

Curso

Criação de Empresas de Videogames



## Curso

### Criação de Empresas de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/curso/criacao-empresas-videogames](http://www.techtute.com/br/videogame/curso/criacao-empresas-videogames)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 20*

06

Certificado

---

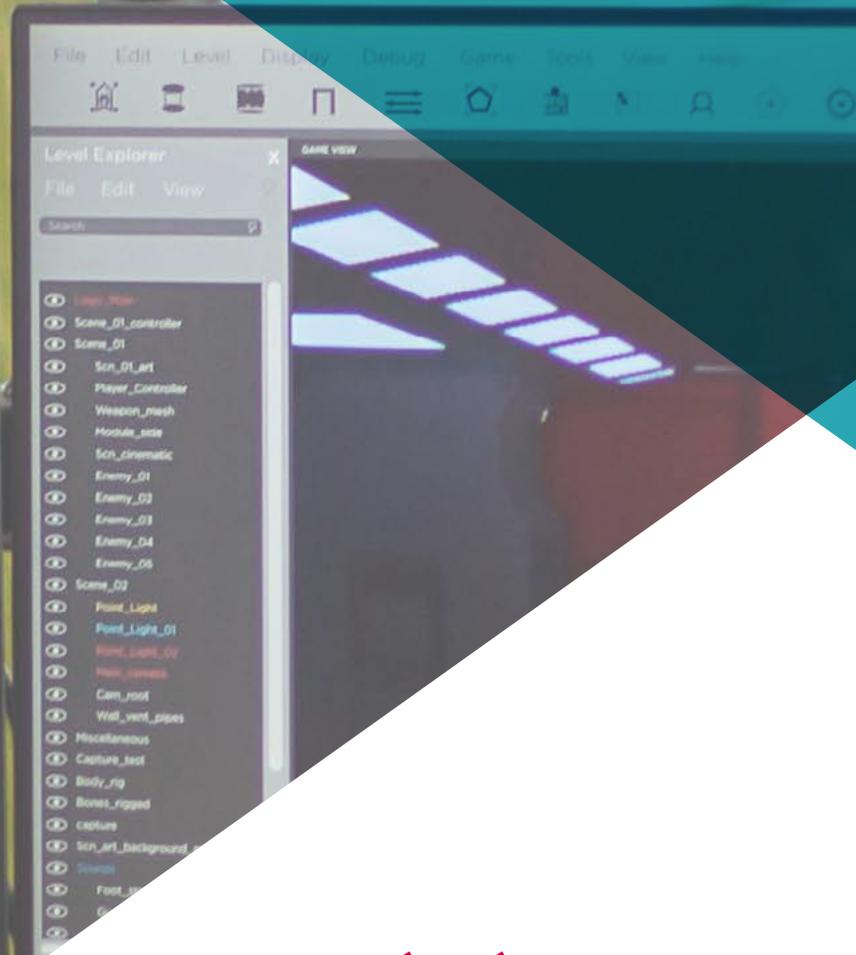
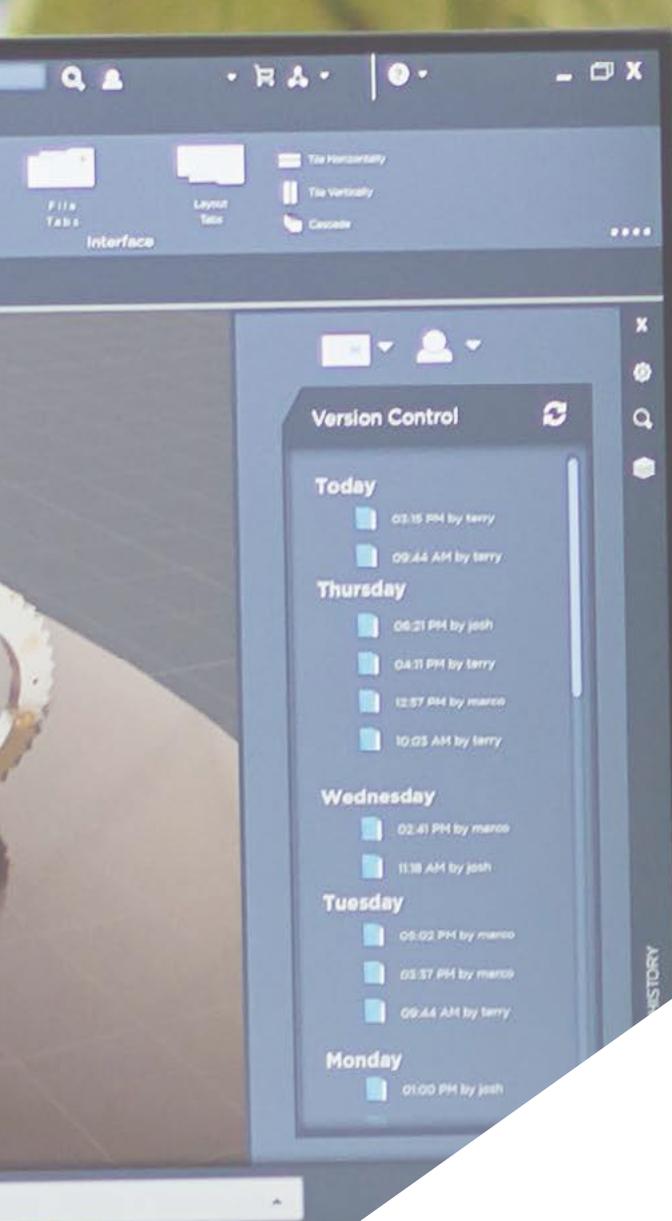
*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Criar uma empresa dedicada a videogames não é uma tarefa fácil. Para isso, é importante saber quais são suas necessidades e buscar sua sustentabilidade. Contemplar as inovações tecnológicas do mercado ou saber administrar as finanças são pontos-chave. Este curso é projetado para instruir o aluno através deste campo. Num programa de estudos muito completo, onde se destacam todos os conhecimentos necessários para criar uma empresa de Videogames do zero, o aluno aprenderá com profissionais com larga experiência profissional. Além disso, você poderá aperfeiçoar suas habilidades em sua carreira estudando este Curso 100% online de qualquer lugar e com técnicas de aprendizado totalmente vanguardistas.





*Crie uma empresa de videogames com bases sólidas e torne-a líder de mercado. Sua empresa pode ser a próxima concorrente da Sony ou da Nintendo”*

As empresas de videogames no dia a dia. Os videogames ocupam um espaço de tempo cada vez maior. Os consumidores são de todos os tipos e por isso é importante conhecer bem os fatores que aumentam ou diminuem o valor da empresa com base no produto final. Revisar os elementos-chave de um plano de negócios, conhecer os detalhes da produção de jogos digitais ou analisar e entender como funcionam os novos modelos de distribuição online são algumas das coisas que o aluno aprenderá ao longo deste curso.

Para atingir todos estes objetivos, esta universidade preparou, juntamente com um corpo docente de profissionais do setor, um temário muito completo onde são analisadas todas as bases para uma correta criação de empresas dedicadas ao setor de videogames. O corpo docente orientará o profissional a todo momento sobre possíveis dúvidas ou problemas que possam surgir durante o aprendizado.

Está cientificamente comprovado que a repetição de conceitos tem um impacto positivo na aquisição de conhecimento. Por isso, a TECH utiliza em seus programas de estudos o *Relearning*, técnica pedagógica que consiste na repetição de conceitos pelo professor e não pelo aluno. Outra particularidade que torna esta capacitação única é o facto de ser totalmente online, pelo que o aluno não terá de se preocupar com horários ou deslocamentos.

Este **Curso de Criação de Empresas de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- ♦ Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*A TECH é sinônimo de Inovação.  
Temos buscado as melhores técnicas  
educacionais com o objetivo de melhorar  
a qualidade de ensino de nossos alunos”*

“

*Para criar uma empresa do zero, existem várias questões legais que devem ser conhecidas. Isso também faz parte do trabalho da TECH, ensinar o que são e quando aplicá-los”*

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Nosso corpo docente é um dos nossos pontos fortes. Temos profissionais com verdadeira vocação para o ensino.*

*Storytelling, Relearning etc. São técnicas de ensino de ponta. Estamos na vanguarda da educação. Estude na TECH e você descobrirá sua eficácia!*



# 02

## Objetivos

Este Curso contempla um conjunto de objetivos gerais e específicos. Ao alcançá-los, você também obterá o necessário para que o aluno possa mergulhar totalmente no local de trabalho e desenvolver uma empresa de videogame. Claro, tudo isso aprendendo o conteúdo mais completo com professores com amplo conhecimento.





“

*Os objetivos gerais e específicos são a chave para saber até onde você deve ir para atingir seu objetivo: criar uma empresa com bases sólidas”*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Dominar as áreas funcionais das empresas do setor de videogame
- ♦ Aprender de forma abrangente como criar empresas orientadas para o mercado de videogames





## Objetivo específico

---

- ◆ Conhecer amplamente os principais elementos para a criação de empresas que possam se posicionar no mercado de videogames.

“

*A realização de um projeto não é uma tarefa fácil, mas temos certeza que, após a conclusão deste programa de estudos, você terá passos claros a seguir para atingir seus objetivos profissionais”*

# 03

## Direção do curso

Professores com vasta experiência profissional em empresas tão novas quanto as que se concentram na criação de videogames, serão responsáveis por construir as bases do conhecimento do aluno. Seu currículo se destaca pelos trabalhos e objetivos alcançados com sucesso, tornando-os os candidatos perfeitos para acompanhar o aluno nessa jornada.





“

*Os professores desta Universidade são altamente qualificados para que você não perca detalhes e aprenda como criar uma empresa dedicada aos videogames da maneira ideal”*

## Direção



### Sr. Daniel Moreno Campos

- ♦ Chief Operations Officer na Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager na GroupM (WPP)
- ♦ Docente na Boluda.com
- ♦ Docente na Edix (UNIR)
- ♦ Professor associado na ESIC Business & Marketing School
- ♦ Mestrado em Inovação e Transformação Digital, Comunicação Digital e Conteúdo Multimídia na Universidade MSMK
- ♦ Product Owner Certification



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este programa de estudos consiste em um único módulo dividido em 10 tópicos. Nele, o aluno percorrerá os pontos necessários para cumprir o objetivo deste Curso. Começando com as chaves do empreendedorismo e terminando com os aspectos legais que os futuros profissionais devem saber se quiserem criar uma empresa sem nenhum inconveniente.





“

*Garante uma experiência de qualidade global em videogames graças às operações que você aprenderá a realizar com este programa de estudos”*

## Módulo 1. Criação de Empresas de Videogames

- 1.1. Empreendedorismo
  - 1.1.1. Estratégia empreendedora
  - 1.1.2. Projeto de empreendedorismo
  - 1.1.3. Metodologias ágeis de empreendimento
- 1.2. Inovações tecnológicas em videogames
  - 1.2.1. Inovações em consoles e periféricos
  - 1.2.2. Inovação em *Motion Capture* e *Live Dealer*
  - 1.2.3. Inovação em gráficos e software
- 1.3. Plano de negócios
  - 1.3.1. Segmentos e proposta de valor
  - 1.3.2. Processos, recursos e alianças chaves
  - 1.3.3. Relação com o cliente e canais de interação
- 1.4. Investimento
  - 1.4.1. Investimentos na indústria de videogames
  - 1.4.2. Aspectos críticos para a captura de investimentos
  - 1.4.3. Financiamento de *startups*
- 1.5. Finanças
  - 1.5.1. Receitas e eficiências
  - 1.5.2. Gastos operacionais e de capital
  - 1.5.3. A demonstração de resultados e o balanço
- 1.6. Produção de videogames
  - 1.6.1. Ferramentas de simulação da produção
  - 1.6.2. Gestão programada da produção
  - 1.6.3. Gestão do controle da produção
- 1.7. Gestão de operações
  - 1.7.1. Design, localização e manutenção
  - 1.7.2. Gestão da qualidade
  - 1.7.3. Gestão de inventários e da cadeia de abastecimentos





- 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. ESG (Environmental, Social and Corporate Governance)
  - 1.9.3. Sustentabilidade na estratégia
- 1.10. Aspectos legais
  - 1.10.1. Propriedade intelectual
  - 1.10.2. Propriedade industrial
  - 1.10.3. RGDP

“

*O sistema educacional da TECH ajuda você a entender os conceitos de forma clara e precisa”*

05

# Metodologia

Esta capacitação oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O Método do Estudo de Caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“

*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

*O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do estudo de caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o Método do Estudo de Caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como resolvê-las. Em 1924, foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com múltiplos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa de estudos, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos à disposição do aluno.



#### Masterclasses

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

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



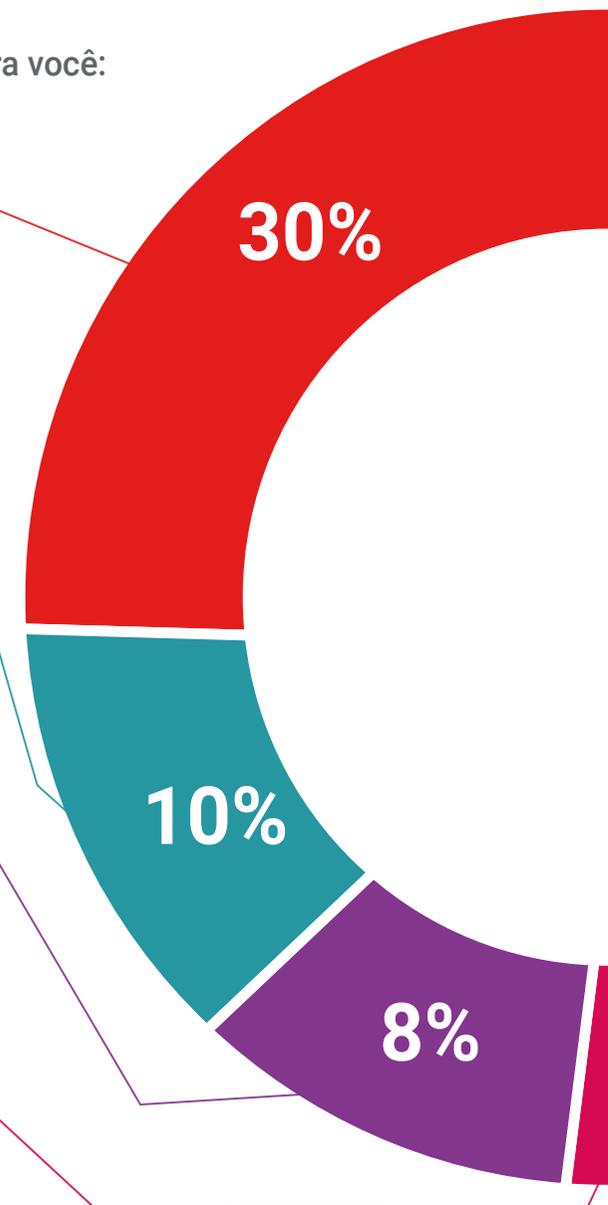
#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do 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 for necessário para complementar sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa de estudos através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de Criação de Empresas de Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Criação de Empresas de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao **Curso**, emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Certificado: **Curso de Criação de Empresas de Videogame**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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

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

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Criação de Empresas  
de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Criação de Empresas de Videogames

