

Curso

Inglês para Videojogos

Paulie: We doin' this?



Curso Inglês para Videojogos

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

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

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Os videojogos são um entretenimento internacional que eclipsa a indústria da música e do cinema juntas. Milhões de pessoas em todo o mundo jogam em muitas consolas uma grande variedade de títulos, muitos deles em inglês. A língua anglo-saxónica tornou-se na dominante na indústria dos videojogos, pelo que é imprescindível que todo o profissional deste setor, independentemente da sua área, domine o inglês. Este programa permitirá ao aluno ser fluente em qualquer tipo de conversa, tanto técnica como geral, e prepará-lo também para entrevistas profissionais e reuniões específicas da indústria dos videojogos.





“

Este Curso permitir-lhe-á manter, sem qualquer dificuldade, conversações com especialistas do setor de todo o mundo”

O inglês é a língua dominante na indústria dos videojogos. Tanto assim é que inclusive muitos jogadores que não tinham conhecimentos de inglês aprenderam inglês jogando os seus jogos favoritos. Além disso, o setor utiliza muita terminologia inglesa, como *Endgame*, NPC, V-Sync o *Advergaming*, com que qualquer pessoa que trabalhe neste setor deve estar familiarizada.

Por este motivo, o Curso de Inglês para Videojogos amplia consideravelmente os conhecimentos do aluno neste domínio, preparando-o para todo o tipo de conversas ou trocas de informação com que se possa deparar quando trabalhar na indústria. Dessa forma, aprofunda-se durante o extenso programa em questões como os debates habituais em torno aos videojogos, o software anglo-saxónico mais comum ou a linguagem técnica dos videojogos online.

Também são abordados temas mais específicos, como a robótica, o copyright ou a computação em nuvem, que permitem ao aluno comunicar fluentemente quando necessita de desenvolver um diálogo mais especializado e profissional. O profissional será capaz de lidar com entrevistas de emprego e conferências industriais em inglês sem nenhum obstáculo.

A tudo isto acresce a vantagem de que o curso é ministrado 100% online, permitindo ao aluno a máxima flexibilidade no estudo dos conteúdos. Ao eliminar a necessidade de frequentar um centro físico ou de se ajustar a horários fixos, os estudantes podem adaptar este Curso de Inglês para Videojogos às suas necessidades pessoais, profissionais ou familiares.

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

- ◆ Conhecimento aprofundado do vocabulário anglo-saxónico para os videojogos, desde os temas mais comuns e habituais até aos mais técnicos e precisos
- ◆ Conteúdo com um forte apoio audiovisual, facilitando a aquisição dos conhecimentos transmitidos
- ◆ Exercícios práticos com os quais se pode auto-avaliar o processo de aprendizagem
- ◆ Metodologias modernas e inovadoras adaptadas às tendências atuais da indústria
- ◆ Programa de estudos preparado por especialistas no domínio
- ◆ Disponibilidade total de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo com uma conexão à Internet



Não terás medo de falar com as grandes figuras da indústria, como Phil Spencer ou Gabe Newell, depois de concluíres este Curso de Inglês para Videojogos”

“

Não fiques AFK nos teus estudos de inglês e atualiza o teu vocabulário graças a este Curso”

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, 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.

Concentra-te nos teus conhecimentos de inglês e torna o teu CV convincente para as empresas mais importantes.

Inscreva-se neste Curso de Inglês para Videojogos e domine os termos técnicos mais comuns utilizados em qualquer conversa profissional.



02

Objetivos

Esta formação tem como objetivo instruir o aluno no domínio da terminologia comum na indústria dos videojogos, tanto a um nível mais corrente e informal como a nível de âmbitos técnicos com gíria própria, o que exige um conhecimento mais profundo para poder comunicar-se com sucesso. Desta forma, o aluno será capaz de interagir em qualquer área da indústria de uma forma natural, evitando mal-entendidos ou momentos embaraçosos.





“

Se queres trabalhar para a Sony, Microsoft ou para a Nintendo, é preciso ser 100% fluente em toda a linguagem técnica e convencional do mundo dos 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
- ◆ Explorar aspetos técnicos mais específicos em áreas como os videojogos online ou o copyright
- ◆ Capacitar o aluno para escrever em inglês textos laborais, tais como e-mails, relatórios ou apresentações
- ◆ Estudar as origens e a história da indústria dos videojogos para compreender a sua forma de comunicação
- ◆ Reconhecer o alcance atual da gamificação como ferramenta de aprendizagem de línguas em todo o mundo



Não haverá tema industrial, comum ou técnico de que não possas falar após estudar este Curso de Inglês para Videojogos”





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
- ◆ Analisar as questões legais internacionais e os casos de plágio real no mundo dos videojogos
- ◆ Aprender sobre a ortografia correta nos videojogos e a importância das legendas
- ◆ Abordar a criação de um CV em inglês, bem como ofertas e entrevistas de emprego internacionais
- ◆ Conhecer a terminologia específica da engenharia web e da infraestrutura da nuvem aplicável aos videojogos

03

Estrutura e conteúdo

Este programa de Inglês para Videojogos está dividido em 2 módulos diferentes, que, por sua vez, contêm 10 tópicos cada um, onde é explicado e distribuído todo o material didático. A TECH reuniu uma equipa de especialistas na indústria dos videojogos com um elevado domínio do inglês, garantindo assim ao estudante o acesso aos melhores conteúdos disponíveis sobre o tema. O programa de estudos é apresentado de forma clara e bem organizada, o que facilita o acesso à informação, bem como o próprio trabalho de estudo.



THE GAME AWARDS

“

Dá à tua carreira profissional a orientação internacional que necessita graças a este Curso de Inglês para Videojogos”

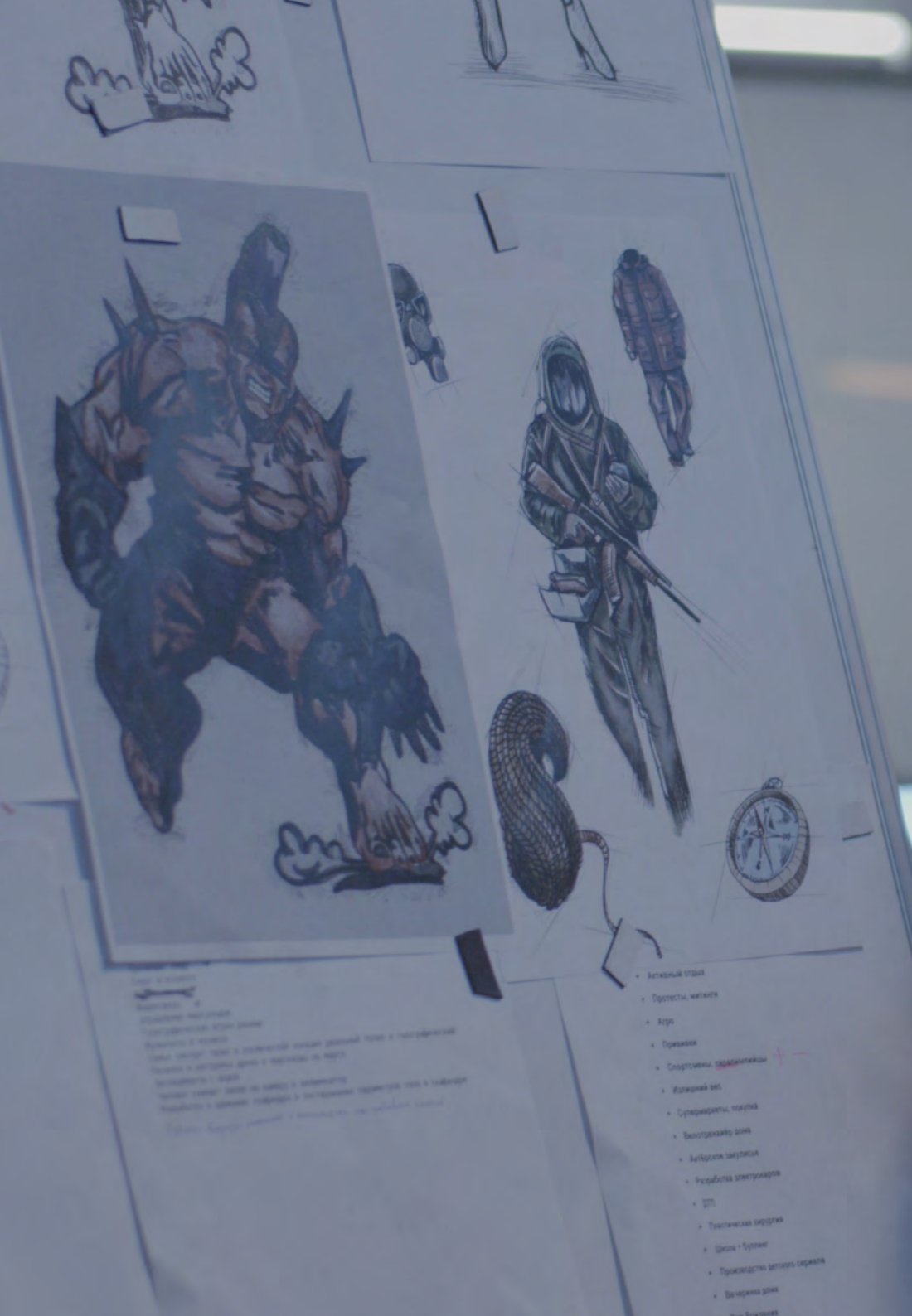
Módulo 1. Inglês para videogames I

- 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. E-mail
 - 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 videogames
 - 1.5.1. A violência
 - 1.5.2. O sedentarismo e os videogames
 - 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 videogames
- 1.7. Considerações históricas
 - 1.7.1. Os inícios do desenvolvimento do videogame
 - 1.7.2. Grandes marcos no processo de comercialização em massa
 - 1.7.3. O papel dos videogames 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 videogames
 - 1.8.3. O papel dos videogames 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 videogames online
 - 1.10.1. Vocabulário dos videogames
 - 1.10.2. Estruturas gramaticais nos videogames
 - 1.10.3. O papel da voz: questões de pronúncia

Módulo 2. Inglês para videogames II

- 2.1. O plágio no mundo dos videogames
 - 2.1.1. Questões legais internacionais
 - 2.1.2. Análise de casos reais
 - 2.1.3. A homenagem e os ovos de Páscoa virtuais
- 2.2. Iniciativas comerciais
 - 2.2.1. O comércio eletrónico
 - 2.2.2. Estratégias publicitárias
 - 2.2.3. Criação de anúncios
- 2.3. O papel da escrita
 - 2.3.1. Correção ortográfica nos videogames
 - 2.3.2. As legendas
 - 2.3.3. A comunicação escrita com pessoas externas à empresa
- 2.4. Os direitos de copyright
 - 2.4.1. Direitos de autor
 - 2.4.2. As licenças de Creative Commons
 - 2.4.3. Os limites da liberdade criativa
- 2.5. Emprego no mundo da tecnologia
 - 2.5.1. Criação do currículo
 - 2.5.2. A entrevista de emprego
 - 2.5.3. Expectativas salariais
- 2.6. Encontros sociais profissionais
 - 2.6.1. Conferências
 - 2.6.2. A cultura comercial
 - 2.6.3. Reuniões



- 2.7. Робótica
 - 2.7.1. Inícios e evolução
 - 2.7.2. Classificação e definição do robô
 - 2.7.3. Métodos de programação
- 2.8. Programação informática
 - 2.8.1. Estruturas de controlo
 - 2.8.2. Objetos
 - 2.8.3. Armazenamento
- 2.9. Computação em nuvem
 - 2.9.1. Engenharia web
 - 2.9.2. Infraestruturas na nuvem
 - 2.9.3. Sistemas Multicloud
- 2.10. Gamificação
 - 2.10.1. A gamificação no mundo empresarial
 - 2.10.2. A gamificação na educação
 - 2.10.3. A gamificação na sua vida pessoal

“*Um futuro brilhante espera por si na indústria em que sempre quis trabalhar. A TECH dá-te o último impulso que te falta para ser um especialista no setor 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

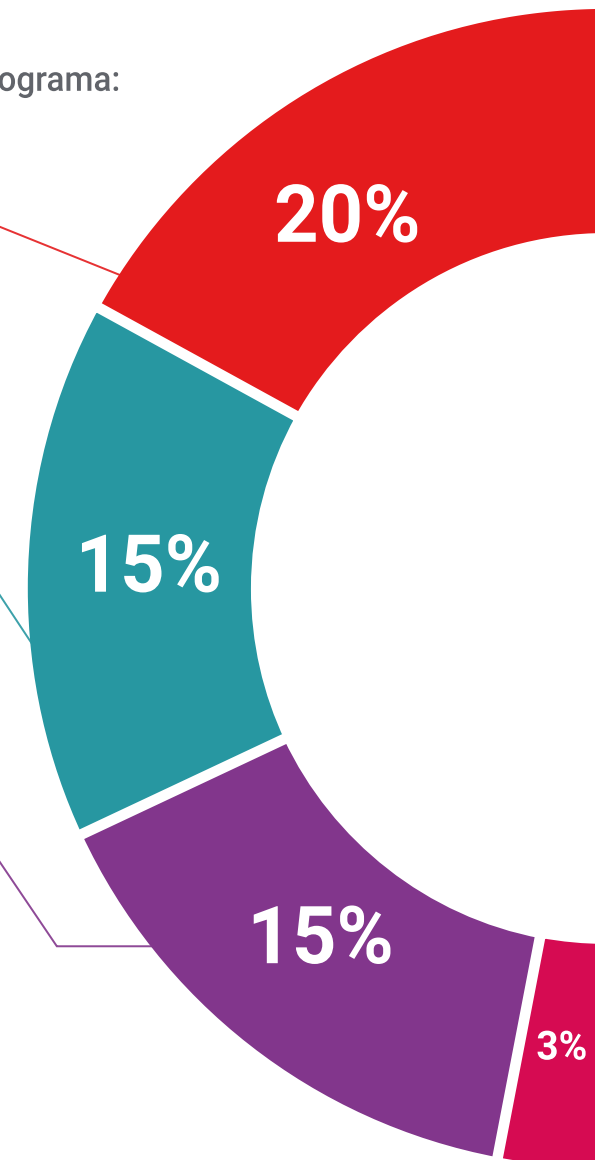
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

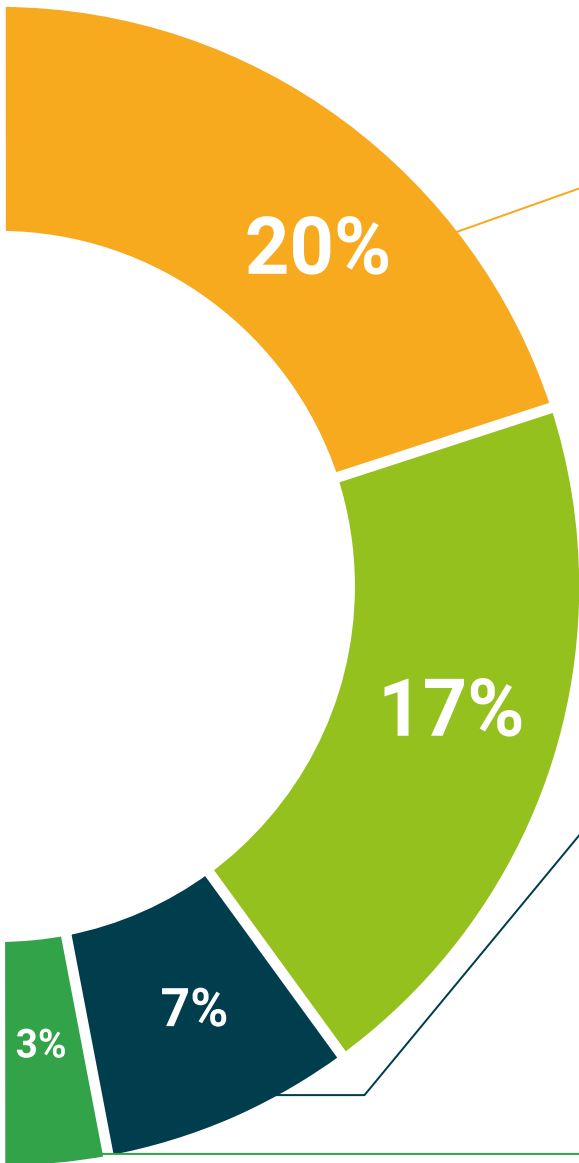
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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 Inglês para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Inglês para Videojogos** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Inglês para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **12 semanas**

Acreditação: **12 ECTS**



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

tech global
university

Curso

Inglês para Videojogos

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

Curso

Inglês para Videojogos