

Curso

Produção e Pitching para Videojogos 3D



## Curso

### Produção e Pitching para Videojogos 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso/producao-pitching-videojogos-3d](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/producao-pitching-videojogos-3d)

# 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

Certificação

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Em muitas ocasiões, ter uma boa ideia não é suficiente para garantir o sucesso de um projeto de videojogos, uma vez que a sua produção requer um investimento de capital humano e económico que, na maioria dos casos, só pode ser assumido por grandes empresas. Por este motivo, a gestão de estratégias de *Pitching* torna-se um requisito fundamental para os criativos desta área, algo que poderão trabalhar com este curso muito completo e dinâmico. Trata-se de uma certificação multidisciplinar e 100% online, com a qual os alunos poderão aperfeiçoar as suas competências no desenvolvimento de propostas de jogos apelativas e precisas, através de 150 horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares. Uma oportunidade académica única para se tornar um profissional versado na produção de videojogos com grandes expectativas para o futuro.



“

*O melhor curso para se especializar na produção e no Pitching de projetos de videojogos 100% online e em apenas 6 semanas de capacitação"*

Ao longo da história da indústria dos videojogos, houve ideias inovadoras e criativas que não vingaram devido à falta de apoio empresarial. *Insane* da extinta THQ, *Streets of Rage* da Crackdown ou *Silent Hills* da PlayStation são exemplos de jogos que nunca viram a luz do dia, apesar da qualidade do seu conteúdo. Por este motivo, e face ao aumento da concorrência, gerir na perfeição as estratégias de *Pitching* tornou-se um requisito fundamental para os profissionais desta indústria.

As propostas de jogo que incluem toda a informação sobre o projeto de uma forma precisa, detalhada e apelativa têm muito mais hipóteses de sucesso do que qualquer outra que não invista tempo na preparação deste documento. Para o conseguir, é necessário conhecer as diferentes áreas abrangidas e as suas especificações, algo que o aluno poderá fazer com este Curso.

Trata-se de uma certificação que se aprofunda nas secções de análise produtiva: desde as características da metodologia em cascata e a casuística dos planos de trabalho, até à elaboração de relatórios post mortem de projetos. Para além disso, poderá também aprofundar as estratégias mais eficazes de procura de investimento, bem como as boas práticas de produção.

Tudo isto através de 150 horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares apresentados num cómodo e acessível formato 100% online. Trata-se, portanto, de uma oportunidade académica única para alargar os seus conhecimentos, aperfeiçoar as suas competências profissionais e tornar-se um especialista em *Pitching* em menos de 6 semanas e pela mão de verdadeiros especialistas do setor *Gaming*.

Este **Curso de Produção e Pitching para Videojogos 3D** 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 videojogos e tecnologia
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A ênfase especial na modelação e animação 3D em ambientes virtuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ a disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Um curso que lhe permitirá trabalhar na elaboração de planos de formação para perfis inexperientes através de horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares"*

“

*Aprenderá a fazer estimativas de esforço, de tempo e adaptadas à realidade dos seus projetos, de modo a ter sempre uma margem de manobra para agir em caso de qualquer tipo de problema"*

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-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.

*Se procura uma certificação que lhe dê uma compreensão mais profunda das diferentes metodologias ágeis no desenvolvimento de videojogos, este curso tem tudo o que procura e muito mais.*

*Irá aprofundar os diferentes problemas que podem surgir na produção de videojogos, bem como as soluções mais eficazes e benéficas para cada um deles.*



# 02 Objetivos

O sucesso de um projeto *Gaming* pode depender em grande parte da qualidade da sua proposta de jogo. Por este motivo, a TECH e a sua equipa de especialistas decidiram desenvolver este curso muito completo, com o objetivo de que os alunos formados possam conhecer em detalhe as diferentes áreas de produção para poderem preparar *Pitching* completos, dinâmicos e atraentes que convençam as empresas investidoras. Para tal, terão à sua disposição a informação mais recente e exaustiva, bem como as melhores ferramentas académicas que facilitarão a expansão dos seus conhecimentos de forma garantida e em menos de 6 semanas.



“

*Aprenderá a calcular com precisão os custos de produção de um projeto com base nos recursos humanos, na tecnologia e nas licenças necessárias e nos custos externos de desenvolvimento”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Desenvolver a metodologia Scrum e *Agile* aplicada aos videogames para gerir projetos
- ◆ Estabelecer um sistema de cálculo do esforço sob a forma de estimativas baseadas em horas
- ◆ Gerar material para apresentar o projeto aos investidores

“

*Estudará as principais estratégias de análise da concorrência, para conhecer perfeitamente os seus concorrentes diretos e poder desenvolver projetos melhores do que eles”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Determinar as diferenças entre as metodologias de produção anteriores ao Scrum e a sua evolução até à atualidade
- ◆ Aplicar o pensamento *Agile* em qualquer desenvolvimento sem perder a noção do projeto
- ◆ Desenvolver um quadro de trabalho sustentável para toda a equipa
- ◆ Antecipar as necessidades de RH da produção e desenvolver uma estimativa básica dos custos de pessoal
- ◆ Realizar uma pré-análise para obter informações-chave para a comunicação dos valores mais importantes do nosso projeto
- ◆ Apoiar os argumentos de venda e de financiamento do projeto com números que demonstrem a potencial solvência do projeto
- ◆ Determinar os passos necessários para abordar os *Publishers* e os investidores

# 03

## Direção do curso

Uma das prioridades da TECH na conceção das suas certificações é a criação de um corpo docente versado na área em que se desenvolve o curso. Por esta razão, para este Curso selecionou um grupo de profissionais do setor da produção de videojogos com uma vasta experiência de trabalho na gestão de projetos de gamificação para grandes empresas. Além disso, são especialistas no ativo, pelo que conhecem em pormenor o contexto atual, aspetos que se refletirão na exaustividade e precisão com que foram concebidos os planos de estudos.





“

*Uma equipa de profissionais do setor Gaming acompanhá-lo-á ao longo de todo o curso, proporcionando-lhe os melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares"*

## Direção



### Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Design de Videojogos, Design de Níveis, Produção de Videojogos, Middleware, Indústrias de Meios Criativos, etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como a Avatar Games ou a Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Design de Videojogos
- ♦ Membro do Conselho Consultivo da Nima World



# 04

## Estrutura e conteúdo

A TECH incluiu neste Curso 150 horas dos melhores conteúdos teóricos, práticos e complementares. Este último é composto por: vídeos detalhados, artigos de investigação, resumos dinâmicos, leituras complementares e exercícios de autoconhecimento. Isto permitirá ao aluno aprofundar os diferentes aspetos do plano de estudo de forma personalizada. Além disso, todo o material estará disponível no Campus Global desde o início do curso, permitindo-lhe organizar a sua experiência académica de forma a tirar o máximo partido dela.



“

*Uma certificação com um grau de personalização muito elevado, adaptada aos diferentes níveis de exigência de cada aluno, mas concebida para superar todas as suas expectativas”*

## Módulo 1. Produção e financiamento de videojogos

- 1.1. Produção de videojogos
  - 1.1.1. Metodologias em cascata
  - 1.1.2. Análise de casos de ausência de gestão de projeto e de plano de trabalho
  - 1.1.3. Consequências da ausência de um departamento de produção na indústria dos videojogos
- 1.2. Equipa de desenvolvimento
  - 1.2.1. Departamentos fundamentais no desenvolvimento de projetos
  - 1.2.2. Principais perfis na microgestão: Lead e Sénior
  - 1.2.3. Problema da falta de experiência nos perfis Júnior
  - 1.2.4. Estabelecimento de um plano de capacitação para os perfis com pouca experiência
- 1.3. Metodologias ágeis em o desenvolvimento de videojogos
  - 1.3.1. Scrum
  - 1.3.2. Agile
  - 1.3.3. Metodologias híbridas
- 1.4. Estimativas de esforço, tempo e custos
  - 1.4.1. O preço do desenvolvimento de um videojogo: principais conceitos de custos
  - 1.4.2. Programação das tarefas: pontos críticos, chaves e aspetos a ter em conta
  - 1.4.3. Estimativas baseadas em pontos de esforço vs. Cálculo em horas
- 1.5. Definição de prioridades no planeamento de protótipos
  - 1.5.1. Estabelecimento dos objetivos gerais do projeto
  - 1.5.2. Priorização das principais funcionalidades e conteúdos: ordem e necessidades de acordo com o departamento
  - 1.5.3. Agrupamento das funcionalidades e dos conteúdos em produção para constituir os produtos (protótipos funcionais)
- 1.6. Boas práticas na produção de videojogos
  - 1.6.1. Reuniões, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniões de fim de *Sprint*, reuniões de verificação das metas ALFA, BETA y RELEASE
  - 1.6.2. Medição da velocidade do *Sprint*
  - 1.6.3. Deteção da falta de motivação e da baixa produtividade e antecipação de potenciais problemas de produção





- 1.7. Análise na produção
  - 1.7.1. Análise preliminar 1: análise da situação do mercado
  - 1.7.2. Análise preliminar 2: estabelecimento dos principais pontos de referência do projeto (concorrentes diretos)
  - 1.7.3. Conclusões das análises preliminares
- 1.8. Cálculo dos custos de desenvolvimento
  - 1.8.1. Recursos humanos
  - 1.8.2. Tecnologia e licenças
  - 1.8.3. Custos externos ao desenvolvimento
- 1.9. Procura de investimento
  - 1.9.1. Tipos de investidores
  - 1.9.2. Sumário executivo
  - 1.9.3. *Pitch Deck*
  - 1.9.4. *Editoras*
  - 1.9.5. Autofinanciamento
- 1.10. Elaboração de *Post Mortem* de projeto
  - 1.10.1. Processo de elaboração do *Post Mortem* na empresa
  - 1.10.2. Análise dos pontos positivos do projeto
  - 1.10.3. Estudo dos pontos negativos do projeto
  - 1.10.4. Proposta de melhoria dos pontos negativos do projeto e conclusões

“*Irá dominar o Scrum e o Agile em apenas 6 semanas com a TECH e este curso completo e abrangente. Está preparado?*”

05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

**“** *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

*Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



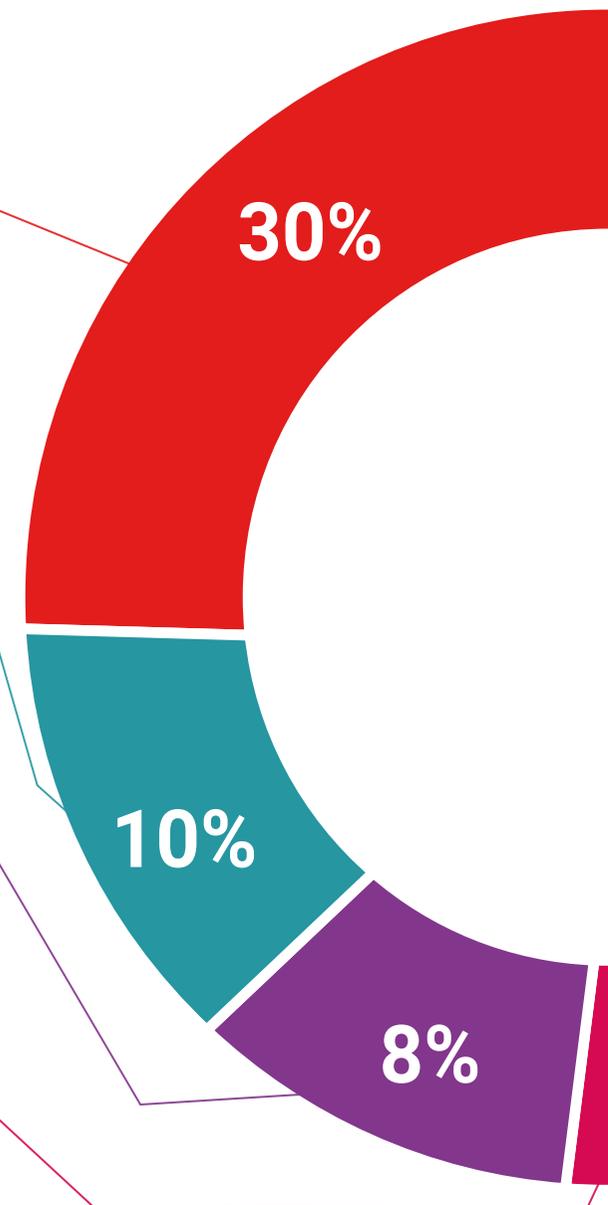
#### Práticas de aptidões e competências

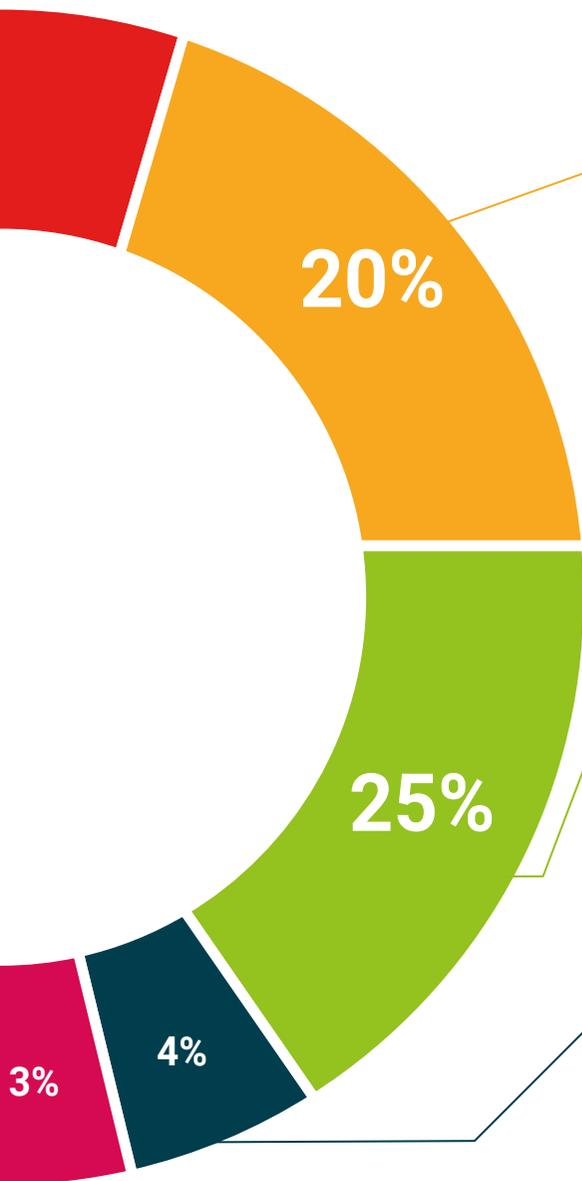
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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 necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Produção e Pitching para Videojogos 3D garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Produção e Pitching para Videojogos 3D** conta com o conteúdo educacional 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.

Certificação: **Curso de Produção e Pitching para Videojogos 3D**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



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

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

**tech** universidade  
tecnológica

### Curso

Produção e Pitching  
para Videojogos 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Produção e Pitching para Videojogos 3D

