

Curso de Especialização

Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos



Curso de Especialização Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: Online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online
- » Indicado para: Graduados, Licenciados e Diplomados na área Empresarial que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias que lhes permitam efetuar uma gestão comercial e financeira eficaz.

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/escola-gestao/curso-especializacao/curso-especializacao-comercial-financeira-empresas-videojogos



Índice

01	02	03	04
Boas-vindas	Porquê estudar na TECH?	Porquê o nosso programa?	Objetivos
pág. 4	pág. 6	pág. 10	pág. 14
05	06	07	
Estrutura e conteúdo	Metodologia	O perfil dos nossos alunos	
pág. 18	pág. 24	pág. 32	
08	09	10	
Direção do curso	Impacto para a sua carreira	Benefícios para a sua empresa	
pág. 36	pág. 40	pág. 44	
11			
Certificação			
			pág. 48

01

Boas-vindas

Para qualquer empresário que pretenda gerir uma empresa de videojogos, quer se trate de um novo projeto ou de uma entidade já estabelecida, a gestão comercial e financeira tem de ser uma das áreas que mais domina, pois é a espinha dorsal da estrutura de uma empresa. Acontece que muitos profissionais não possuem os conhecimentos específicos relacionados com este sector e, por isso, não conseguem atingir os objetivos que gostariam. Para lhes fornecer todas as informações necessárias, foi criado este Curso de Especialização, com o qual o licenciado adquirirá as competências de gestão que lhe permitirá desenvolver uma estratégia bem sucedida e economicamente eficaz. Um programa totalmente online, conduzido por especialistas do sector e no qual os estudantes encontrarão as respostas a todas as suas perguntas.



Curso de Especialização em Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos
TECH Global University

66

Este Curso de Especialização dar-lhe-á a confiança necessária para assumir um projeto de gestão financeira e comercial em grande escala numa empresa de jogos de videojogos"

02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de gestão do mundo, 100% online. Trata-se de uma Escola de Gestão de elite, com um modelo que obedece aos mais elevados padrões académicos. 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 ajudar a 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.



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”

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.

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.

66

*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.

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.

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.

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.

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

A TECH projeta cada curso de acordo com a procura profissional do mercado. É por isso que o objetivo deste e de todos os seus programas é proporcionar aos estudantes o acesso aos conhecimentos necessários para gerir eficazmente o departamento comercial e financeiro de uma empresa. Além disso, outro dos objetivos desta universidade é garantir que os licenciados terminem o curso tendo cumprido os seus próprios objetivos pessoais, o que lhes permitirá continuar a crescer profissionalmente.

“

Graças a esta qualificação, ajudará a sua empresa a atingir e a ultrapassar os objetivos mais ambiciosos no domínio comercial e financeiro”

**A TECH faz dos objetivos dos seus alunos os seus próprios objetivos
trabalhando em conjunto para os alcançar**

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

01

Compreender o contexto e os componentes da estratégia empresarial com enfoque na indústria dos videojogos

02

Desenvolver estratégias de negócio orientadas às empresas digitais e de videojogos

03

Dominar as áreas de gestão das empresas

04

Aprender de forma detalhada sobre toda a estrutura da cadeia de valor da indústria e obter as competências necessárias para a gestão das diferentes organizações do sector

05

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



06

Conheça os principais criadores de videojogos,
empresas e fabricantes de consolas



07

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

08

Adquirir as aptidões e competências mais complexas
para liderar modelos de negócio e projetos no campo
dos videojogos

09

Desenvolver grandes capacidades comerciais nos principais
processos para aumentar as vendas e o desenvolvimento
comercial nas empresas do setor.

10

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

05

Estrutura e conteúdo

A informação específica atualmente disponível sobre a gestão comercial e financeira de uma empresa de videojogos é praticamente inexistente. É por isso que a TECH concebeu um programa único que abrange os aspetos-chave para desenvolver uma estratégia real, de qualidade e, acima de tudo, eficaz para aumentar a rentabilidade e as hipóteses de sucesso com a implementação de novas estratégias baseadas especificamente na indústria *Gaming*.



“

Com este *Curso de Especialização*, poderá desenvolver as suas próprias estratégias comerciais com base nas grandes empresas de sucesso, como a Sony ou a Nintendo”

Plano de estudos

O conteúdo deste Curso de Especialização foi criado de acordo com as mais rigorosas diretrizes de qualidade académica. A equipa docente desenhou uma estrutura dividida em módulos que permite desenvolver cada tema de forma ampla e profunda. É por isso que os estudantes encontrarão neste curso um programa intensivo, de alta qualidade e completo, com a informação mais atualizada.

Um Curso de Especialização de 450 horas distribuídas por 6 meses, nos quais, além do material teórico, os licenciados encontrarão o vídeos detalhados preparados pela equipa docente, resumos interativos, estudos de casos reais e estudos com os quais poderão continuar a expandir os seus conhecimentos no domínio da gestão empresarial.

Além disso, as possibilidades oferecidas por um curso online como este permitirá aos estudantes conciliar a sua vida profissional com a vida académica. É por isso que esta qualificação é a melhor oportunidade para melhorar a sua carreira profissional e implementar as competências e conceitos mais inovadores no domínio da gestão comercial e financeira das empresas *Gaming*.

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

Módulo 1 Gestão de Empresas de Videojogos

Módulo 2 Gestão financeira

Módulo 3 Direção comercial



Onde, quando e como se realizam?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Especialização em Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos totalmente online. Durante os 6 meses da especialização, o aluno poderá aceder a todos os conteúdos deste Curso de Especialização a qualquer altura, permitindo-lhe autogerir o seu tempo de estudo.

*Uma experiência educativa única,
chave e decisiva para impulsionar
o seu desenvolvimento profissional
e progredir na sua carreira.*

Módulo 1. Gestão de Empresas de Videojogos

1.1. Sector e cadeia de valor	1.2. Os desenvolvedores de videojogos	1.3. Fabricantes de consolas	1.4. Publishers
1.1.1. O valor no sector do entretenimento 1.1.2. Elementos da cadeia de valor 1.1.3. Relação entre cada um dos elementos da cadeia de valor	1.2.1. A proposta conceitual 1.2.2. Design criativo e enredo do videojogo 1.2.3. Tecnologias aplicáveis ao desenvolvimento do videojogo	1.3.1. Componentes 1.3.2. Tipologia e fabricantes 1.3.3. Geração de consolas	1.4.1. Seleção 1.4.2. Gestão de desenvolvimento 1.4.3. Geração de produtos e serviços
1.5. Distribuidores	1.6. Retalhistas	1.7. Fabricantes de acessórios	1.8. Desenvolvedores de Middleware
1.5.1. Contratos de distribuição 1.5.2. Modelos de distribuição 1.5.3. Logística de distribuição	1.6.1. Retalhistas 1.6.2. Orientação e vinculação com o consumidor 1.6.3. Serviços de consultoria	1.7.1. Acessórios para o Gaming 1.7.2. Mercado 1.7.3. Tendências	1.8.1. Middleware na indústria dos videojogos 1.8.2. Desenvolvimento Middleware 1.8.3. Middleware: tipologia
1.9. Perfis profissionais no sector dos Videojogos	1.10. Os clubes profissionais dos eSports		
1.9.1. Game Designers e programadores 1.9.2. Modeladores e texturizadores 1.9.3. Animadores e ilustradores	1.10.1. A área administrativa 1.10.2. A área desportiva 1.10.3. A área de comunicação		

Módulo 2. Gestão financeira

2.1. Contabilidade	2.2. Gestão financeira	2.3. Análise dos balanços financeiros	2.4. Operações financeiras
2.1.1. Contabilidade 2.1.2. Contas anuais e outros relatórios 2.1.3. Ativo imobilizado, investimentos imobiliários e ativo intangível	2.2.1. Instrumentos financeiros 2.2.2. Finanças de empresas e administração financeira 2.2.3. Finanças para empreendedores	2.3.1. Análise dos balanços financeiros 2.3.2. Análise de liquidez e solvência 2.3.3. Gestão de tesouraria	2.4.1. Operações financeiras 2.4.2. Gestão do investimento 2.4.3. Critérios de seleção de investimentos acertados
2.5. Sistema financeiro	2.6. Controlo de gestão	2.7. Controlo orçamental	2.8. Gestão de tesouraria
2.5.1. Sistema financeiro 2.5.2. Estrutura e funcionamento do sistema financeiro 2.5.3. A bolsa de valores	2.6.1. Controlo de gestão 2.6.2. Centros de responsabilidade 2.6.3. Sistemas de custos	2.7.1. O processo orçamental 2.7.2. Organização e gestão orçamental 2.7.3. Controlo orçamental	2.8.1. Cash Management e o orçamento de tesouraria 2.8.2. Cobrança das transações comerciais 2.8.3. Pagamento de transações comerciais
2.9. Financiamento de empresas	2.10. Avaliação da empresa		
2.9.1. Vantagens, desvantagens e implicações da dívida 2.9.2. Escolha da estrutura de capital na empresa 2.9.3. Alterações na estrutura do capital	2.10.1. Métodos contabilísticos e valor comercial 2.10.2. Ativos e dívidas 2.10.3. Diagnóstico da avaliação da empresa e apresentação aos investidores		

Módulo 3. Direção comercial

3.1. Modelos de organização comercial 3.1.1. O departamento comercial 3.1.2. Ferramentas do departamento comercial 3.1.3. A força das vendas	3.2. Objetivo comercial 3.2.1. Planificação comercial 3.2.2. Previsões e orçamentos 3.2.3. Orçamento comercial	3.3. Previsão comercial 3.3.1. Rentabilidade do departamento comercial 3.3.2. Previsão de vendas 3.3.3. Controlo da atividade comercial	3.4. Novos modelos relacionais 3.4.1. A comérciaçāo nos novos modelos de negócio 3.4.2. A personalização como principal Driver da relação com os clientes 3.4.3. O desenvolvimento da experiência do cliente
3.5. Venda consultiva 3.5.1. Psicologia de vendas 3.5.2. Comunicação persuasiva 3.5.3. Introdução e evolução dos métodos de venda	3.6. Métodos de venda 3.6.1. A venda <i>Retail</i> ou B2C 3.6.2. Venda externa B2B 3.6.3. Vendas online	3.7. Venda Social Digital 3.7.1. <i>Social Selling</i> 3.7.2. A atitude social: criação de uma rede de contactos 3.7.3. O processo de atração de um novo cliente utilizando <i>Social Media</i>	3.8. Metodologias de <i>Digital Sales</i> 3.8.1. Principais metodologias ágeis em <i>Digital Sales</i> 3.8.2. <i>Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling, etc.</i> 3.8.3. <i>Inboud Sales B2B e Account Based Marketing</i>
3.9. O apoio do <i>Marketing</i> na área comercial 3.9.1. Gestão do <i>Marketing</i> 3.9.2. O Valor do <i>Marketing</i> digital (B2C/B2B) 3.9.3. Gestão do <i>Marketing Mix</i> na área comercial	3.10. Organização e planificação do trabalho do vendedor 3.10.1. Zonas e rotas de venda 3.10.2. Gestão do tempo e gestão de reuniões 3.10.3. Análise e tomada de decisões		

06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cílico: ***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***.



66

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cílicos: 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.



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

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.

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

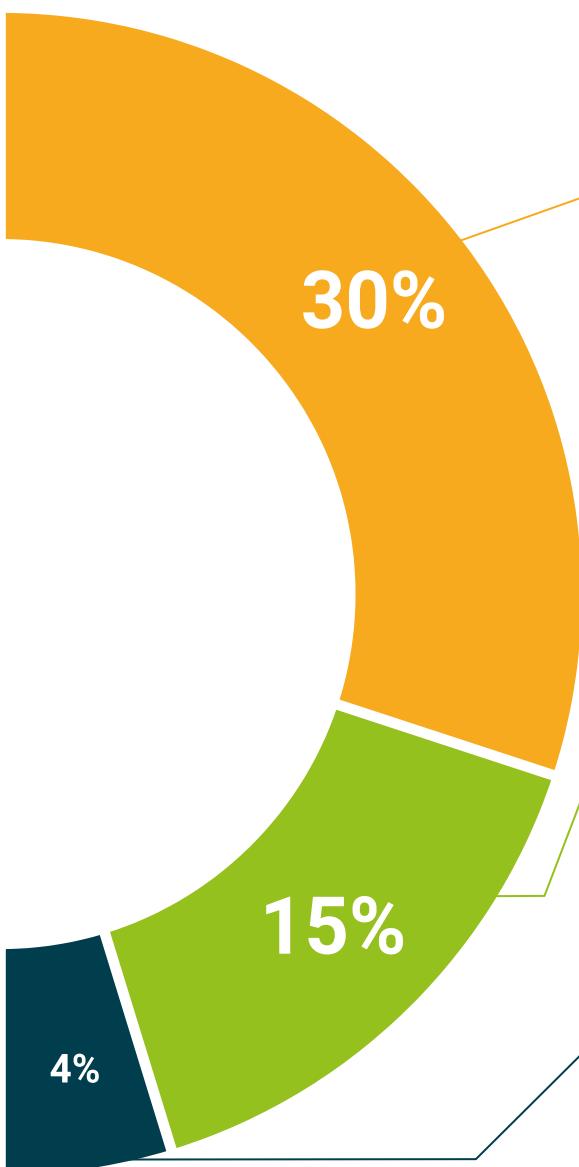
Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.

30%

10%

8%

3%



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 concetuais a fim de reforçar o conhecimento.



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

O perfil a que se destina este Curso de Especialização em Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos é variado: desde empreendedores que pretendem encontrar neste programa a guia que lhes permitirá alcançar o sucesso, até empresários experientes que procuram melhorar as suas competências para optarem por cargos mais importantes e com mais responsabilidade. A metodologia pedagógica com que a TECH projeta os seus programas torna-os adequados a qualquer perfil profissional que procure uma melhoria real e qualitativa do trabalho.



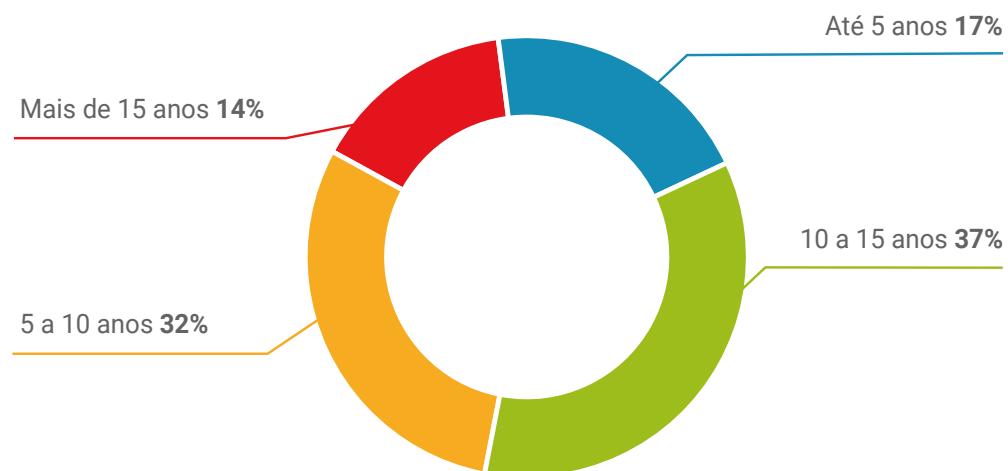
66

Dê o próximo passo na sua carreira profissional
e torne-se um Especialista em Gestão Comercial
e Financeira de Empresas de Videojogos com a
TECH"

Idade média

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

Anos de experiência



Formação

Empresariais Económicas **49%**

Engenharias **27%**

Ciências Sociais **12%**

Outros **12%**

Perfil académico

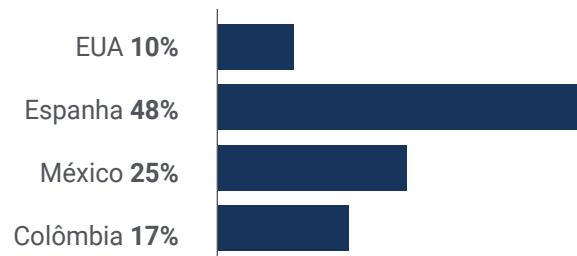
Industrial **35%**

Serviços **16%**

Empreendedores **39%**

Outros **10%**

Distribuição geográfica



Regina López

Chief Executive Officer

"Decidi inscrever-me neste programa porque queria melhorar as minhas competências de gestão. Em apenas alguns meses, aprendi tudo o que precisava de saber para liderar campanhas comerciais com total garantia de sucesso. Atualmente consigo aplicar tudo o que aprendi durante o curso na minha própria empresa e posso dizer que consegui fazê-la crescer, superando as minhas próprias expectativas"

08

Direção do curso

Os estudantes encontrarão neste curso um corpo docente altamente qualificado com uma vasta experiência na gestão de projetos empresariais relacionados com a indústria dos videojogos. Além disso, terão a possibilidade de agendar sessões de assessoramento individuais com eles, nas quais poderão partilhar as suas dúvidas, bem como discutir os diferentes conceitos que são desenvolvidos durante o programa. Uma grande equipa empenhada no crescimento pessoal e profissional dos licenciados, que os ajudará a atingir os seus objetivos.



“

Aprenda com profissionais do sector da gestão de empresas de videojogos e obtenha uma visão diferente e realista com base nas suas experiências”

Direção



Dr. Daniel Sánchez Mateo

- Produtor de Videojogos e Aplicações Multi-dispositivos
- Diretor de Operações e Desenvolvimento Comercial e I&D na Gammera 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

Dr. José Carlos Montero García

- ◆ Fundador e Diretor Criativo da Red Mountain Games
- ◆ Representante Internacional da PlayStation Talents
- ◆ Diretor Criativo e Fundador, TRT Labs, Berlim
- ◆ Vencedor do Prémio ITB Berlim, graças ao projeto TimeRiftTours.
- ◆ Artista 3D na Telvent Global Services
- ◆ Artista 3D na Matchmind
- ◆ Artista 3D na Nectar Estudio
- ◆ Formação profissional em Análise e Controlo pelo Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ◆ Mestrado CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Mestrado CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ◆ Mestrado em Imagem 3D, Animação e Tecnologia Interativa, Trazos
- ◆ Mestrado em Renderização com Vray para Infoarquitectura
- ◆ Mestrado em Animação e Edição Não-linear na Escola de Novas Tecnologias CICE

“

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 desta qualificação dotará o perfil profissional dos estudantes das competências mais valorizadas no sector da gestão empresarial: capacidade de liderança, resolução eficaz de problemas e conhecimentos aprofundados na área dos videojogos. Desta forma, em apenas seis meses, os licenciados tornar-se-ão empresários prontos a enfrentar qualquer desafio que lhes seja proposto e terão a confiança necessária para propor iniciativas inovadoras baseadas na situação atual do sector.



66

"Progride na sua carreira e invista numa qualificação que lhe abrirá portas para um futuro profissional próspero"

A conclusão desta qualificação não só lhe dará acesso a uma verdadeira melhoria do emprego, como também a um aumento substancial do salário.

Está pronto para progredir na sua carreira? Espera-o um excelente aperfeiçoamento profissional.

O Curso de Especialização em Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos da TECH é um curso intensivo que o prepara para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio da gestão comercial e financeira entidades dedicadas aos videojogos. O seu principal objetivo é promover o crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

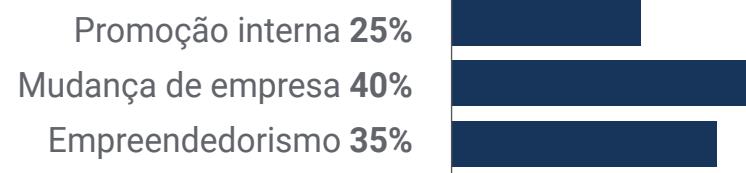
Se quer superar-se a si próprio, fazer uma mudança profissional positiva e relacionar-se com os melhores, a TECH é o lugar certo para si.

Os programas da TECH destinam-se a estudantes com objetivos ambiciosos a curto e longo prazo e a profissionais que procuram dar o salto para o sucesso empresarial.

Momento de mudança



Tipo de mudança



Melhoria salarial

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



10

Benefícios para a sua empresa

A TECH dispõe da melhor equipa e do material mais completo. É por isso que garante que os estudantes que concluírem esta qualificação serão capazes de desempenhar competências de gestão no domínio empresarial e financeiro com total segurança e confiança. Assim, contar com um profissional qualificado pela TECH dará às empresas a possibilidade de crescerem na indústria dos videojogos e de se tornarem uma referência no sector.



66

A melhor maneira de colocar uma empresa no topo é conhecer o sector em pormenor. Inscreva-se agora e torne-se o gestor financeiro e comercial que muitas grandes entidades do sector dos videojogos gostariam de ter"

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 Gestão comercial e Financeira de Empresas de Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso de Especialização emitido pela TECH Global University.



66

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Curso de Especialização em Gestão comercial e Financeira de Empresas de 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 de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

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

Certificação: Curso de Especialização em Gestão comercial e Financeira de Empresas de Videojogos

Modalidade: online

Duração: 3 meses

Créditos: 18 ECTS





Curso de Especialização Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos

- » Modalidade: Online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online

Curso de Especialização

Gestão Comercial e Financeira de Empresas de Videojogos

