

Curso

Produção e Pitching para Videogames 3D



Curso

Produção e Pitching para Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/producao-pitching-videogames-3d

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

Muitas vezes, ter uma boa ideia não é suficiente para garantir o sucesso de um projeto de videogame, pois sua produção exige um investimento de capital humano e econômico que só pode ser assumido, na maioria das vezes, por grandes empresas. Por isso, gerenciar estratégias de *Pitching* torna-se um requisito fundamental para os criativos dessa área, algo que eles podem trabalhar com esse programa de estudos tão completo e dinâmico. Trata-se de uma qualificação multidisciplinar e 100% online, com a qual você poderá atualizar suas habilidades para a elaboração de jogos envolventes e precisos com 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar. Uma oportunidade acadêmica única para se estabelecer como um profissional versado na produção de videogames com altas expectativas de futuro.



“

O melhor programa de estudos para se especializar em produção e Pitching para projetos de videogame 100% online e em apenas 6 semanas de capacitação”

Ao longo da história da indústria de videogames, surgiram ideias novas e criativas que não tiveram sucesso devido à falta de suporte comercial. Insane da extinta THQ, Streets of Rage da Crackdown ou Silent Hills da PlayStation são exemplos de títulos que nunca viram a luz do dia apesar da qualidade dos seus conteúdos. Por esta razão, e face ao aumento da concorrência, gerir perfeitamente as estratégias de *Pitching* tornou-se um requisito fundamental para os profissionais desta indústria.

As propostas de jogos que colem de forma precisa, detalhada e atraente todas as informações do projeto têm muito mais possibilidades de sucesso do que qualquer outra que não invista tempo na elaboração deste documento. E para o conseguir, é necessário conhecer as diferentes áreas que contempla e as suas especificações, algo que o profissional poderá fazer com este Curso.

É um curso que aprofunda as seções da análise produtiva: desde as características da metodologia em cascata e a casuística dos planos de trabalho, até a elaboração de relatórios post mortem para projetos. Além disso, você também poderá se aprofundar nas estratégias mais eficazes de busca de investimentos, bem como nas boas práticas de produção.

Para fazer isso, você terá 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional presentes em um formato 100% online conveniente e acessível. É, portanto, uma oportunidade acadêmica única de alargar os teus conhecimentos, melhorar as tuas competências profissionais e tornar-lhe um especialista em *Pitching* em menos de 6 semanas e pelas mãos de verdadeiros especialistas no setor do *Gaming*.

Este **Curso de Produção e Pitching para Videogames 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a 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



Um programa de estudos que lhe permitirá trabalhar no estabelecimento de planos de capacitação para perfis de baixa experiência através de horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional”

“

Você aprenderá a fazer estimativas de esforço, tempo e adaptadas à realidade de seus projetos, para que sempre tenha margem para agir caso surja algum tipo de problema”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas 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.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Se o que você procura é um curso para se aprofundar nas diferentes metodologias ágeis no desenvolvimento de videogames, este programa de estudos tem tudo o que você procura e muito mais.

Você se aprofundará nos diferentes problemas que podem surgir na produção de videogames, bem como nas soluções mais eficazes e benéficas para cada um deles.



02 Objetivos

O sucesso de um projeto de *Gaming* pode depender em grande parte da qualidade de sua proposta de jogo. Por esta razão, a TECH e sua equipe de especialistas decidiram desenvolver este programa de estudos muito completo, com o objetivo de que os profissionais possam aprender detalhadamente sobre as diferentes áreas de produção para desenvolver *Pitching* completos, dinâmicos e atraentes que convençam as empresas investidoras. Para isso, poderão fornecer a informação mais inovadora e detalhada, bem como as melhores ferramentas acadêmicas que lhe facilitam a ampliação dos seus conhecimentos de forma garantida e em menos de 6 semanas.



“

Você aprenderá a calcular com precisão os custos de produção de um projeto com base em recursos humanos, tecnologia e as licenças necessárias e despesas externas de desenvolvimento”



Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver a metodologia Scrum e *Agile* aplicada a videogames para gerenciar projetos
- ◆ Estabelecer um sistema de cálculo de esforço na forma de estimativas baseadas em horas
- ◆ Gerar material para apresentação do projeto a investidores

“

Você estudará as principais estratégias de análise da concorrência, para conhecer perfeitamente seus concorrentes diretos e desenvolver projetos melhores que eles”





Objetivos específicos

- ◆ Determinar as diferenças entre as metodologias de produção pré-Scrum e sua evolução até o momento
- ◆ Aplicar o pensamento *Agile* em qualquer desenvolvimento sem perder o rumo do projeto
- ◆ Desenvolver uma estrutura sustentável para toda a equipe
- ◆ Antecipar as necessidades de Recursos Humanos de produção e preparar um cálculo dos custos básicos de pessoal
- ◆ Realizar análises preliminares para obter informações importantes para a comunicação sobre os valores mais importantes do nosso projeto
- ◆ Apoiar os argumentos de vendas e financiamento do projeto com números que demonstrem a possível solvência do projeto
- ◆ Determinar as etapas necessárias para abordar *Publishers* e investidores

03

Direção do curso

Uma das prioridades da TECH na concepção de seus cursos é a capacitação de um corpo docente versado na área em que o programa de estudos é desenvolvido. Por isso, selecionou para este Curso um grupo de profissionais do setor de produção de videogames com ampla experiência de trabalho na gestão de projetos de gamificação para grandes empresas. Além disso, são especialistas Assets, pelo que conhecem ao pormenor a situação atual, aspectos que se refletirão no detalhe e na precisão com que o temário foi elaborado.





“

Uma equipe de profissionais do setor de Gaming irá acompanhá-lo durante o programa de estudos, fornecendo o melhor conteúdo teórico, prático e adicional”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ♦ Membro do Conselho Consultivo Nima World



04

Estrutura e conteúdo

A TECH incluiu neste Curso 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e adicional. Este último é composto por: vídeos detalhados, artigos de pesquisa, resumos dinâmicos, leituras complementares e exercícios de autoconsciência. Graças a isso, o profissional poderá aprofundar os diferentes aspectos do temário de forma personalizada. Além disso, todo o material estará disponível no Campus Global desde o início do programa de estudos, o que permitirá organizar a experiência acadêmica para aproveitá-la ao máximo.



“

Um curso com personalização elevada, adaptado aos diferentes níveis de exigência de cada profissional, mas pensado para superar todas as suas expectativas”

Módulo 1. Produção e financiamento de videogames

- 1.1. A produção em videogames
 - 1.1.1. As metodologias em cascata
 - 1.1.2. Casuística da falta de gestão do projeto e da ausência do plano de trabalho
 - 1.1.3. Consequências da falta de um departamento de produção na indústria de videogames
- 1.2. A equipe de desenvolvimento
 - 1.2.1. Departamentos-chave no desenvolvimento de projetos
 - 1.2.2. Principais perfis em microgerenciamento: Lead e Sênior
 - 1.2.3. Problema da falta de experiência em perfis Junior
 - 1.2.4. Estabelecimento de um plano de formação para perfis com pouca experiência
- 1.3. Metodologias ágeis no desenvolvimento de videogames
 - 1.3.1. Scrum
 - 1.3.2. Agilidade
 - 1.3.3. Metodologias híbridas
- 1.4. Estimativas de esforço, tempo e custos
 - 1.4.1. O preço de desenvolvimento de um videogame: principais conceitos de despesas
 - 1.4.2. Agendamento de tarefas: pontos críticos, chaves e aspectos a ter em conta
 - 1.4.3. Estimativas baseadas em pontos de esforço vs. Cálculo em horas
- 1.5. Priorização no planejamento do protótipo
 - 1.5.1. Estabelecimento dos objetivos gerais do projeto
 - 1.5.2. Priorização de funcionalidades e conteúdo-chave: ordem e necessidades de acordo com o departamento
 - 1.5.3. Agrupamento de funcionalidades e conteúdo em produção para constituir entregáveis (protótipos funcionais)
- 1.6. Boas práticas na produção de videogames
 - 1.6.1. Reuniões, *Daylies*, *Weekly Meeting*, reuniões de fim de *Sprint*, reuniões de verificação de resultados nos marcos ALPHA, BETA e RELEASE
 - 1.6.2. Medição de velocidade do *Sprint*
 - 1.6.3. Detecção de falta de motivação e baixa produtividade e antecipação possíveis problemas na produção





- 1.7. Análise em produção
 - 1.7.1. Análise Preliminar 1: Revisão do Estado do Mercado
 - 1.7.2. Análise Preliminar 2: estabelecimento das principais referências do projeto (concorrentes diretos)
 - 1.7.3. Conclusões de análises anteriores
- 1.8. Cálculo dos custos de desenvolvimento
 - 1.8.1. Recursos humanos
 - 1.8.2. Tecnologia e licenças
 - 1.8.3. Despesas externas ao desenvolvimento
- 1.9. Pesquisa de investimento
 - 1.9.1. Tipos de investidores
 - 1.9.2. Resumo executivo
 - 1.9.3. *Pitch Deck*
 - 1.9.4. *Publishers*
 - 1.9.5. Autofinanciamento
- 1.10. Elaboração de Projetos *Post Mortems*
 - 1.10.1. Processo de elaboração do *Post Mortem* na empresa
 - 1.10.2. Análise pontos positivos do projeto
 - 1.10.3. Estudo de pontos negativos do projeto
 - 1.10.4. Proposta de melhoria nos pontos negativos do projeto e conclusões



Você dominará Scrum e Agile em apenas 6 semanas com a TECH e este programa de estudos completo e abrangente. Você está pronto?"

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.



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*”

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

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

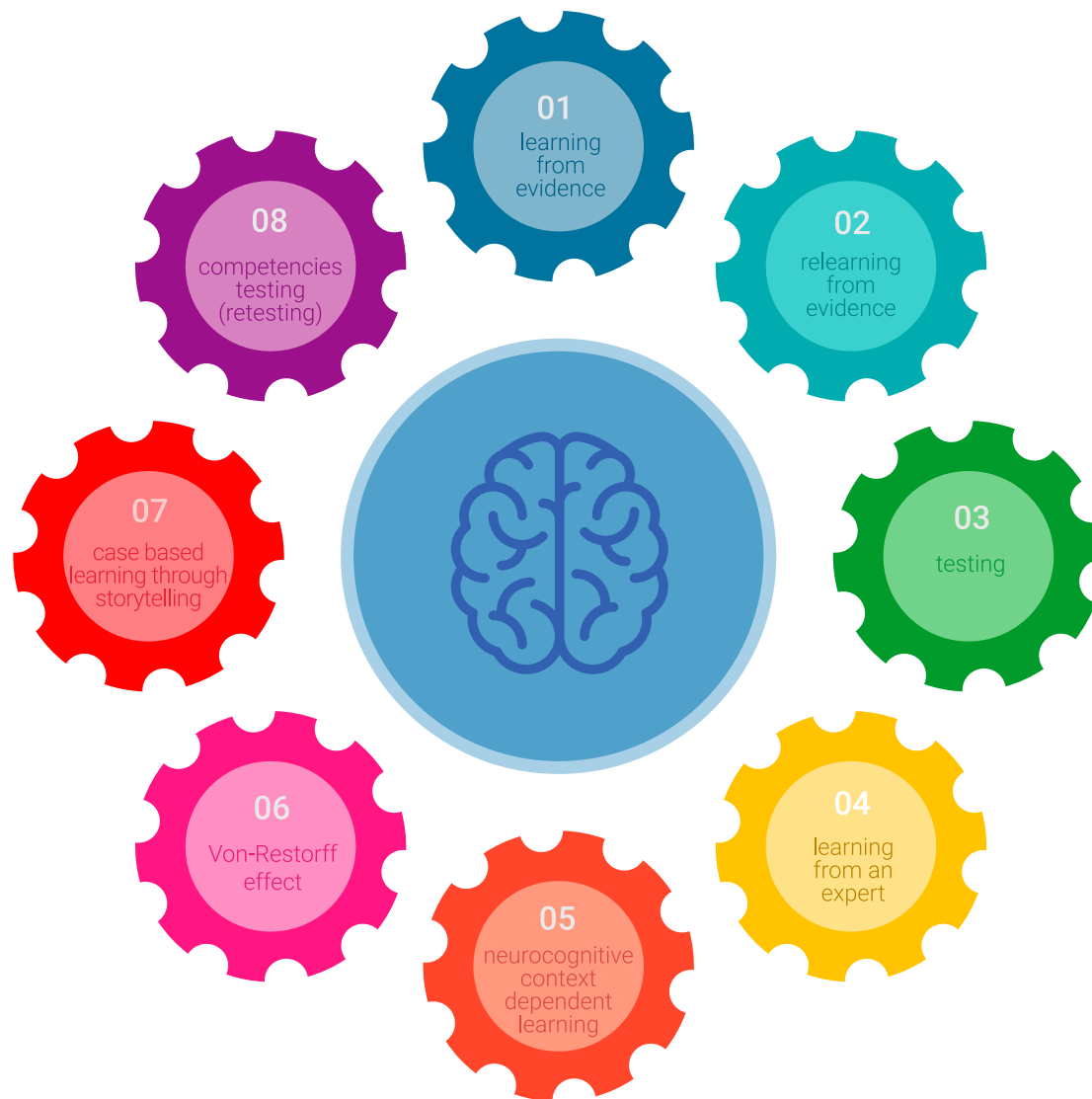
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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.



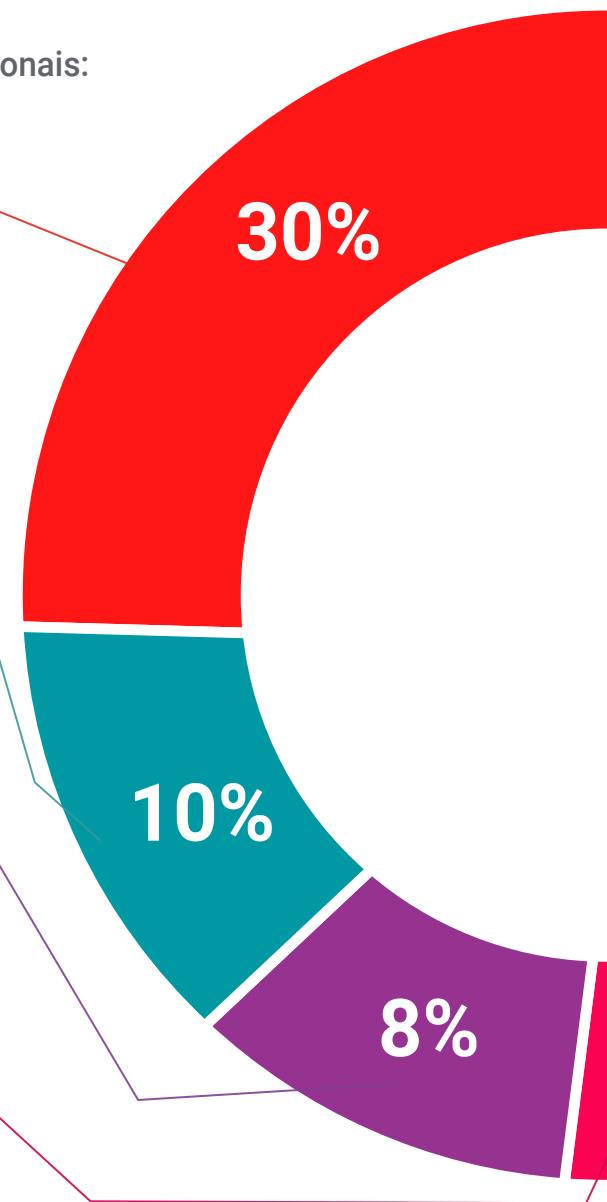
Práticas de habilidades e competências

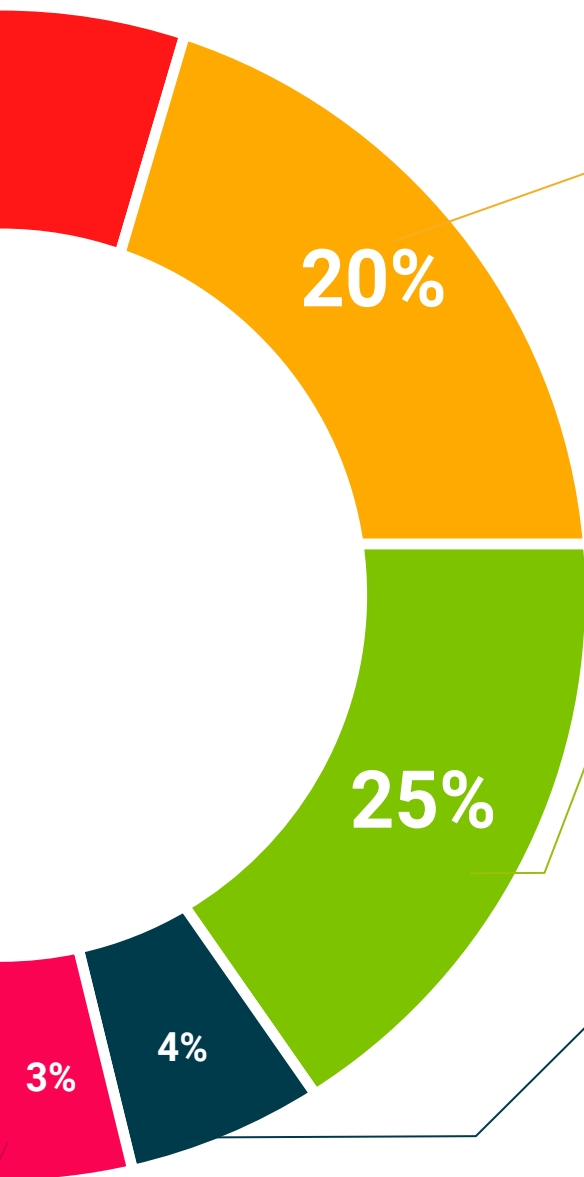
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Produção e Pitching para Videogames 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado de **Curso de Produção e Pitching para Videogames 3D** 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 (**boletim oficial**). 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.

Título: **Curso de Produção e Pitching para Videogames 3D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**



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

tech global
university

Curso
Produção e Pitching
para Videogames 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Produção e Pitching para
Videogames 3D

