

# Programa Avançado

## Criação e Gestão de Empresas de Videogames



## Programa Avançado Criação e Gestão de Empresas de Videogames

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

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

Há muitas empresas dedicadas à gestão de videogames. Embora inicialmente fossem poucas, não demorou muito para que elas se expandissem, pois o mercado estava crescendo constantemente. Aprender a criar e gerir empresas nesse campo abrirá muitas portas no mercado de trabalho. Com essa capacitação, o profissional adquirirá o conhecimento relevante para desenvolver uma atividade de trabalho bem-sucedida e, assim, ingressar em um dos setores que mais se destacam atualmente. Juntamente com professores altamente qualificados e experientes, a metodologia online e um programa de estudos bastante completo, atingir os objetivos propostos será enriquecedor e benéfico.



“

*Você se tornará um especialista em um setor emergente, que evolui a uma velocidade vertiginosa todos os dias. Por meio de várias habilidades de direção de empresas e marketing, você atingirá seus objetivos”*

Os videogames estão se tornando cada vez mais relevantes na sociedade. Há alguns anos, era impensável que um jogo pudesse oferecer tantos empregos diferentes, desde a criação até o desenvolvimento e a comercialização. Para criar uma empresa nessa atividade, é necessário estudar o que há no mercado e oferecer uma proposta de valor, sabendo quem serão os principais usuários.

Por esse motivo, este Programa Avançado desenvolvido pela TECH foi elaborado para orientar os alunos na Criação e Gestão de Empresas de Videogames. Seguindo um programa de estudos preparado por profissionais, o aluno aprenderá os pontos a serem tratados para desenvolver uma empresa nesse setor. O processo de produção de um jogo digital tem diferentes fases e, por esse motivo, é importante ter uma pessoa capacitada para gerir a empresa.

A equipe de professores deste curso de graduação é altamente qualificada. Eles têm ampla experiência no setor, o que ajudará o aluno a adquirir as habilidades necessárias para criar uma empresa ou gerenciá-la de forma otimizada. Ao mesmo tempo, o programa de estudos é preparado para seguir uma ordem e adotar os conceitos mais importantes a fim de atingir os objetivos propostos.

Essa qualificação apresenta uma série de inovações no mundo do ensino. Uma delas é sua metodologia *Relearning*, endossada por diversos profissionais, que consiste na repetição de conceitos-chave pelo professor e não pelo aluno, como estamos acostumados. Essa técnica inovadora comprovadamente alcança resultados finais mais proveitosos. Também vale a pena destacar o formato online deste Programa Avançado, pois ele permitirá que os alunos se preparem para sua futura carreira quando, como e onde quiserem, sem deixar de lado outras obrigações em sua vida pessoal e profissional.

Este **Programa Avançado de Criação e Gestão de Empresas de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e inovador do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Gestão de Empresas de Videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado.
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Não há desculpas para não fazer essa capacitação. A TECH oferece a possibilidade de organizar seus estudos para que você possa combiná-los com outros aspectos de sua vida"*

“

*A inovação é um aspecto muito importante nas empresas dessa categoria. Com eles, as empresas podem fazer a diferença. Aprenda como obter essa distinção por meio dos módulos deste Programa Avançado"*

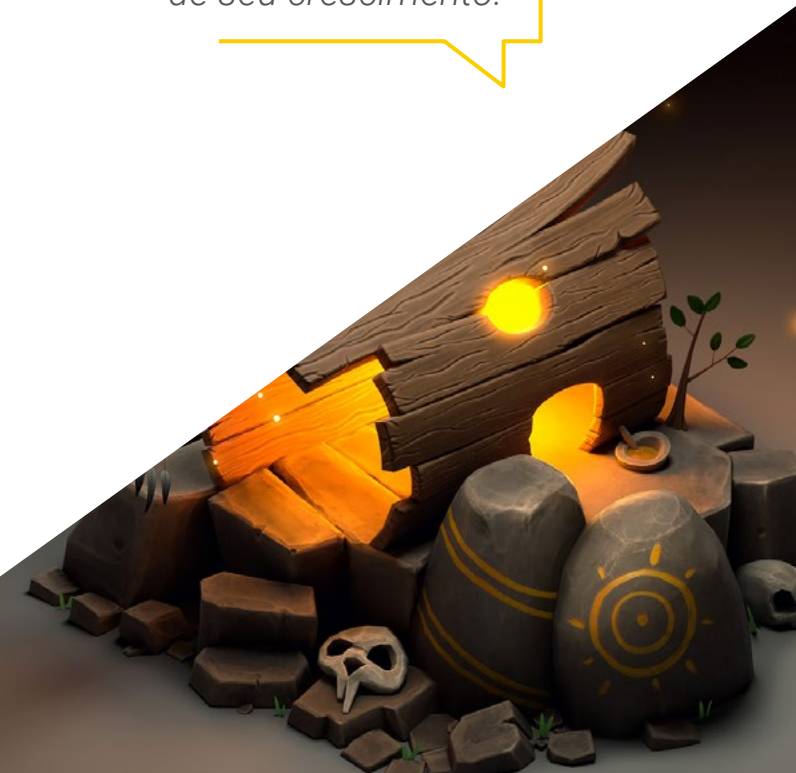
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

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

*Por meio do Relearning, o professor ajudará você a entender os conceitos mais importantes para desempenhar funções relevantes em sua futura carreira.*

*Lidere grandes empresas que são referência no mundo dos videogames e faça parte de seu crescimento.*



# 02

## Objetivos

Graças aos objetivos estabelecidos por este curso, o aluno adquirirá as noções mais avançadas para a Criação e Gestão de Empresas de Videogames. Eles são divididos em: objetivos gerais, que são válidos para todo o programa de estudos e objetivos específicos, que destacam as particularidades mais notáveis de cada módulo. Por meio deles, será possível que o aluno se desenvolva e domine diferentes áreas e habilidades de gestão de projetos, inovação e criação de empresas na área de jogos digitais.







“

*Conheça em detalhes como funciona uma empresa dedicada a videogames por meio dos objetivos propostos por este curso”*

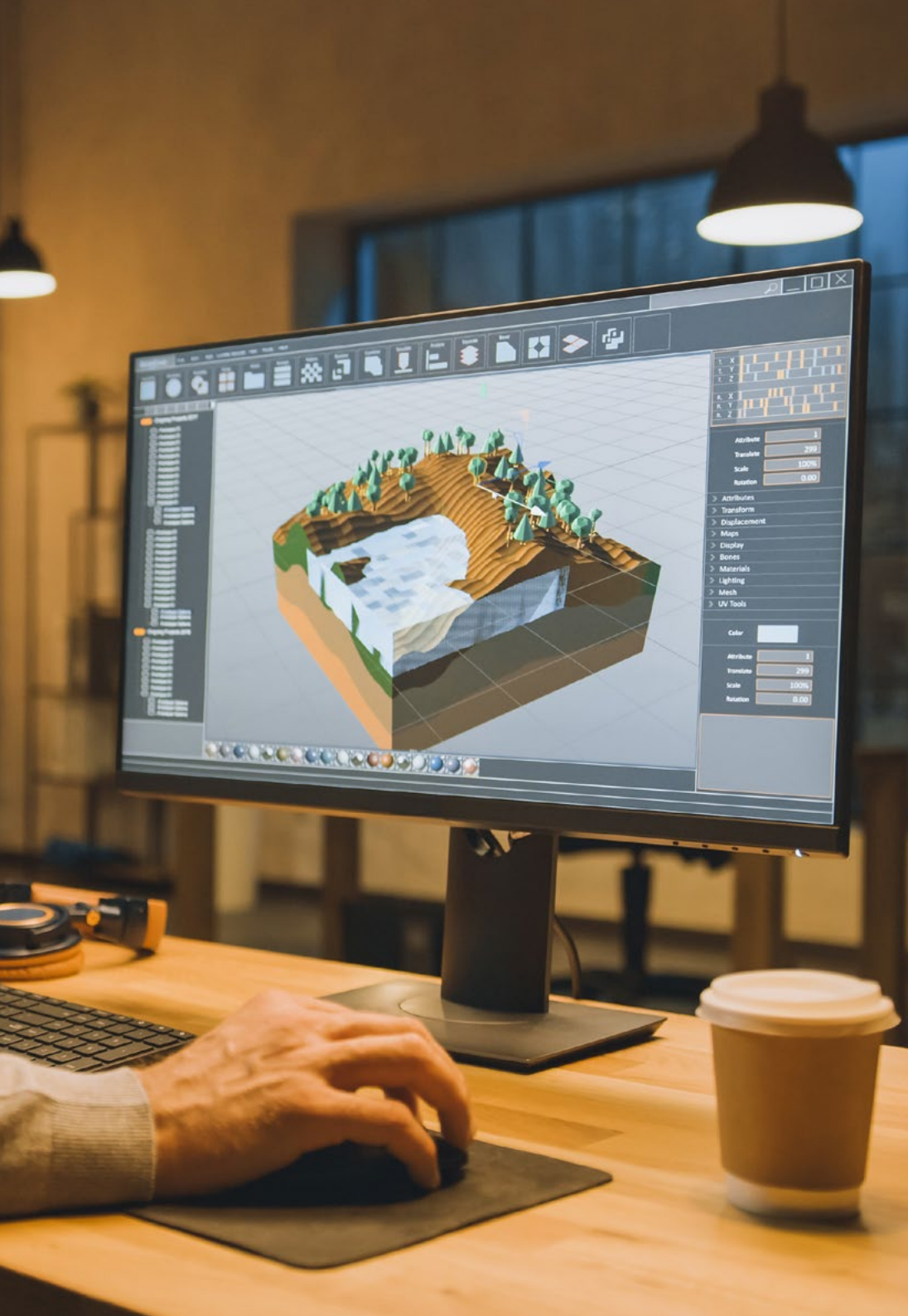


## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar estratégias para a indústria
- ◆ Compreender em profundidade e conceber projetos de videogames
- ◆ Desenvolver estratégias orientadas a videogames
- ◆ Dominar as áreas funcionais das empresas do setor de videogame
- ◆ Aprender de forma abrangente como criar empresas orientadas para o mercado de videogames
- ◆ Conhecer em profundidade o impacto na gestão de projetos e liderança de equipes





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Criação de Empresas de Videogames

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

### Módulo 2. Gerenciamento de projetos

- ◆ Conhecer detalhadamente o funcionamento e a gestão de projetos

### Módulo 3. Inovação

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

“

*Nossas ferramentas ajudarão e acompanharão você em todo o caminho para atingir seus objetivos”*

# 03

## Direção do curso

Graças à equipe de professores que compõe este Programa Avançado, o aluno aprenderá e conhecerá as noções relevantes aplicadas à Criação e Gestão de Empresas de Videogames. Entre eles, é possível encontrar grandes profissionais bem-sucedidos do setor, que são uma garantia de qualidade do curso. Eles se esforçarão ao máximo para instruir o aluno com o conhecimento e as habilidades necessárias para atingir os objetivos propostos.





“

*Seja orientado pela experiência e pelo profissionalismo de nossos professores. Aproveite a oportunidade de se capacitar com profissionais do setor”*

## 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

Com esse curso, o aluno terá acesso a um programa de estudos criado por e para seu crescimento profissional na Criação e Gestão de Empresas de Videogames. Seguindo um programa de estudos bastante completo, o aluno aprenderá desde como elaborar um plano de negócios para desenvolver uma empresa no setor até a gestão e o desenvolvimento da inovação. Por meio de 3 módulos, nos quais estão presentes todos os aspectos mais precisos para atingir os objetivos propostos, a pessoa que cursar este Programa Avançado adquirirá as chaves vitais para se desenvolver neste mundo.





“

*Módulo por módulo, você aprende tudo o que precisa para um ótimo desenvolvimento profissional, como, por exemplo, como elaborar um plano de negócios”*

## 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. 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 videogame
  - 2.6.3. Envolvimento do consumidor no desenvolvimento

- 2.7. Gestão da organização de projetos de videogames
  - 2.7.1. A equipe de desenvolvimento e *Publisher*
  - 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 videogame
  - 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



*Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar seu crescimento profissional”*

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.*



## 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”*

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

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



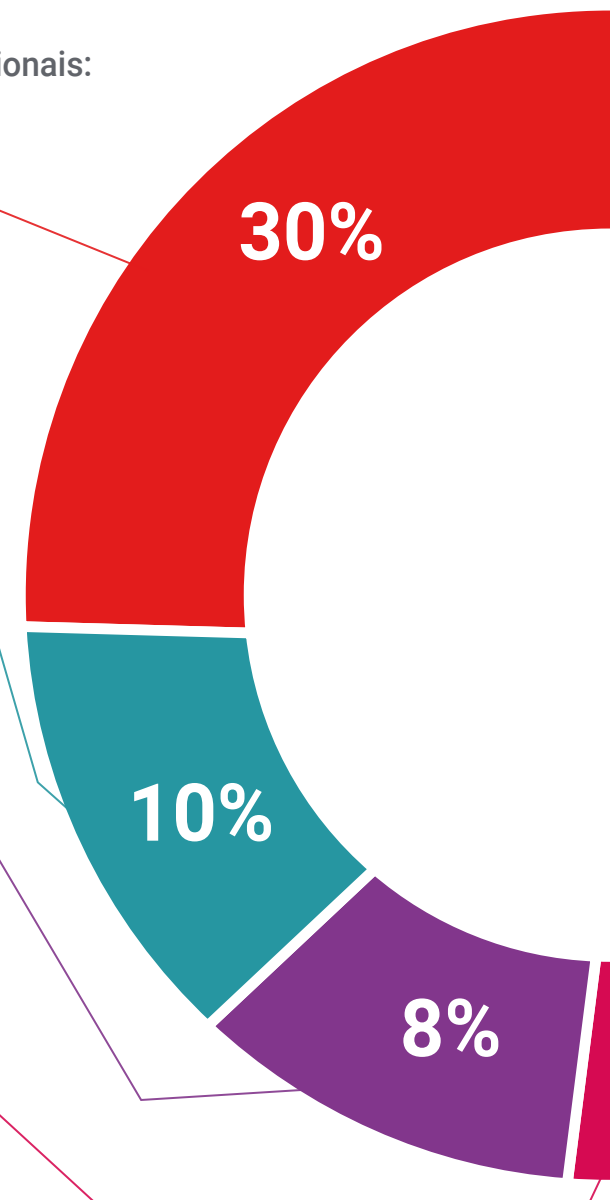
#### Práticas de habilidades e competências

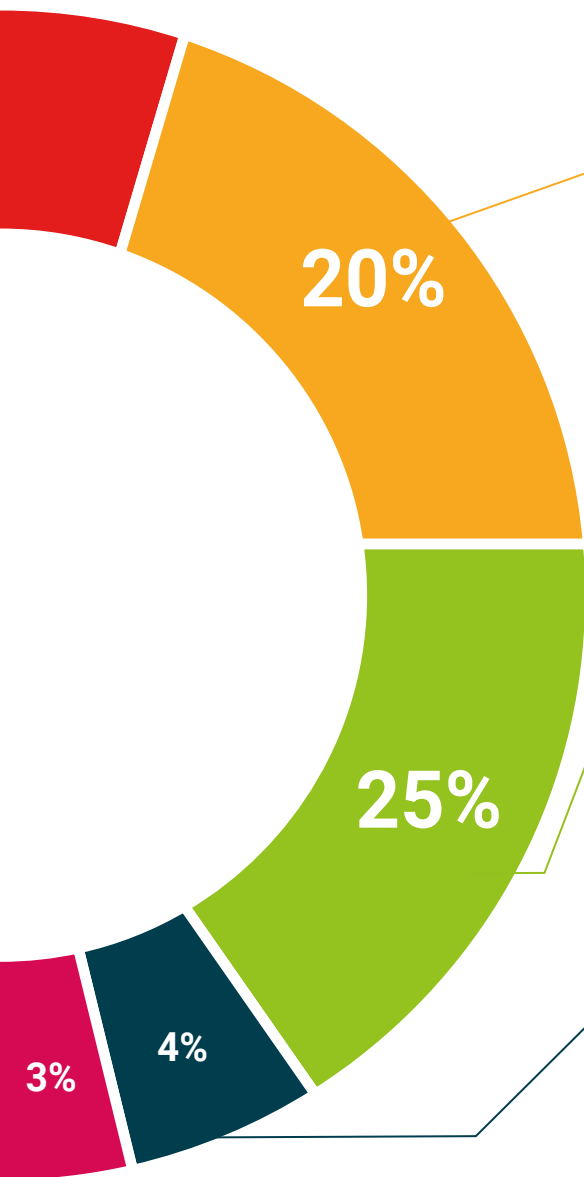
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 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 carreira profissional.

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

N.º de Horas Oficiais: **450h**





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

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

# Programa Avançado

## Criação e Gestão de Empresas de Videogames

