

Curso

Inovação em Empresas
de Videogames





Curso Inovação em 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/inovacao-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

A arte de inovar é, sem dúvida, um elemento que serve de diferencial dentro de uma empresa de videogames. Destacar-se da concorrência agrega mais valor, e por isso cada vez mais as empresas do setor buscam profissionais para auxiliar nessa tarefa. Este programa de estudos destina-se a pessoas que pretendam aprofundar os seus conhecimentos nesta área e melhorar o seu futuro profissional. Por isso, esta universidade oferece grandes vantagens para a realização de capacitações como esta, por exemplo, a possibilidade de estudar online sem horários fixos ou restrições.





“

“Aprenda a revisar os elementos e componentes necessários para desenvolver competências e habilidades inovadoras com visão de empresa”

A inovação é uma qualidade muito valiosa dentro de uma empresa. É o toque que pode diferenciar você da concorrência. No caso das empresas de videogames, fazer com que seus produtos tenham algo diferente dos demais é importante, pois assim fará com que seu jogo seja mais consumido e conseqüentemente trazendo mais benefícios para a empresa. Inovação e indústria são conceitos que andam de mãos dadas, pois uma tem sido o motor de crescimento da outra.

Por esta razão, este curso oferece uma porta para um trabalho de grande importância. O profissional será responsável por analisar projetos que implementam inovação. Outra das tarefas que eu desenvolveria em um cargo dentro de uma empresa de videogames seria exportar processos, funcionalidades e tecnologias para outros setores como gamificação, *Tokenização* e uso de avatares.

Com um currículo elaborado por professores altamente qualificados para isso, o aluno encontrará os pontos mais importantes para desenvolver nesta capacitação. Através de métodos pedagógicos de grande rigor educacional, os docentes deste Curso apresentam os conceitos através de recursos multimídia. Assim, conseguem torná-los mais visuais e atrativos para o aluno.

Tudo isso é perfeitamente complementado pela metodologia online proposta pela TECH. Isso se baseia no fato de que o aluno tem a possibilidade de fazer esse programa de estudos acadêmico de qualquer lugar onde tenha acesso à Internet. Sem horários fixos nem restrições, um verdadeiro conforto para quem tem que conciliar os estudos com o trabalho ou atividades pessoais em suas vidas.

Este **Curso de Inovação em 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 de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Em uma empresa, é importante identificar o retorno do investimento gerado por um videogame. Esta será uma das tarefas que o profissional desta capacitação irá desempenhar em ambiente de trabalho”

“

Torne-se um especialista no setor de inovação graças aos nossos professores e às diferentes vantagens oferecidas por este Curso, da maior universidade online do mundo: TECH Universidade Tecnológica”

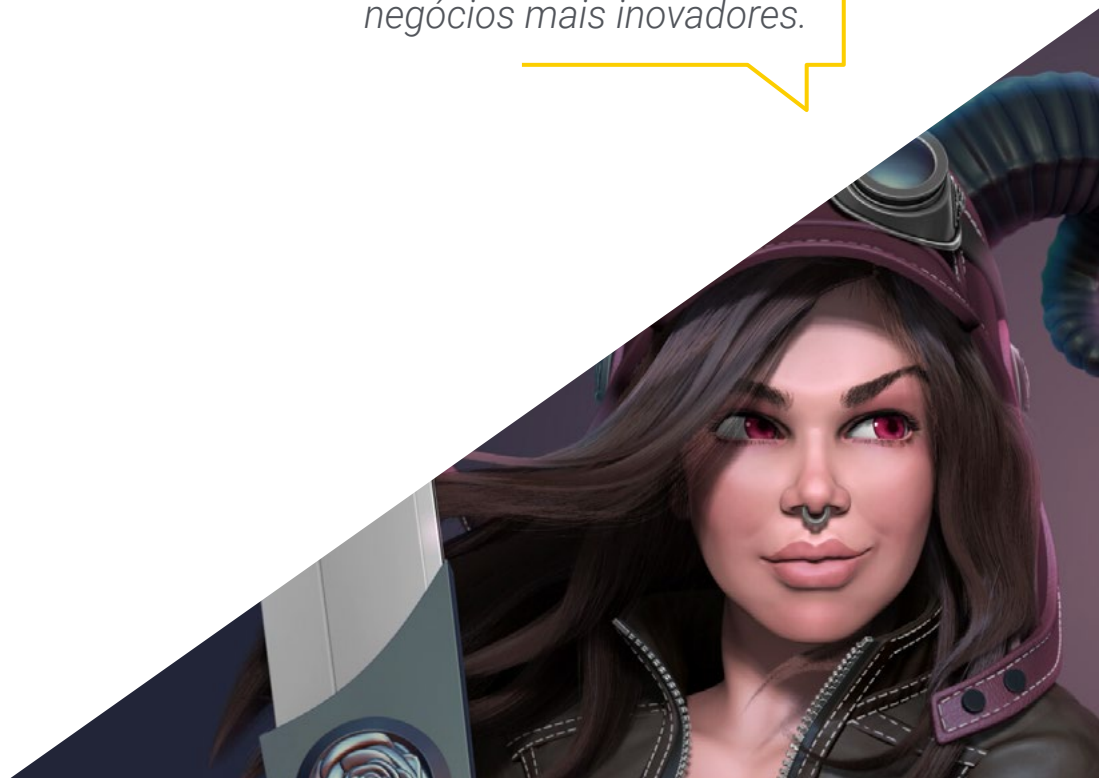
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

Repetir conceitos não cabe mais ao aluno. Nossa metodologia chamada Relearning é projetada para que nossos professores as repitam e enfatizem.

Prepare-se com nosso programa de estudos e analise os modelos de negócios mais inovadores.



02

Objetivos

Os objetivos, tanto gerais como específicos, deste Curso não são desenhados ao acaso. Estes objetivos centram-se no aproveitamento das competências exigidas nos departamentos de inovação das empresas. Através deles, o aluno adquirirá os conhecimentos relevantes para ter sucesso em um emprego real em uma empresa de videogames.





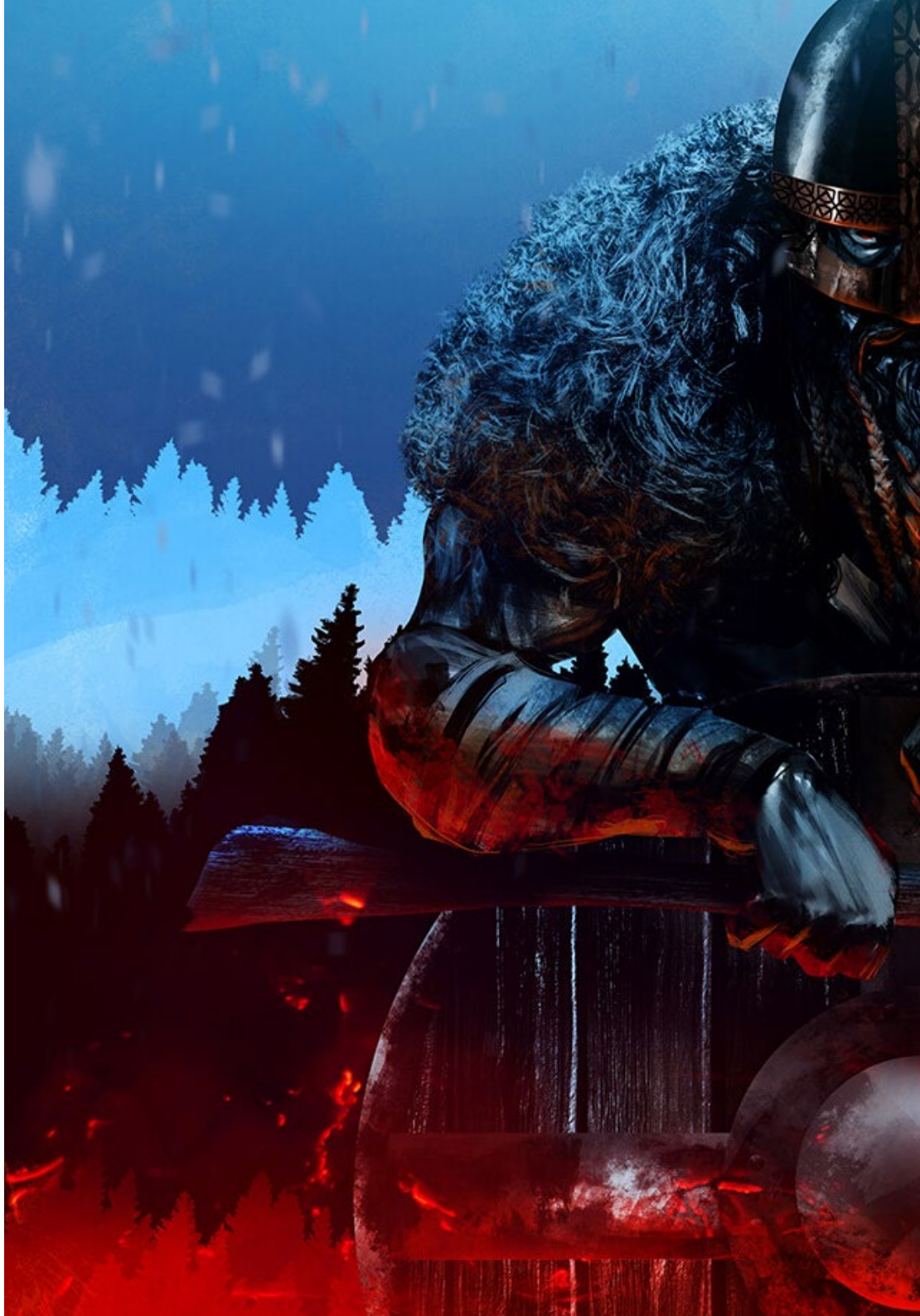
“

Atinja os objetivos propostos por este curso e inicie a sua carreira profissional neste setor”



Objetivos gerais

- ◆ Gerar estratégias para a indústria
- ◆ Conhecer em profundidade as tecnologias emergentes e as inovações no setor





Objetivos específicos

- ◆ Estudar amplamente os principais elementos para o desenvolvimento de soluções inovadoras e viáveis para diferentes serviços e produtos de videogames

“

*Gerencie o talento inovador
como parte fundamental
do capital de uma empresa”*

03

Direção do curso

A direção deste Curso é constituída por profissionais do setor dos Videogames com larga experiência em grandes empresas. Eles orientarão o profissional oferecendo não apenas explicações sobre o temário, mas também proporcionando experiências sobre situações reais que serão de grande ajuda. Assim, o aluno se sentirá confortável e aproveitará ao máximo seus estudos.





“

O corpo docente desta capacitação tem uma experiência que será de grande ajuda para você durante este Curso”

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

O temário que compõe este curso está dividido em 10 tópicos que abordam os pontos mais importantes de inovação para as empresas de videogames. Com uma estrutura clara, concisa e ordenada, são apresentadas questões que o profissional poderá encontrar em uma eventual situação de emprego. Serão apresentadas soluções para possíveis casos que possam ocorrer em ambientes reais, juntamente com a teoria que ajudará a adquirir conhecimento de forma plena.





“

A aplicação de processos e tecnologias emergentes são chaves que você desenvolverá nas sessões em que participará deste módulo”

Módulo 1. Inovação

- 1.1. Estratégia e inovação
 - 1.1.1. Inovação em videogames
 - 1.1.2. Gestão de inovação em videogames
 - 1.1.3. Modelos de inovação
- 1.2. Talento inovador
 - 1.2.1. A implementação da cultura de inovação nas organizações
 - 1.2.2. Talento
 - 1.2.3. Mapa da cultura de inovação
- 1.3. Direção e gestão de talentos na economia digital
 - 1.3.1. Ciclos de vida do talento
 - 1.3.2. Captação - condicionantes geracionais
 - 1.3.3. Retenção: *Engagement*, fidelização, evangelistas
- 1.4. Modelos de negócio na inovação de videogames
 - 1.4.1. Inovação em modelos de negócios
 - 1.4.2. Ferramentas de inovação empresarial
 - 1.4.3. *Business Model Navigator*
- 1.5. Direção de projetos de inovação
 - 1.5.1. Cliente e processo de inovação
 - 1.5.2. Design de proposta de valor
 - 1.5.3. Organizações exponenciais
- 1.6. Metodologias ágeis em inovação
 - 1.6.1. Metodologia *Design Thinking* e *Lean Startup*
 - 1.6.2. Modelos ágeis de direção de projetos: Kanban e Scrum
 - 1.6.3. *Lean Canvas*
- 1.7. Gestão de validação da inovação
 - 1.7.1. Prototipagem (PMV)
 - 1.7.2. Validação do cliente
 - 1.7.3. Pivotar ou preservar





- 1.8. Inovação em processos
 - 1.8.1. Oportunidades de inovação em processos
 - 1.8.2. *Time-to-Market*, redução de tarefas sem valor e eliminação de defeitos
 - 1.8.3. Ferramentas metodológicas para inovação em processos
- 1.9. Tecnologias disruptivas
 - 1.9.1. Tecnologias de hibridização físico-digital
 - 1.9.2. Tecnologias de comunicação e tratamento de dados
 - 1.9.3. Tecnologias de aplicação de gestão
- 1.10. O retorno do investimento em inovação
 - 1.10.1. Estratégias de monetização de dados e ativos de inovação
 - 1.10.2. O papel da inovação. Enfoque geral
 - 1.10.3. Emboscadas



Não deixe nada para trás. Melhore a sua carreira profissional com este Curso pertencente a um ramo empresarial emergente”

05

Metodologia

Este curso 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.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

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 em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

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

O método do 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 estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de 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 abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos 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 com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos 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, 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 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, 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 estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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



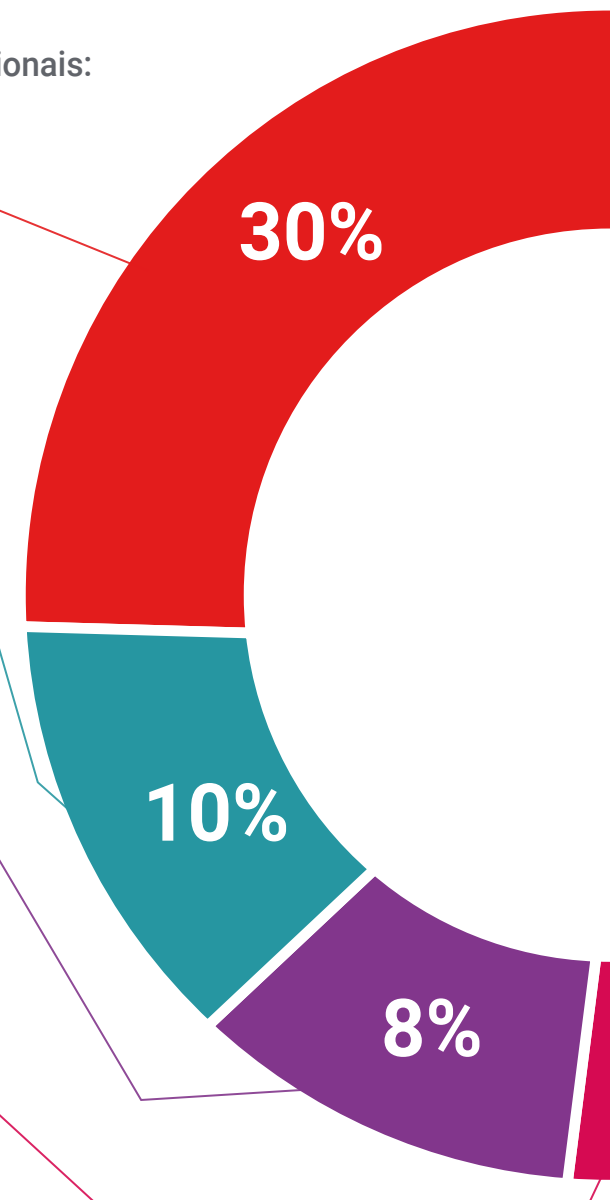
Práticas de habilidades e competências

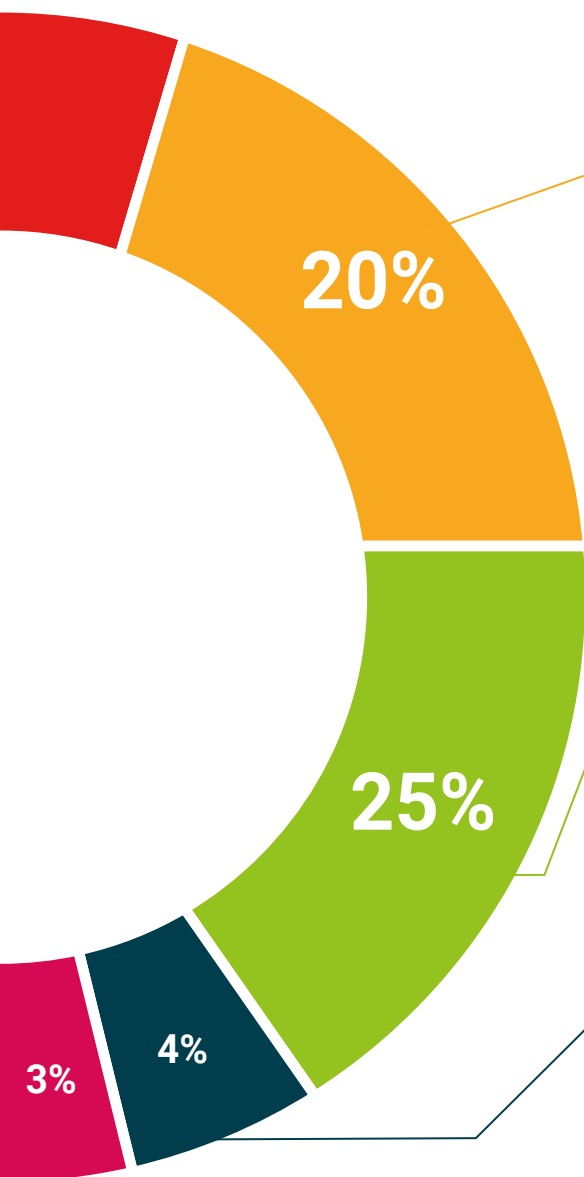
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do 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 para consolidar o conhecimento.

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



Testing & Retesting

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



06

Certificado

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



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de Inovação em 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 Inovação em Empresas de Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150h**.



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

tech universidade
tecnológica

Curso Inovação em Empresas de Videogames

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

Curso

Inovação em Empresas
de Videogames

