

Curso de Especialização

Criação e Gestão de Empresas de Videojogos





Curso de Especialização Criação e Gestão de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 24 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online
- » Indicado para: Licenciados e diplomados na área dos Estudos Empresariais que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias para criar e gerir um modelo de negócio no sector dos videojogos

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/escola-de-gestao/curso-especializacao/curso-especializacao-criacao-gestao-empresas-videojuegos

Índice

01

Boas-vindas

pág. 4

02

Porquê estudar na TECH?

pág. 6

03

Porquê o nosso curso?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estrutura e conteúdo

pág. 18

06

Metodologia

pág. 24

07

O perfil dos nossos alunos

pág. 32

08

Direção do curso

pág. 36

09

Impacto para a sua carreira

pág. 40

10

Benefícios para a sua empresa

pág. 44

11

Certificação

pág. 48

01

Boas-vindas

O boom da indústria dos videojogos e a procura cada vez maior por parte da sociedade levaram muitos empresários e empreendedores a pensar, pelo menos uma vez na sua carreira, em fundar uma entidade relacionada com este tema. No entanto, a falta de informação tem-nos impedido de o fazer. Com o objetivo de os orientar na Criação e Gestão de Empresas de Videojogos, esta certificação foi concebida para lhes proporcionar os conhecimentos necessários para gerir com sucesso um projeto digital baseado nos últimos desenvolvimentos do sector. Uma oportunidade única de aprender, pela mão de especialistas e através de um programa online, as chaves que colocarão a empresa entre as melhores.



Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos
TECH Universidade Tecnológica



“

Este curso dar-lhe-á as chaves para gerir com sucesso qualquer projeto empresarial no sector dos videojogos, o que impulsionará a sua carreira profissional”

02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de gestão do mundo, 100% online. É uma Escola de Gestão de elite, com um modelo que obedece aos mais elevados padrões acadêmicos. Um centro internacional de ensino de alto desempenho e de competências intensivas de gestão.



“

A TECH é uma Universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do estudante para o ajudara alcançar o sucesso empresarial"

Na TECH Universidade Tecnológica



Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online, que combina a mais recente tecnologia educacional com o máximo rigor pedagógico. Um método único com o mais alto reconhecimento internacional, que fornecerá os elementos-chave para que o aluno se desenvolva num mundo em constante mudança, onde a inovação deve ser a aposta essencial de cada empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar um sistema multivídeo interativo inovador nos programas.



Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é económico. Não é necessário fazer um grande investimento para estudar nesta Universidade. No entanto, para se formar na TECH, serão testados os limites da inteligência e capacidade do estudante. Os padrões académicos desta instituição são muito elevados...

95%

dos estudantes da TECH concluem os seus estudos com sucesso



Networking

Profissionais de todo o mundo participam na TECH, pelo que o estudante poderá criar uma vasta rede de contactos que lhe será útil para o seu futuro.

+100 mil

gestores formados todos os anos

+200

nacionalidades diferentes



Empowerment

O estudante vai crescer de mãos dadas com as melhores empresas e profissionais de grande prestígio e influência. A TECH desenvolveu alianças estratégicas e uma valiosa rede de contactos com os principais intervenientes económicos dos 7 continentes.

+500

Acordos de colaboração com as melhores empresas



Talento

Este Curso de Especialização é uma proposta única para fazer sobressair o talento do estudante no meio empresarial. Uma oportunidade para dar a conhecer as suas preocupações e a sua visão de negócio.

A TECH ajuda o estudante a mostrar o seu talento ao mundo no final desta especialização



Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno pode desfrutar de uma experiência única. Estudará num contexto multicultural. Num programa com uma visão global, graças ao qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, compilando a informação mais recente e que melhor se adequa à sua ideia de negócio.

Os estudantes da TECH têm mais de 200 nacionalidades.

A TECH procura a excelência e, para isso, tem uma série de características que a tornam uma Universidade única:



Análises

A TECH explora o lado crítico do aluno, a sua capacidade de questionar as coisas, a sua capacidade de resolução de problemas e as suas competências interpessoais.



Excelência académica

A TECH proporciona ao estudante a melhor metodologia de aprendizagem online. A Universidade combina o método *Relearning* (a metodologia de aprendizagem mais reconhecida internacionalmente) com o Estudo de Caso de Tradição e vanguarda num equilíbrio difícil, e no contexto do itinerário académico mais exigente.



Economia de escala

A TECH é a maior universidade online do mundo. Tem uma carteira de mais de 10 mil pós-graduações universitárias. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Isto assegura que os estudos não são tão caros como noutra universidade.



Aprenda com os melhores

A equipa docente da TECH explica nas aulas o que os levou ao sucesso nas suas empresas, trabalhando num contexto real, animado e dinâmico. Professores que estão totalmente empenhados em oferecer uma especialização de qualidade que permita ao estudante avançar na sua carreira e destacar-se no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



Na TECH terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atualizados no meio académico"

03

Porquê o nosso programa?

Realizar o programa da TECH significa multiplicar as suas hipóteses de alcançar sucesso profissional no campo da gestão de empresas de topo.

É um desafio que envolve esforço e dedicação, mas que abre a porta para um futuro promissor. O estudante aprenderá com o melhor corpo docente e com a metodologia educacional mais flexível e inovadora.



“

Temos o corpo docente mais prestigiado e o plano de estudos mais completo do mercado, o que nos permite oferecer uma capacitação do mais alto nível académico”

Este programa trará uma multiplicidade de benefícios profissionais e pessoais, entre os quais os seguintes:

01

Dar um impulso definitivo à carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno poderá assumir o controlo do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Com a conclusão deste programa, adquirirá as competências necessárias para fazer uma mudança positiva na sua carreira num curto período de tempo.

70% dos participantes nesta especialização conseguem uma mudança positiva na sua carreira em menos de 2 anos.

02

Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada da gestão geral para compreender como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

A nossa visão global da empresa irá melhorar a sua visão estratégica.

03

Consolidar o estudante na gestão de empresas de topo

Estudar na TECH significa abrir as portas a um panorama profissional de grande importância para que o estudante se possa posicionar como gestor de alto nível, com uma visão ampla do ambiente internacional.

Trabalhará em mais de 100 casos reais de gestão de topo.

04

Assumir novas responsabilidades

Durante o programa, são apresentadas as últimas tendências, desenvolvimentos e estratégias, para que os estudantes possam realizar o seu trabalho profissional num ambiente em mudança.

45% dos alunos conseguem subir na carreira com promoções internas.

05

Acesso a uma poderosa rede de contactos

A TECH interliga os seus estudantes para maximizar as oportunidades. Estudantes com as mesmas preocupações e desejo de crescer. Assim, será possível partilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

Encontrará uma rede de contactos essencial para o seu desenvolvimento profissional.

06

Desenvolver projetos empresariais de uma forma rigorosa

O estudante terá uma visão estratégica profunda que o ajudará a desenvolver o seu próprio projeto, tendo em conta as diferentes áreas da empresa.

20% dos nossos estudantes desenvolvem a sua própria ideia de negócio.

07

Melhorar as *soft skills* e capacidades de gestão

A TECH ajuda os estudantes a aplicar e desenvolver os seus conhecimentos adquiridos e a melhorar as suas capacidades interpessoais para se tornarem líderes que fazem a diferença.

Melhore as suas capacidades de comunicação e liderança e dê um impulso à sua profissão.

08

Ser parte de uma comunidade exclusiva

O estudante fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, instituições de renome e professores qualificados das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade da TECH Universidade Tecnológica.

Damos-lhe a oportunidade de se especializar com uma equipa de professores de renome internacional.

04

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos é proporcionar aos alunos os conceitos necessários que lhes permitam gerir, com total garantia e confiança, um projeto relacionado com esta indústria digital. É por isso que este curso não só terá um impacto positivo no perfil empresarial, como também proporcionará aos empresários uma vantagem profissional altamente valorizada na procura de emprego em grandes empresas.



“

Este Curso de Especialização permitir-lhe-á candidatar-se a ofertas de emprego de grandes empresas do sector dos videojogos, como Tencent ou a Riot Game”

A TECH converte os objetivos dos seus alunos nos seus próprios objetivos

Trabalham em conjunto para os alcançar

O Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos capacitará o aluno para:

01

Desenvolver estratégias de negócio orientadas às empresas digitais e de videojogos

04

Ter um conhecimento amplo sobre os principais elementos para a criação de empresas que se possam posicionar no mercado dos videojogos

02

Dominar as áreas de Gestão das empresas



03

Conhecer detalhadamente o ecossistema da indústria

05

Conhecer detalhadamente o funcionamento e a gestão dos projetos

06

Estudar em profundidade os principais elementos para o desenvolvimento de soluções inovadoras e viáveis para os diferentes serviços e produtos dos videojogos

08

Adquirir as aptidões e competências mais complexas para liderar modelos de negócio e projetos do âmbito dos videojogos



09

Adquirir critérios elevados sobre tecnologias emergentes e inovação na indústria dos videojogos

07

Analisar aspetos tais como o processo estratégico e a necessidade de realizar a análise de diferentes variáveis requerentes de formulação estratégica

10

Fundamentar os objetivos e as funções da gestão estratégica nas empresas digitais e de videojogos

05

Estrutura e conteúdo

Para a elaboração dos conteúdos do plano de estudos incluídos neste Curso de Especialização, a TECH seguiu as orientações da equipa pedagógica, assim como os critérios mais rigorosos em termos de qualidade dos conteúdos. Por isso que os estudantes encontrarão em cada unidade didática a informação mais recente que lhes permitirá melhorar os seus conhecimentos e adquirir as competências necessárias para a criação e gestão de um projeto empresarial no domínio dos videojogos.



“

Em apenas 6 meses, tornar-se-á um especialista no sector da Criação e Gestão de Empresas de Videojogos”

Plano de estudos

O plano de estudos deste Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos inclui, de forma intensiva e abrangente, um curso de qualidade baseado nos últimos desenvolvimentos do sector e na informação mais atualizada e prática. O plano de estudos oferecerá aos estudantes as chaves para atingirem os seus objetivos profissionais e empresariais e permitir-lhes-á enfrentar desafios mais ambiciosos durante a sua carreira.

Consiste em 450 horas distribuídas ao longo de 6 meses, com 3 módulos nos quais os licenciados encontrarão não só os conceitos abordados em formato teórico, mas também uma variedade de material adicional para aprofundar os seus conhecimentos em cada seção. Este material inclui estudos de casos, com os quais os licenciados poderão aplicar os conhecimentos adquiridos e desenvolver uma capacidade crítica baseada na sua própria experiência pessoal e académica.

Uma boa oportunidade para investir no seu futuro profissional, numa formação que lhe permitirá aprender as estratégias mais eficazes em termos de Criação e Gestão de Empresas de Videojogos e que o ajudará a optar por uma melhoria considerável do seu desempenho laboral. Tudo isto, num curso 100% online, acessível a partir de qualquer dispositivo e em qualquer altura.

Este Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos desenvolve-se ao longo de 6 meses e está dividido em 3 módulos:

Módulo 1

Criação de Empresas de Videojogos

Módulo 2

Gestão de projetos

Módulo 3

Inovação



Onde, quando e como são ministradas?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos completamente online. Durante os 24 semanas de duração da especialização, o aluno poderá aceder a todos os conteúdos deste curso em qualquer altura, permitindo-lhe autogerir o seu tempo de estudo.

Uma experiência educativa única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional e avançar na sua carreira.

Módulo 1. Criação de Empresas de Videojogos

1.1. Empreendedorismo

- 1.1.1. Estratégia empresarial
- 1.1.2. O Projeto de empreendedorismo
- 1.1.3. Metodologias ágeis de empreendedorismo

1.2. Inovações tecnológicas do Videojogo

- 1.2.1. Inovações em consolas e periféricos
- 1.2.2. Inovação em *Motion Capture* e *Live Dealer*
- 1.2.3. Inovação em gráficos e *software*

1.3. Plano de negócio

- 1.3.1. Segmentos e proposta de valor
- 1.3.2. Processos, recursos e alianças-chave
- 1.3.3. Relação com o cliente e canais de interação

1.4. Inversão

- 1.4.1. Investimentos na Indústria do Videojogo
- 1.4.2. Aspectos críticos para a captação de investimentos
- 1.4.3. Financiamento de *Startups*

1.5. Finanças

- 1.5.1. Receitas e eficiências
- 1.5.2. Despesas operacionais e de capital
- 1.5.3. Declaração de rendimentos e balanço

1.6. Produção de videojogos

- 1.6.1. Ferramentas de simulação de produção
- 1.6.2. Gestão programada da produção
- 1.6.3. Gestão de controlo de produção

1.7. Gestão de operações

- 1.7.1. Conceção, localização e manutenção
- 1.7.2. Gestão da qualidade
- 1.7.3. Gestão de inventários e da cadeia de abastecimento

1.8. Novos modelos de distribuição *online*

- 1.8.1. Modelos de logística *online*
- 1.8.2. Entrega direta *online* e SaaS
- 1.8.3. *Dropshipping*

1.9. Sustentabilidade

- 1.9.1. Criação de valor sustentável
- 1.9.2. ASG (Ambiental, Sociais e de Governo)
- 1.9.3. Sustentabilidade na estratégia

1.10. Aspectos jurídicos

- 1.10.1. Propriedade intelectual
- 1.10.2. Propriedade industrial
- 1.10.3. RGDP

Módulo 2. Gestão de projetos

2.1. Ciclos de vida de um projeto de Videojogos

- 2.1.1. Fase conceitual e de pré-produção
- 2.1.2. Fase de produção e as fases finais
- 2.1.3. Fase de pós-produção

2.2. Projetos de Videojogo

- 2.2.1. Géneros
- 2.2.2. *Serious Games*
- 2.2.3. Subgéneros e novos géneros

2.3. Arquitetura de um projeto de Videojogos

- 2.3.1. Arquitetura interna
- 2.3.2. Relação entre elementos
- 2.3.3. Visão holística do Videojogo

2.4. Os Videojogos

- 2.4.1. Aspectos lúdicos dos Videojogos
- 2.4.2. Conceção de Videojogos
- 2.4.3. Gamificação

2.5. A técnica do Videojogo

- 2.5.1. Elementos internos
- 2.5.2. Motores dos Videojogos
- 2.5.3. Influência da tecnologia e do *Marketing do Design*

2.6. Conceção, lançamento e execução de projetos

- 2.6.1. Pré-desenvolvimento
- 2.6.2. Fases de desenvolvimento de Videojogos
- 2.6.3. O Envolvimento dos consumidores no desenvolvimento

2.7. Gestão da organização de um projeto de Videojogos

- 2.7.1. Equipa de desenvolvimento e *Publishers*
- 2.7.2. Equipa de operações
- 2.7.3. Equipa de vendas e *Marketing*

2.8. Manuais para o desenvolvimento dos videojogos

- 2.8.1. Manual de design e técnica do Videojogo
- 2.8.2. Manual do criador de Videojogos
- 2.8.3. Manual de requisitos e especificações técnicas

2.9. Publicação e *Marketing* de Videojogos

- 2.9.1. Preparação do *Kick Off* do Videojogo
- 2.9.2. Canais de comunicação digitais
- 2.9.3. *Delivery*, progressos e acompanhamento do sucesso

2.10. Metodologias ágeis aplicáveis a projetos de videojogos

- 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 2.10.2. *Lean Startup*
- 2.10.3. *Scrum Development and Sales*

Módulo 3. Inovação**3.1. Estratégias e inovação**

- 3.1.1. Inovação em Videojogos
- 3.1.2. Gestão da inovação dos Videojogos
- 3.1.3. Modelos de inovação

3.2. Talento inovador

- 3.2.1. A implementação de uma cultura de inovação nas organizações
- 3.2.2. Talento
- 3.2.3. Mapa da cultura da inovação

3.3. A Administração e gestão de talento na economia digital

- 3.3.1. Ciclo de vida do talento
- 3.3.2. Fatores condicionantes de absorção-geração
- 3.3.3. Retenção: *compromisso*, fidelização, evangelistas

3.4. Modelos de negócio em inovação de Videojogos

- 3.4.1. Inovação nos modelos empresariais
- 3.4.2. Ferramentas de inovação empresarial
- 3.4.3. *Business Model Navigator*

3.5. Gestão de projetos de inovação

- 3.5.1. Cliente e processo de inovação
- 3.5.2. *Design* da proposta de valor
- 3.5.3. Organizações exponenciais

3.6. Metodologias ágeis na inovação

- 3.6.1. Metodologia *Design Thinking* e *Lean Startup*
- 3.6.2. Modelos ágeis de gestão de projetos: *Kanban* e *Scrum*
- 3.6.3. *Lean Canvas*

3.7. Gestão da validação da inovação

- 3.7.1. Prototipagem (PMV)
- 3.7.2. Validação do cliente
- 3.7.3. Pivotar ou preservar

3.8. Inovação de processos

- 3.8.1. Oportunidades de inovação em processos
- 3.8.2. *Time-to-Market*, redução de tarefas sem valor e eliminação de defeitos
- 3.8.3. Ferramentas metodológicas para a inovação em processos

3.9. Tecnologias disruptivas

- 3.9.1. Tecnologias de hibridização físico-digital
- 3.9.2. Tecnologias em comunicação e processamento de dados
- 3.9.3. Tecnologias de aplicação em gestão

3.10. Retorno do investimento em inovação

- 3.10.1. Estratégias para a monetização de dados e ativos de inovação
- 3.10.2. O ROI da inovação. Abordagem geral
- 3.10.3. Funis



O melhor curso para implementar as chaves do sucesso empresarial na sua carreira profissional"

06

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”

A TECH Business School utiliza o 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”



Este programa prepara-o para enfrentar desafios empresariais em ambientes incertos e tornar o seu negócio bem sucedido.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de formação intensiva, criado de raiz para oferecer aos gestores desafios e decisões empresariais ao mais alto nível, 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 estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais”

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 do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

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

Relearning Methodology

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

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

O nosso sistema online permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário. Poderá aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou móvel com uma ligação à Internet.

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 escola de gestão é a única escola de língua espanhola licenciada para empregar 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 especializada.

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 gestor de topo necessita de desenvolver no contexto 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 tutelados pelos melhores especialistas em gestão de topo 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.



07

O perfil dos nossos alunos

Este Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos destina-se principalmente a dois tipos de estudantes que partilham o mesmo objetivo: melhorar as suas carreiras profissionais e garantir o sucesso dos seus projetos. Por um lado, o curso destina-se a empresários interessados no sector dos videojogos e que vêem nele uma oportunidade para as suas empresas. No entanto, pode também interessar aos empresários que pretendam impulsionar as suas carreiras e candidatar-se a empregos de gestão e de responsabilidade.



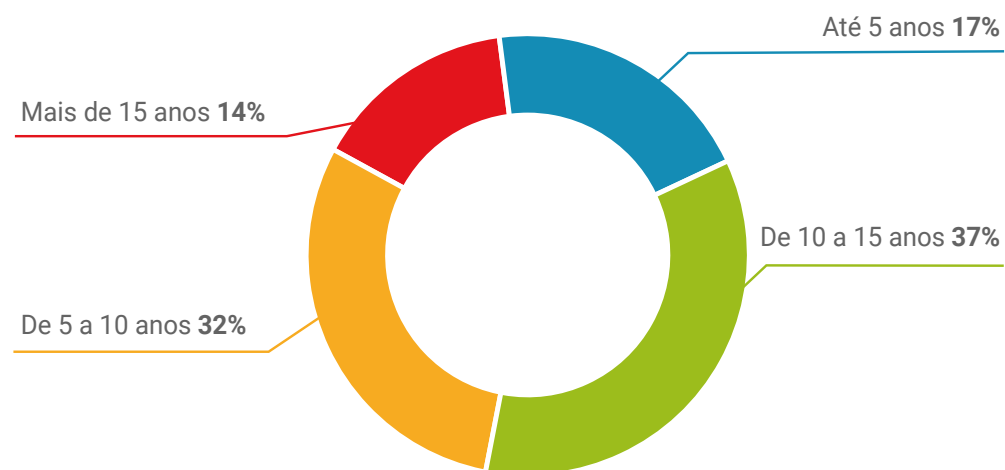
“

Este Curso de Especialização aprofundará as estratégias de monetização de dados e ativos em inovação para que os seus investimentos sejam sempre seguros e produtivos”

Idade média

Entre **35** e **45** anos

Anos de experiência



Formação

Empresariais Económicas **49%**

Engenharias **27%**

Ciências Sociais **12%**

Outros **12%**

Perfil académico

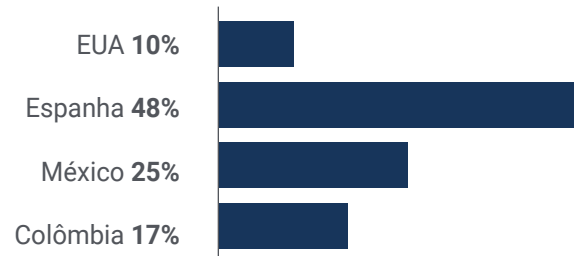
Indústria **35%**

Serviços **16%**

Empreendedores **39%**

Outras **10%**

Distribuição geográfica



Davinia Fuentes

Lead Developer

"Estava à procura de uma certificação que correspondesse à demanda laboral. E com este Curso de Especialização, não só aprendi tudo o que preciso de saber para criar e gerir uma empresa de videojogos, como também investi tempo a melhorar as minhas capacidades de liderança de projetos e a melhorar a minha carreira profissional"

08

Direção do curso

O corpo docente deste Curso de Especialização é composto por profissionais da área da criação e gestão de empresas, o que confere ao curso um carácter único e dinâmico, baseado na experiência profissional do próprio corpo docente. Isto permitirá aos estudantes absorverem a realidade do sector e aprenderem, com especialistas, tudo o que precisam de saber para gerir e liderar um projeto de sucesso na indústria digital e dos videojogos



“

*A experiência do corpo docente
irá guiá-lo para atingir os seus
objetivos profissionais”*

Direção



Sr. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ Produtor de Videojogos e Aplicações Multi-dispositivos
- ♦ Diretor de Operações e Desenvolvimento Comercial e I&D na Gamera Nest
- ♦ Gestor do Programa PS Talents na PlayStation Iberia
- ♦ Sócio/Diretor de Produção, Marketing e Operações da ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Sócio/Gerente de Produção e Operações/Designer de produtos na DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Gestão online no Departamento de Marketing da AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Membro do Departamento de Design e Licenças de LA FACTORIA DE IDEAS
- ♦ Assistente de Operações na DISTRIMAGEN SL, Madrid (Espanha)
- ♦ Licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade Complutense de Madrid.
- ♦ Mestrado em Gestão, Marketing e Comunicação na Universidade Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Mestrado em Produção de Televisão pelo IMEFE em colaboração com a União Europeia

Professores

Sr Ochoa Fernández, Carlos J.

- Especialista em Inovação Tecnológica, Marketing Digital e Empreendedorismo
- Fundador e CEO da ONE Digital Consulting
- Gestor e Consultor em empresas como a SIEMENS, Sagentia, Altran e Eptron
- Avaliador Especialista da Comissão Europeia
- Avaliador Independente de Alberta Innovates (Canadá)
- Mentor da Swiss National Science Foundation (SNSF)
- Engenheiro pela Universidade Politécnica de Madrid
- MBA Internacional em Empreendedorismo no Babson College
- Presidente do capítulo de Madrid/Espanha da Associação VR/AR

Sr. García Fernández, Juan Carlos

- Designer e Produtor de Videojogos
- Produtor de Videojogos na PlayStation Talents
- QA Tester de Jogos Eletrónicos na PlayStation Talents
- Licenciado em Design e Desenvolvimento de Videojogos pela Universidade UDIT Formação Académica



Aproveite a oportunidade para ficar a par dos últimos avanços nesta matéria e aplicá-los à sua prática quotidiana”

09

Impacto para a sua carreira

A conclusão deste Curso de Especialização dará aos estudantes a formação teórica e prática para enfrentar qualquer projeto de Criação ou Gestão de Empresas dedicadas à indústria dos videogames. Isto refletir-se-á na sua capacidade de resolver problemas e nas suas competências profissionais, o que lhe permitirá distinguir-se dos profissionais do seu ambiente. Além disso, irá impulsionar a sua carreira num curto espaço de tempo, o que se traduz em mais e melhores oportunidades de emprego.



“

Com este Curso de Especialização tornar-se-á um gestor com capacidades de liderança únicas e será capaz de enfrentar com sucesso todos os desafios que surgirem na sua carreira profissional"

*Esta certificação
permitir-lhe-á
candidatar-se a
empregos mais
relevantes, o que
se reflectirá num
aumento significativo
do salário.*

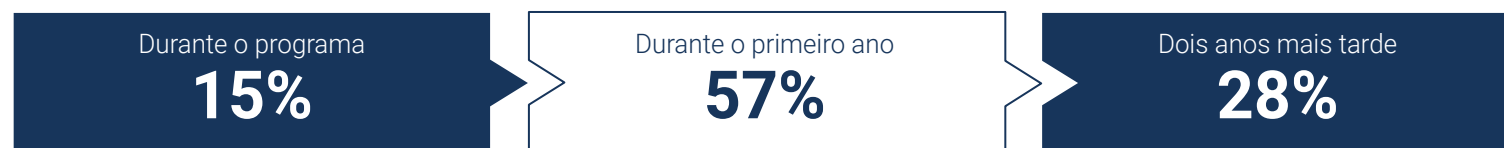
Está pronto para avançar na sua carreira? Uma excelente melhoria profissional espera por si

O Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos da TECH é um curso intensivo que prepara os estudantes para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio da gestão de empresas de videojogos. O seu principal objetivo é promover o crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

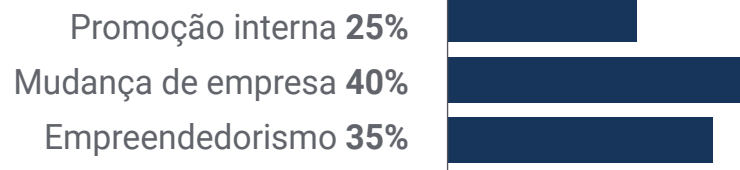
Se quer superar-se si mesmo, fazer uma mudança positiva profissional e trabalhar em rede com os melhores, a TECH é o lugar para si.

*Conhecerá os diferentes
modelos de negócio das
empresas dedicadas
aos videojogos, as suas
características e o seu
modus operandi, o que
lhe permitirá desenvolver
a sua própria estratégia
de sucesso.*

Uma época de mudança profissional para os nossos estudantes



Tipo de mudança



Melhoria salarial

A conclusão deste programa significa um aumento no salário anual de mais de **24,5%** para nossos alunos.



10

Benefícios para a sua empresa

As oportunidades que a empresa poderá enfrentar com profissionais formados com este Curso de Especialização serão maiores. Os licenciados deste curso desenvolverão competências únicas para superar desafios ambiciosos, atingir objetivos complexos e lidar com situações que exigem o envolvimento de gestores qualificados com capacidades de liderança intrínsecas. Em resumo: profissionais altamente qualificados que beneficiarão a entidade com as suas competências na criação e gestão de projetos empresariais na área dos videojogos.



“

Inscreva-se já e aproveite esta oportunidade para alcançar o sucesso profissional em apenas 6 meses e com a comodidade de um curso 100% online"

Desenvolver e reter o talento nas empresas é o melhor investimento a longo prazo.

01

Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional vai levar para a empresa novos conceitos, estratégias e perspetivas que possam trazer mudanças relevantes na organização.

02

Reter gestores de alto potencial para evitar a perda de talentos

Este programa reforça a ligação entre a empresa e o profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da empresa.

03

Construção de agentes de mudança

Ser capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a ultrapassar obstáculos.

04

Maiores possibilidades de expansão internacional

Este programa colocará a empresa em contacto com os principais mercados da economia mundial.

05

Desenvolvimento de projetos próprios

O profissional pode trabalhar num projeto real ou desenvolver novos projetos no domínio de I&D ou Desenvolvimento Comercial da sua empresa.

06

Aumento da competitividade

Este programa dotará os seus profissionais das competências necessárias para enfrentar novos desafios e assim impulsionar a organização.



11

Certificação

O Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos garante, além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso de Especialização 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 Especialização em Criação e Gestão de Empresas de 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 de Especialização** emitido pela TECH Universidade Tecnológica.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Criação e Gestão de Empresas de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **24 semanas**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Criação e Gestão de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 24 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização

Criação e Gestão de Empresas de Videojogos

