

Curso

Marketing Digital
para Videojogos



XBOX

tech universidade
tecnológica



Curso Marketing Digital para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 12 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/marketing-digital-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

A indústria do videogame é uma das mais importantes na atualidade. Movimenta uma enorme quantidade de dinheiro e tem centenas de milhões de utilizadores em todo o mundo. Trata-se, portanto, de um setor complexo, onde cada semana são lançados dezenas de novos jogos, pelo que é muito difícil destacar-se. É por isso que as empresas querem ter verdadeiros especialistas em Marketing para ajudar ao sucesso das obras que produzem. Este curso oferece aos estudantes os melhores conteúdos para tornarem-se especialistas em Marketing Digital aplicado aos videogames, de modo a poderem trabalhar em grandes empresas da indústria.





“

Especializa-te em Marketing Digital e leva ao sucesso os grandes videojogos do futuro”

As indústrias audiovisuais estão em plena expansão. As plataformas de *Streaming*, as séries, os filmes e os videogames são serviços e produtos consumidos por centenas de milhões de pessoas em todo o mundo. São uma parte essencial do entretenimento global e, a Internet e o ambiente digital tornaram todos os públicos interconectados.

Assim, garantir o sucesso de uma obra de entretenimento neste ambiente complexo é difícil de alcançar, especialmente no domínio específico dos videogames, que requer conhecimentos específicos para divulgar e promover adequadamente os seus produtos.

Por isso, o Marketing Digital é uma questão vital para os videogames. Sem uma estratégia de Marketing adequada, o jogo pode falhar ou não atingir os objetivos propostos, causando, por sua vez, dificuldades para a sua empresa.

Este Curso de Marketing Digital para Videogames oferece aos seus alunos, portanto, a possibilidade de tornarem-se verdadeiros especialistas na área, para que possam progredir profissionalmente e trabalhar em as grandes empresas da indústria, ajudando-as a levar os seus novos videogames ao sucesso.

Este **Curso de Marketing Digital para Videogames** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Marketing aplicado a videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Este curso é o que precisa para ter sucesso na indústria dos videogames”

“

O Marketing Digital é vital para o sucesso de um videojogo: especializa-te e torna-te essencial para a tua empresa”

Se pretendes entrar na indústria dos videojogos, este programa é o que precisas.

Não esperes mais: com este Curso irás longe.

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Marketing Digital para Videojogos é proporcionar aos estudantes as competências necessárias para progredirem profissionalmente e tornarem-se assim grandes especialistas na área, para que possam trabalhar nas empresas mais famosas do setor graças às novas competências que terão adquirido. Assim, a prioridade da TECH é aproximar os seus alunos dos seus objetivos e, com este curso, eles poderão alcançá-los.



“

*Alcançarás todos os teus objetivos
profissionais com este Curso de
Marketing Digital para Videojogos”*



Objetivos gerais

- ◆ Aprender a desempenhar fluentemente as suas funções em ambientes internacionais onde a língua dominante é o inglês
- ◆ Conhecer toda a terminologia relacionada com o mundo dos videojogos de forma a contribuir para uma melhor integração em equipas de trabalho globais
- ◆ Dominar as técnicas de comunicação e Marketing mais importantes que podem ser aplicadas aos videojogos
- ◆ Fazer alcançar o sucesso ao videojogo sobre o qual se desenvolve o plano de Marketing

“

As melhores empresas de videojogos do mundo vão querer contar contigo”





Objetivos específicos

- ◆ Instruir no domínio da língua inglesa para apresentações orais, interações diárias e trabalho em equipa
- ◆ Desenvolver a capacidade do aluno para lidar com conversas telefónicas ou reuniões presenciais e virtuais em inglês
- ◆ Abordar questões comuns na indústria, como a violência, os estilos de vida sedentários e a saúde mental
- ◆ Aprofundar os diferentes sistemas operativos atuais e a linguagem específica de cada um deles
- ◆ Refletir sobre a transformação digital, do ponto de vista da inovação empresarial, da gestão financeira e de produção, mercadotecnia e da gestão de recursos humanos
- ◆ Analisar o funcionamento da governação e da gestão das tecnologias da informação e da comunicação e as normas que as regem
- ◆ Aprofundar o conhecimento do sistema de gestão de serviços, conhecendo os princípios básicos da UNE-ISO/IEC 20000-1, a estrutura da série de normas ISO/IEC 20000 e os requisitos do Sistema de Gestão de Serviços (SGS)

03

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Marketing Digital para Videojogos foi concebido pelos melhores especialistas da área, que têm uma vasta experiência na indústria dos videogames, pelo que sabem exatamente o que as empresas procuram e como alcançar o sucesso nesta área. Por este motivo, este programa é o que qualquer profissional de Marketing precisa para trabalhar com garantias neste setor.



“

Os conteúdos que o tornarão um especialista em Marketing Digital para videojogos estão aqui”

Módulo 1. Inglês para videojogos

- 1.1. Uma apresentação oral
 - 1.1.1. Passos prévios - a etapa de apresentação
 - 1.1.2. Técnicas eficazes para fazer uma boa apresentação
 - 1.1.3. Estratégias para abordar as perguntas posteriores
- 1.2. Resolução de problemas
 - 1.2.1. Análise FODA
 - 1.2.2. Fazer propostas de soluções
 - 1.2.3. O papel do pensamento crítico na resolução de problemas
- 1.3. Trabalho em equipa
 - 1.3.1. O correio eletrónico
 - 1.3.2. Interações diárias com os colegas de trabalho
 - 1.3.3. A importância do trabalho em equipa em equipas a distância
- 1.4. O papel da comunicação em empresas internacionais
 - 1.4.1. O relatório do projeto
 - 1.4.2. A conversa telefónica
 - 1.4.3. Reuniões presenciais e virtuais
- 1.5. Debates no mundo dos videojogos
 - 1.5.1. A violência
 - 1.5.2. O sedentarismo e os videojogos
 - 1.5.3. A saúde mental
- 1.6. A ética no mundo tecnológico
 - 1.6.1. A brecha digital
 - 1.6.2. A sobrecarga informativa
 - 1.6.3. O papel da publicidade externa no âmbito dos videojogos
- 1.7. Considerações históricas
 - 1.7.1. Os inícios do desenvolvimento do videojogo
 - 1.7.2. Grandes marcos no processo de comercialização em massa
 - 1.7.3. O papel dos videojogos nos EUA nos anos 90

- 1.8. Desenvolvimento e últimos avanços no software anglo-saxónico
 - 1.8.1. A inteligência artificial: desafios e novidades para o programador
 - 1.8.2. Interatividade e colaboração nos videojogos
 - 1.8.3. O papel dos videojogos no cinema americano
- 1.9. A eficácia dos sistemas operativos
 - 1.9.1. Os sistemas operativos da Xbox
 - 1.9.2. Os sistemas operativos da PlayStation
 - 1.9.3. Os sistemas operativos da Nintendo
- 1.10. A linguagem técnica dos videojogos online
 - 1.10.1. Vocabulário dos videojogos
 - 1.10.2. Estruturas gramaticais nos videojogos
 - 1.10.3. O papel da voz: questões de pronúncia

Módulo 2. Sistemas de informação

- 2.1. A Transformação digital (I)
 - 2.1.1. A inovação empresarial
 - 2.1.2. A gestão da produção
 - 2.1.3. A gestão financeira
- 2.2. A transformação digital (II)
 - 2.2.1. O marketing
 - 2.2.2. Gestão de RRHH
 - 2.2.3. Um sistema de informação integrado
- 2.3. Casos de Estudo
 - 2.3.1. Apresentação da empresa
 - 2.3.2. Metodologias para analisar a aquisição de TI
 - 2.3.3. Determinação de custos, benefícios e riscos
 - 2.3.4. Avaliação económica do investimento

- 2.4. Governo e gestão das tecnologias da informação e da comunicação
 - 2.4.1. Definição de governo das tecnologias e sistemas de informação
 - 2.4.2. Diferença entre governo e gestão das TSI
 - 2.4.3. Quadros para o governo e a gestão das TSI
 - 2.4.4. As normas e o governo e a gestão das TSI
- 2.5. Governo corporativo das tecnologias de informação e comunicação
 - 2.5.1. O que é o bom governo corporativo?
 - 2.5.2. Antecedentes de governo das TIC
 - 2.5.3. A Norma ISO/IEC 38500:2008
 - 2.5.4. Implementação de um bom governo TIC
 - 2.5.5. Governo TIC e melhorias práticas
 - 2.5.6. Governança corporativo. Resumo e tendências
- 2.6. Objetivos de Controlo para a Informação e Tecnologias Relacionadas (COBIT)
 - 2.6.1. Quadro de aplicação
 - 2.6.2. Domínio: planificação e organização
 - 2.6.3. Domínio: aquisição e implementação
 - 2.6.4. Domínio: entrega e suporte
 - 2.6.5. Domínio: supervisão e avaliação
 - 2.6.6. Aplicação da guia COBIT
- 2.7. A Biblioteca de Infraestrutura de Tecnologias de Informação (ITIL)
 - 2.7.1. Introdução ao ITIL
 - 2.7.2. Estratégia do serviço
 - 2.7.3. Desenho do serviço
 - 2.7.4. Transição do serviço
 - 2.7.5. Operação do serviço
 - 2.7.6. Melhoria do serviço
- 2.8. O sistemas de gestão de serviços
 - 2.8.1. Princípios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. A estrutura do conjunto de normas ISO/IEC 20000
 - 2.8.3. Requisitos do Sistema de Gestão do Serviço (SGS)
 - 2.8.4. Desenho e transição de serviços novos ou modificados
 - 2.8.5. Processos de provisão do serviço
 - 2.8.6. Grupos de processos
- 2.9. O sistema de gestão de ativos de software
 - 2.9.1. Justificação da necessidade
 - 2.9.2. Antecedentes
 - 2.9.3. Apresentação da norma 19770
 - 2.9.4. Implementação da Gestão
- 2.10. Gestão da continuidade do negócio
 - 2.10.1. Planos da continuidade do negócio
 - 2.10.2. Implementação de um BCM



*Não há melhor programa
para alcançar o sucesso na
indústria dos videojogos”*

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

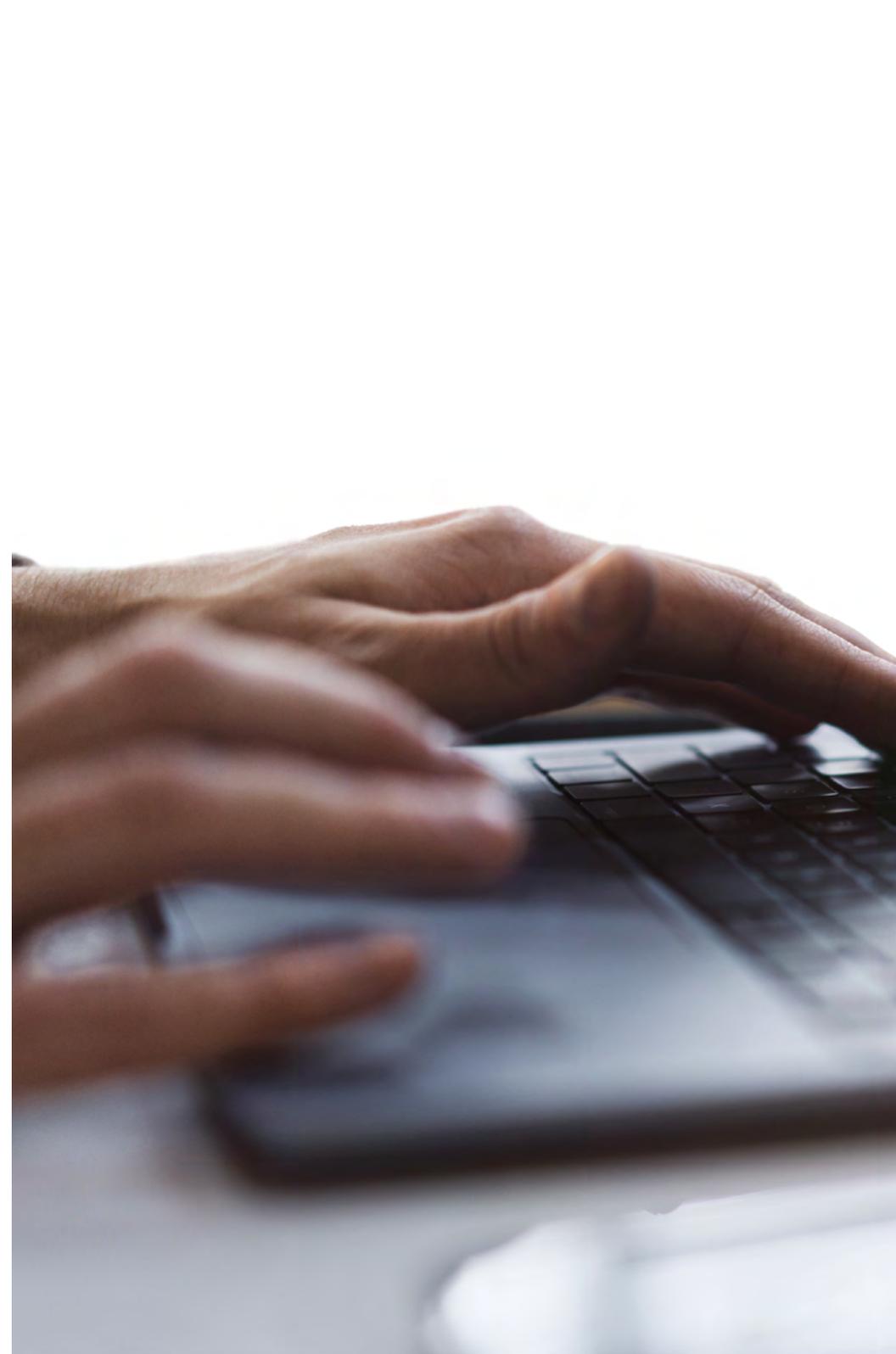
O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

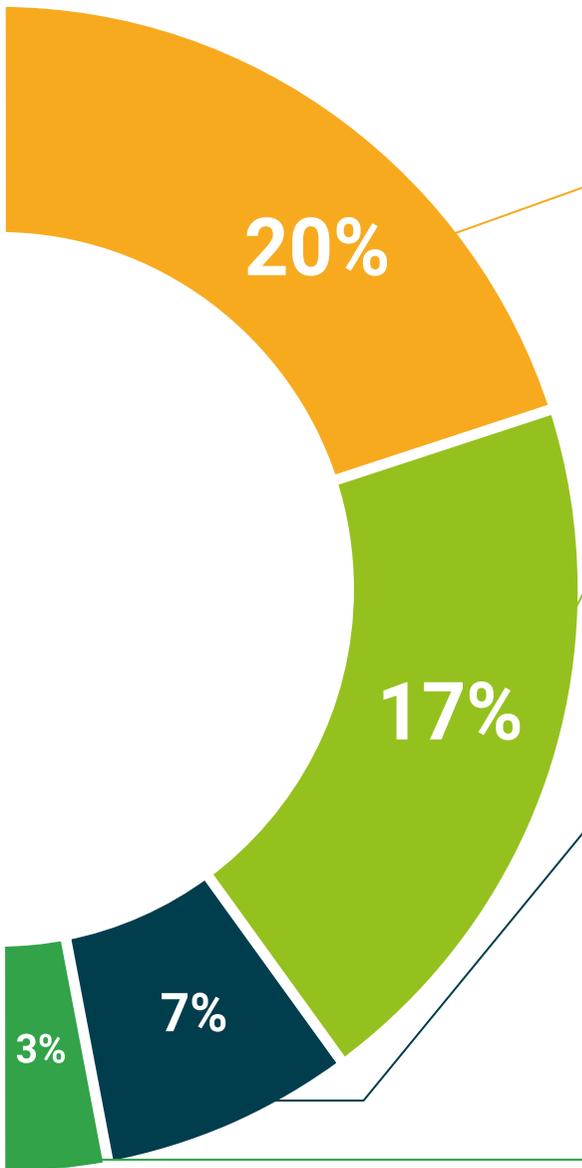
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

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

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Marketing Digital para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Marketing Digital para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Marketing Digital para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **12 semanas**

ECTS: **12**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 qualificação
desenvolvimento



Curso
Marketing Digital
para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 12 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Marketing Digital para Videojogos

