esta razão, esta capacitação oferece aos alunos todos os conhecimentos necessários para desenvolver esta importante função dentro de uma empresa de Videogames. Graças à sua metodologia online, você pode fazer quando e como quiser, sem estresse ou pressão.





“

*Saiba como aplicar corretamente as técnicas, recursos e orientações para uma boa Gestão de um Projeto de Videogame”*

Empresas dedicadas à criação de jogos digitais para públicos de todas as idades estão crescendo cada vez mais. Mas é importante não esquecer que existem certos aspectos que devem ser conhecidos se você deseja que o projeto brilhe no mercado. Por isso, é importante ter uma pessoa dentro da empresa responsável pela gestão dos projetos de videogame.

Suas principais funções vão desde conhecer as fases de concepção, lançamento e execução do jogo, até a elaboração de manuais para seu desenvolvimento. A publicação e Marketing do produto também é realizada pelo gerente de projeto. Muitas coisas podem parecer à primeira vista, mas esta capacitação tem sido responsável por resumir todos os conhecimentos necessários para realizar estas tarefas num único módulo.

Por isso, uma equipe docente de profissionais com experiência neste tipo de tarefa nas empresas de Videogames preparou um programa de estudos completo que não omite nenhum aspecto a ter em conta para um bom desenvolvimento profissional.

A TECH, aliás, pensou em tudo. Além de dar ao aluno a possibilidade de fazer este Curso de qualquer lugar do mundo graças à sua metodologia desenvolvida online, inclui técnicas pedagógicas com eficácia altamente comprovada. Prova disso é o *Relearning*, que consiste na repetição de conceitos-chave entre 8 e 16 vezes pelo professor para garantir a aquisição do conhecimento necessário.

Este **Curso de Gestão de Projetos 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



*Os professores deste curso selecionam os conceitos mais importantes de cada disciplina para apresentá-los a você como elementos multimídia interativos. Estudos científicos demonstraram que isso melhora a aquisição de conhecimento”*

“

*Quanto mais você praticar, mais cedo saberá como desenvolver as habilidades relevantes. Na TECH Universidade Tecnológica lidamos com isso seguindo o modelo de competência Miller, que consiste na aprendizagem imersiva em cada tópico”*

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.

*Parte do processo consiste numa correta gestão da publicação e do Marketing que é dado ao Videogame que a empresa pretende lançar.*

*A gestão de recursos é fundamental em qualquer empresa. No final deste curso, você também fará parte dessa gestão.*



# 02 Objetivos

Através de objetivos específicos e gerais, o aluno poderá concluí-los com sucesso no final deste Curso. Todos buscam a prosperidade da empresa, por meio de noções que enfatizam as necessidades de gestão de projetos que impulsionam o crescimento da empresa.







“

*Conheça a classificação dos videogames que impacta diretamente no desenvolvimento do projeto”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender e conceber projetos de videogames
- ◆ Conhecer em profundidade o impacto na gestão de projetos e liderança de equipes





## Objetivos específicos

---

- ◆ Conhecer detalhadamente o funcionamento e a gestão de projetos

“

*Uma boa gestão começa com uma boa base, essa base será o conhecimento que você adquirirá com este Curso”*

03

# Direção do curso

Os professores encarregados de ministrar este curso são altamente qualificados para isso. Os professores estão atentos às necessidades do mercado graças à sua experiência na área. É por isso que eles vão preparar o aluno para se destacar no setor e desenvolver sua atividade de trabalho de maneira otimizada.



“

*Graças ao corpo docente desta capacitação, você vai melhorar sua carreira e poderá optar por cargos mais especializados e de maior responsabilidade”*

## 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

Por meio de um módulo composto por 10 tópicos, o aluno encontrará todos os conceitos necessários para realizar com sucesso sua carreira profissional. Metodologias ágeis, casuística do ciclo de vida de um videogame ou como diferentes técnicas devem ser aplicadas, são algumas das coisas que o aluno aprenderá. Isso será feito por meio de técnicas pedagógicas com alto percentual de sucesso em seu aprendizado.







“

*Preparamos um plano de estudos no qual você encontrará todos os recursos necessários para tornar seu aprendizado agradável e proveitoso”*

## Módulo 1. Gerenciamento de projetos

- 1.1. Ciclo de vida de um projeto de videogames
  - 1.1.1. Fase conceptual e pré-produção
  - 1.1.2. Fase de produção e as fases finais
  - 1.1.3. Fase de pós-produção
- 1.2. Projetos de videogame
  - 1.2.1. Gêneros
  - 1.2.2. *Serious Games*
  - 1.2.3. Sub-gêneros e novos gêneros
- 1.3. Arquitetura de um projeto de videogames
  - 1.3.1. Arquitetura interna
  - 1.3.2. Relação entre elementos
  - 1.3.3. Visão holística do videogame
- 1.4. Videogames
  - 1.4.1. Aspectos lúdicos nos videogames
  - 1.4.2. Design de Videogames
  - 1.4.3. Gamificação
- 1.5. A técnica de videogame
  - 1.5.1. Elementos internos
  - 1.5.2. Motores de jogo
  - 1.5.3. Influência da técnica e do Marketing sobre o design
- 1.6. Concepção, lançamento e execução de projetos
  - 1.6.1. Desenvolvimento prévio
  - 1.6.2. Fases de desenvolvimento de videogame
  - 1.6.3. Envolvimento do consumidor no desenvolvimento
- 1.7. Gestão da organização de projetos de videogames
  - 1.7.1. A equipe de desenvolvimento e *Publisher*
  - 1.7.2. Equipe de operações
  - 1.7.3. Equipe de vendas e Marketing





- 1.8. Manuais para desenvolvimento de videogames
  - 1.8.1. Manual de design e técnica de videogame
  - 1.8.2. Manual do desenvolvedor de videogames
  - 1.8.3. Manual de requerimentos e especificações técnicas
- 1.9. Publicação e marketing de videogames
  - 1.9.1. Preparação *Kick Off* do videogame
  - 1.9.2. Canais de comunicação digitais
  - 1.9.3. *Delivery*, progresso e monitoramento do sucesso
- 1.10. Metodologias ágeis aplicadas a projetos de videogames
  - 1.10.1. *Design and Visual Thinking*
  - 1.10.2. *Lean Startup*
  - 1.10.3. *Scrum Development and Sales*

“

*Criado por profissionais para futuros especialistas em Gestão de Projetos de Videogames”*

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

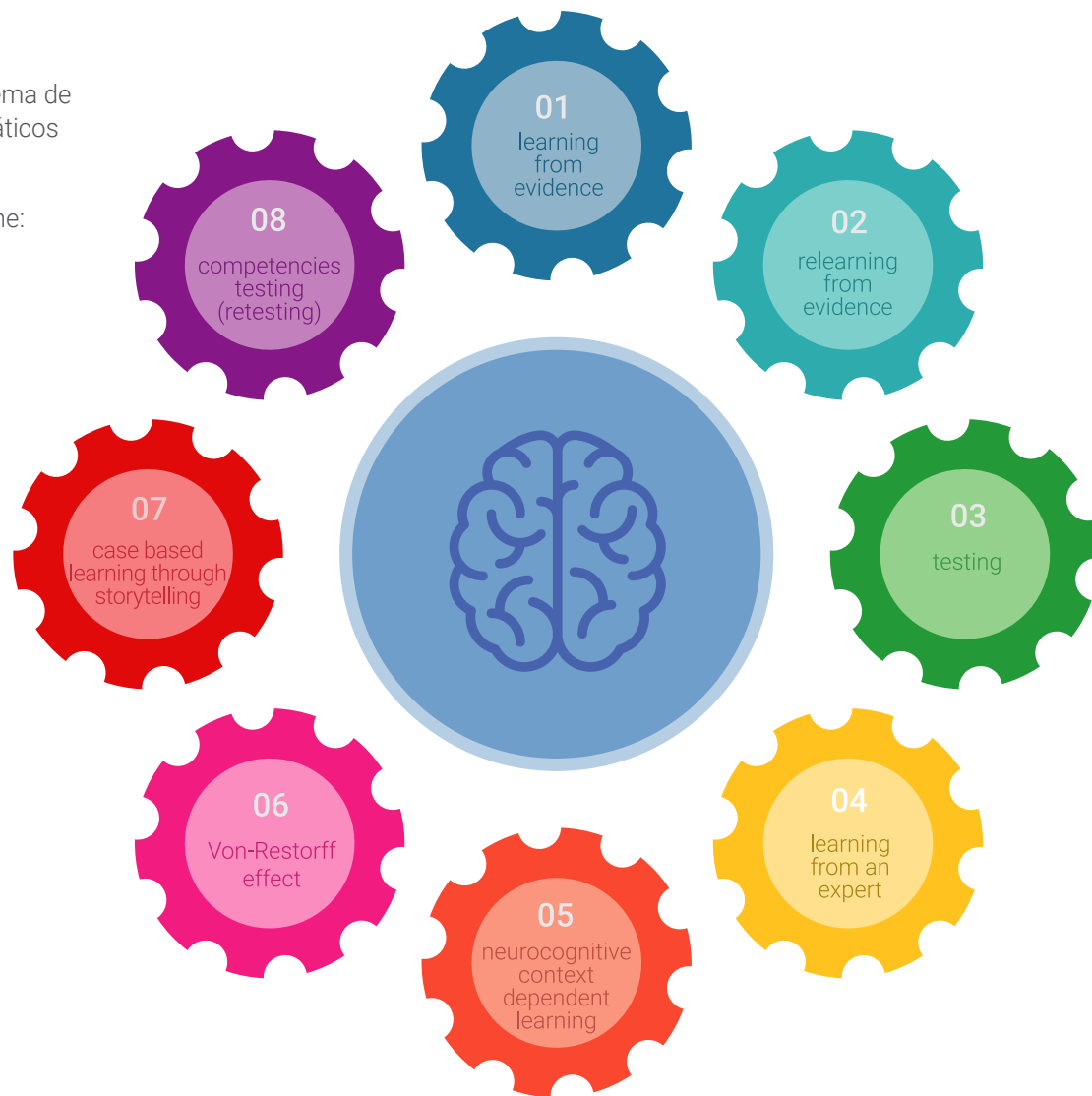
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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



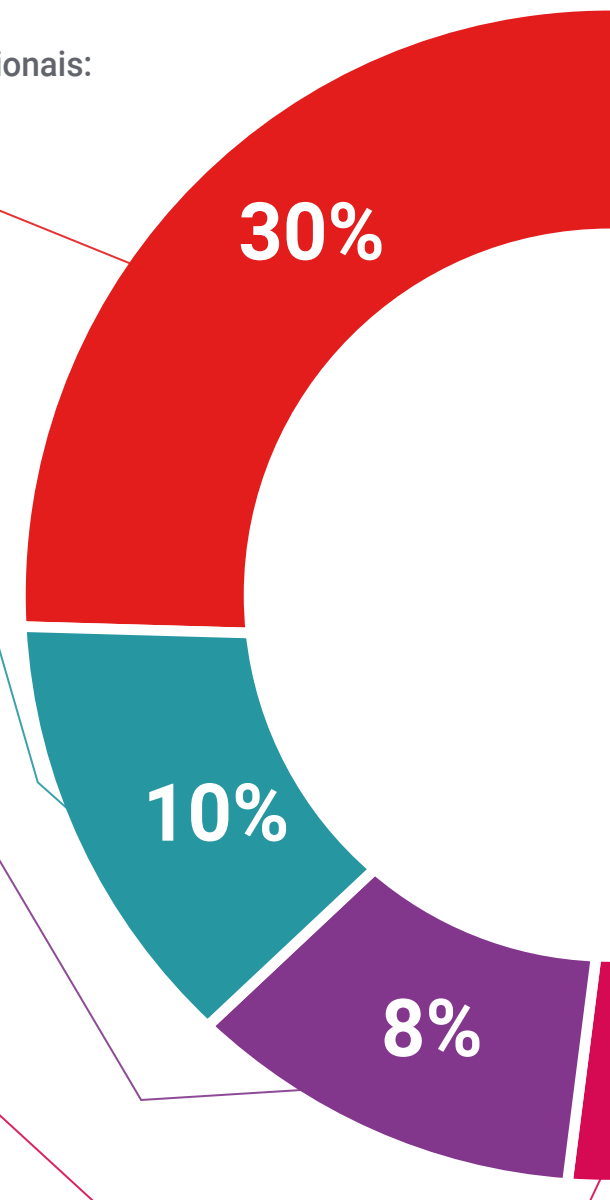
#### Práticas de habilidades e competências

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 Projetos 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 Projetos 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.

Certificado: **Curso de Gestão de Projetos de Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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

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

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Gestão de Projetos  
de Videogames

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

Curso

Gestão de Projetos de Videogames

