

Programa Avançado

Gestão de Empresas de Videogames





Programa Avançado 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.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-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

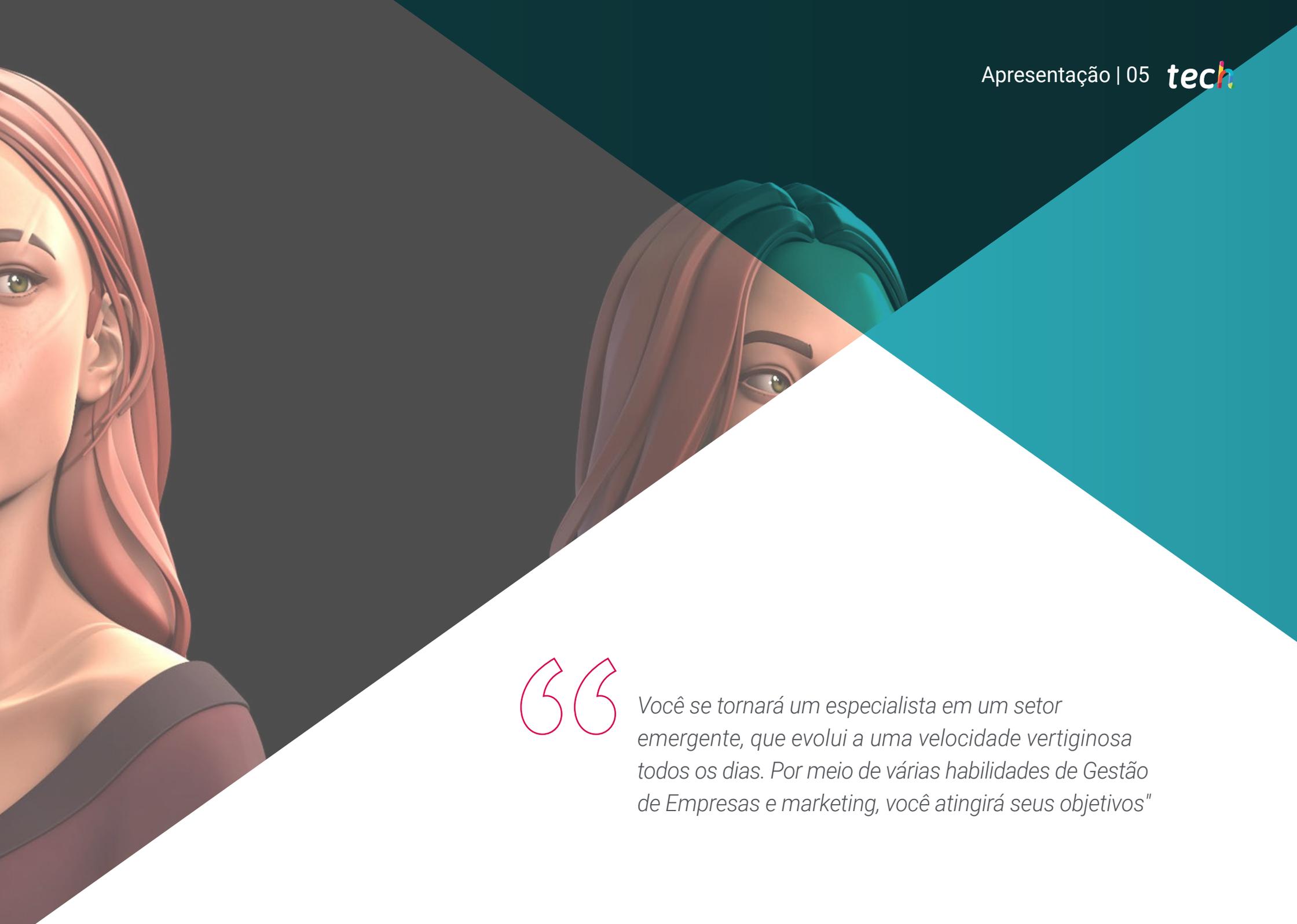
pág. 28

01

Apresentação

As empresas dedicadas à criação e ao desenvolvimento de videogames estão crescendo a cada dia e, com elas, as pessoas encarregadas de seu funcionamento correto. Contar com alguém para cuidar de tudo relacionado ao desenvolvimento do negócio é essencial para sua expansão e sucesso. Por esse motivo, este programa de estudos contém todos os pontos-chave para que os alunos desenvolvam sua atividade profissional e sejam capazes de desenvolver uma campanha de marketing ou estratégias de design para o setor. Com uma metodologia online, essa é uma opção conveniente e econômica que a torna perfeita para todos.





“

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

Atualmente, os videogames ocupam uma porcentagem considerável da vida diária de muitas pessoas. Não há limite de idade, e os consumidores desse produto variam de crianças a idosos. Isso acontece, em parte, graças aos diferentes temas existentes, e o mundo de possibilidades oferecido pelos videogames é infinito.

Por esse motivo, esse setor teve um crescimento exorbitante em um período de 70 a 80 anos. Seus gráficos, temas e desenvolvimentos têm evoluído, dando origem a realidades totalmente novas. Sem dúvida, é um ótimo exemplo de um setor que revolucionou o crescimento dos negócios como o conhecemos. Por esse motivo, esse Programa Avançado é a opção ideal para todos os profissionais que desejam ingressar na administração de empresas desse setor.

Aprender a analisar diferentes ambientes ou a usar diferentes habilidades de marketing são apenas alguns dos objetivos que o aluno alcançará com este programa de estudos. Os aspectos mais relevantes serão trabalhados para atingir os objetivos propostos e, assim, adquirir as habilidades necessárias para gerenciar uma equipe de trabalho em uma empresa do setor.

Para conseguir tudo isso, a TECH está lançando esse curso com uma metodologia totalmente online, que oferece aos alunos a possibilidade de fazer esse curso da maneira que melhor lhes convier. Sem horários fixos, sem pressões, o que é uma grande vantagem para aqueles que decidem combinar seus estudos com a vida profissional. Mas não é só isso: esse Programa Avançado também possui técnicas inovadoras no campo do ensino que já foram aprovadas por grandes profissionais. Um exemplo disso é o *Relearning*, um novo método que consiste em o professor repetir conceitos-chave para que o aluno possa consolidar seu conhecimento.

Este **Programa Avançado de 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



De acordo com um relatório da DFC Intelligence, mais de 3 bilhões de pessoas jogam videogames, o que representa aproximadamente 40% da população mundial. Aprenda as chaves para levar uma empresa do setor a ser reconhecida, graças a seus produtos, em países de todo o mundo"

“

Com a TECH, é muito fácil aprender e aprimorar suas habilidades profissionais graças à sua metodologia 100% online. Isso permitirá que você não apenas escolha como e quando, mas também que termine sua capacitação antes do que havia planejado”

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 surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

O conhecimento dos diferentes tipos de consoles no mercado será muito relevante para uma boa gestão com conhecimento do produto principal.

Alcance os cargos mais importantes em uma empresa do setor, preparando-se com este Programa Avançado e aumentando suas habilidades e conhecimentos.



02

Objetivos

Por meio de objetivos específicos e gerais, este Programa Avançado foi projetado para que o aluno domine todos os aspectos necessários para as funções relevantes dentro da Gestão de Empresas de Videogames. Para isso, esse programa de estudos tem 3 módulos que buscam desenvolver diferentes habilidades no aluno para que ele atinja seus objetivos acadêmicos e profissionais.





“

Graças à metodologia da TECH, você poderá atingir os objetivos deste Programa Avançado no ritmo que escolher, com total liberdade e conforto”



Objetivos gerais

- ♦ Gerar estratégias para a indústria
- ♦ Compreender em profundidade e conceber projetos de videogames
- ♦ Conhecer em profundidade as tecnologias emergentes e as inovações no setor
- ♦ Desenvolver estratégias orientadas a videogames
- ♦ Dominar as áreas funcionais das empresas do setor de videogame
- ♦ Aprender em detalhes como desenvolver estratégias de Marketing e vendas

“

Este programa de estudos é o que você estava procurando para se tornar um compositor relevante na indústria de videogames”





Objetivos específicos

Módulo 1. Estratégia em Empresas Digitais e Videogames

- ◆ Conhecer o contexto e os componentes da estratégia de negócios focada na indústria de videogames

Módulo 2. Gestão de Empresas de Videogame

- ◆ 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

Módulo 3. Marketing Digital e Transformação Digital de Videogames

- ◆ Identificar e saber desenvolver todas as disciplinas e técnicas de Marketing *Gaming* que permitem promover modelos de negócio na indústria dos videogames

03

Direção do curso

Este Programa Avançado conta com uma equipe de professores experientes no setor de videogames, que concentraram suas carreiras em diferentes aspectos da Gestão de Empresas. Com eles, o aluno aprenderá não apenas os conceitos e as habilidades mais importantes, mas também como lidar com situações da vida real. Graças à sua experiência profissional, o aluno alcançará todos os objetivos deste programa de estudos.





“

Aprenda com a experiência de pessoas como você, que conseguiram se tornar profissionais. Permita-se ser instruído ao longo deste Programa Avançado e atinja seus objetivos”

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

Esse curso conta com um plano de estudos elaborado por profissionais da área de videogames. Nele, o aluno adquirirá diferentes conceitos e habilidades para se desenvolver na gestão de empresas especializadas em jogos digitais. Esse Programa Avançado é dividido em 3 módulos que visam preparar o profissional para enfrentar o mundo do trabalho.





“

Saiba mais sobre os diferentes processos estratégicos para administrar uma empresa de videogames”

Módulo 1. Estratégia em Empresas Digitais e Videogames

- 1.1. Empresas Digitais e Videogames
 - 1.1.1. Componentes da estratégia
 - 1.1.2. Ecossistema digital e de videogames
 - 1.1.3. Posicionamento estratégico
- 1.2. Processo estratégico
 - 1.2.1. Análise estratégica
 - 1.2.2. Seleção de alternativas estratégicas
 - 1.2.3. Implementação da estratégia
- 1.3. Análise estratégica
 - 1.3.1. Interno
 - 1.3.2. Externo
 - 1.3.3. Matriz SWOT e CAME
- 1.4. Análise do setor de videogame
 - 1.4.1. Modelo das 5 forças de Porter
 - 1.4.2. Análise PESTEL
 - 1.4.3. Segmentação setorial
- 1.5. Análise de posição de competência
 - 1.5.1. Criação e monetizar o valor estratégico
 - 1.5.2. A busca de nicho vs. Segmentação do mercado
 - 1.5.3. A sustentabilidade do posicionamento competitivo
- 1.6. Análise do ambiente econômico
 - 1.6.1. Globalização e internacionalização
 - 1.6.2. Investimento e economia
 - 1.6.3. Indicadores de produção, produtividade e emprego
- 1.7. Gestão estratégica
 - 1.7.1. Um quadro para análise da estratégia
 - 1.7.2. Análise do ambiente setorial, recursos e capacidades
 - 1.7.3. Prática da Estratégia
- 1.8. Formular a estratégia
 - 1.8.1. Estratégia Corporativa
 - 1.8.2. Estratégias genéricas
 - 1.8.3. Estratégias de cliente

- 1.9. Implementação da estratégia
 - 1.9.1. Planejamento estratégico
 - 1.9.2. Comunicação e esquema de participação organizacional
 - 1.9.3. Gestão de mudanças
- 1.10. Os Novos Negócios Estratégicos
 - 1.10.1. Os oceanos azuis
 - 1.10.2. A exaustão da melhoria incremental na curva de valor
 - 1.10.3. Negócio de custo marginal zero

Módulo 2. Gestão de Empresas de Videogame

- 2.1. Setores e cadeia de valor
 - 2.1.1. Valor no setor de entretenimento
 - 2.1.2. Elementos da cadeia de valor
 - 2.1.3. Relação entre cada um dos elementos da cadeia de valor
- 2.2. Desenvolvedores de videogames
 - 2.2.1. A proposta conceitual
 - 2.2.2. Design criativo e enredo do videogame
 - 2.2.3. Tecnologias aplicáveis ao desenvolvimento de videogames
- 2.3. Fabricantes de consoles
 - 2.3.1. Componentes
 - 2.3.2. Tipologia e fabricantes
 - 2.3.3. Geração de consoles
- 2.4. *Publishers*
 - 2.4.1. Seleção
 - 2.4.2. Gestão de desenvolvimento
 - 2.4.3. Geração de produtos e serviços
- 2.5. Distribuidores
 - 2.5.1. Acordos com distribuidores
 - 2.5.2. Modelo de distribuição
 - 2.5.3. Logística de distribuição
- 2.6. Varejistas
 - 2.6.1. Varejistas
 - 2.6.2. Orientação e vinculação com o consumidor
 - 2.6.3. Serviços de consultoria

- 2.7. Fabricantes de acessórios
 - 2.7.1. Acessórios para o *Gaming*
 - 2.7.2. Mercado
 - 2.7.3. Tendências
 - 2.8. Desenvolvedores de *Middleware*
 - 2.8.1. *Middleware* na indústria de videogames
 - 2.8.2. Desenvolvimento *Middleware*
 - 2.8.3. *Middleware*: tipologia
 - 2.9. Perfis profissionais do setor de Videogames
 - 2.9.1. *Game Designers* e programadores
 - 2.9.2. Modeladores e texturizadores
 - 2.9.3. Animadores e ilustradores
 - 2.10. Os clubes profissionais de *eSports*
 - 2.10.1. A área administrativa
 - 2.10.2. A área esportiva
 - 2.10.3. A área de comunicação
- 3.5. *Social Media*
 - 3.5.1. Design, planejamento e análise em uma estratégia de *Social Media*
 - 3.5.2. Técnicas de marketing nas redes sociais horizontais
 - 3.5.3. Técnicas de marketing nas redes sociais verticais
 - 3.6. Inbound Marketing
 - 3.6.1. *Funnel* de Inbound Marketing
 - 3.6.2. Geração de *Content Marketing*
 - 3.6.3. Captação e gestão de leads
 - 3.7. Account Based Marketing
 - 3.7.1. Estratégia de Marketing B2B
 - 3.7.2. *Decision Maker* e mapa de contatos
 - 3.7.3. Plano de Account Based Marketing
 - 3.8. *Email Marketing* e *Landing Pages*
 - 3.8.1. Características do *Email Marketing*
 - 3.8.2. Criatividade e *Landing Pages*
 - 3.8.3. Campanhas e ações de *Email Marketing*
 - 3.9. Automação do Marketing
 - 3.9.1. *Marketing Automation*
 - 3.9.2. *Big Data* e AI aplicado ao Marketing
 - 3.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*
 - 3.10. Métricas, KPIS e ROI
 - 3.10.1. Principais métricas e KPIS do Marketing Digital
 - 3.10.2. Soluções e ferramentas de medição
 - 3.10.3. Cálculo e monitoramento do ROI

Módulo 3. Marketing Digital e Transformação Digital de Videogames

- 3.1. Estratégia em Marketing Digital
 - 3.1.1. *Customer Centric*
 - 3.1.2. *Customer Journey* e *Funnel* de Marketing
 - 3.1.3. Projeto e criação de um plano de Marketing Digital
- 3.2. Ativos digitais
 - 3.2.1. Arquitetura e design web
 - 3.2.2. Experiência de usuário - UX
 - 3.2.3. Mobile Marketing
- 3.3. Meios digitais
 - 3.3.1. Estratégia e Planejamento de Mídia
 - 3.3.2. *Display* e programática publicitária
 - 3.3.3. Digital TV
- 3.4. Search
 - 3.4.1. Desenvolvimento e aplicação de uma estratégia de Search
 - 3.4.2. SEO
 - 3.4.3. SEM



Adquira todo o conhecimento necessário para administrar empresas como a *Ubisoft* ou a *Electronic Arts*”

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



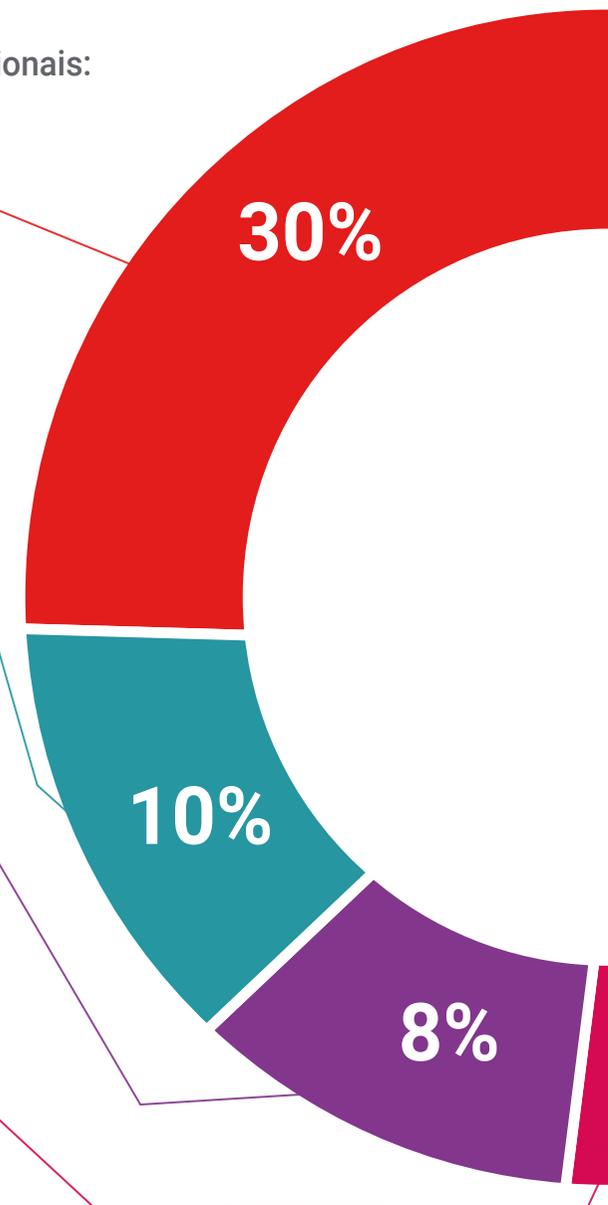
Práticas de habilidades e competências

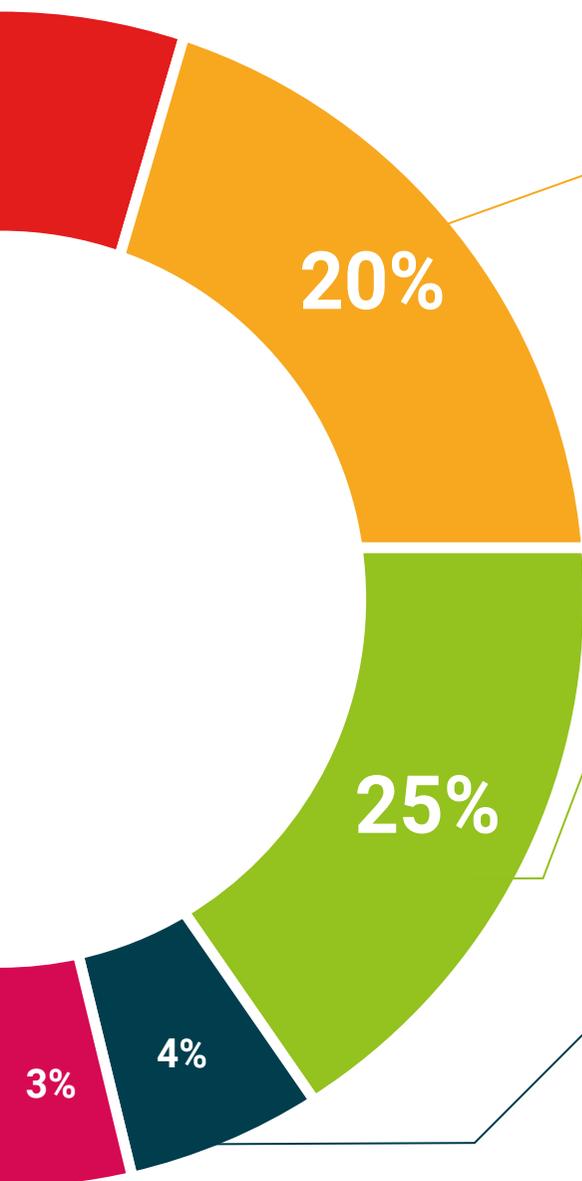
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Programa Avançado de 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 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 Gestão de Empresas de Videogames**

N.º 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 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

Gestão de Empresas de Videogames

