

Curso

Produção e Gestão
de Videojogos





Curso Produção e Gestão de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/producao-gestao-videojogos

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

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

Em qualquer projeto cultural, especialmente no âmbito audiovisual, tem de haver um bom planeamento para que se desenvolva corretamente. Assim, o processo de produção é uma questão vital na indústria dos videojogos. Sem essa gestão, um videojogo não poderia ser preparado, processado e lançado de forma ordenada e rápida, e as empresas perderiam o seu investimento. Este curso proporciona aos alunos os conhecimentos necessários para se tornarem numa parte fundamental das suas empresas, realizando trabalhos de produção e administração para que os seus videojogos possam ser criados e publicados de forma eficaz.



“

*Produza os melhores videojogos
do mercado graças a este Curso"*

Quando um projeto audiovisual nasce, é necessário um planeamento adequado para garantir que todas as fases decorram sem problemas e em ordem. Concretamente, a gestão de um videojogo implica ter em conta e organizar uma série de recursos que, se forem mal utilizados, podem ser desperdiçados e levar ao fracasso da iniciativa. Estes recursos não são apenas económicos, uma vez que os recursos humanos (pessoal de desenvolvimento de videojogos, pessoal de marketing, etc.), o tempo atribuído a cada projeto, os recursos materiais e uma longa lista de elementos que tornam essencial a figura do produtor e gestor nas empresas de videojogos.

Mas é uma tarefa complexa e as empresas do setor exigem cada vez mais especialistas que possam assumir a gestão destes processos, tornando-os bem sucedidos e fazendo com que o videojogo produzido também o seja. Para responder a esta procura, a TECH lançou este Curso de Produção e Gestão de Videojogos.

Assim, esta capacitação oferece aos seus alunos todos os conhecimentos necessários para iniciar uma iniciativa com estas características ou para a gerir em qualquer uma das suas fases de modo a que as grandes empresas do setor confiem nas suas competências e aptidões para levar o projeto a bom porto.

Este **Curso de Produção e Gestão de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que os alunos possam ser confrontados com experiências reais que os ajudarão nas suas carreiras profissionais
- ♦ Conteúdos abrangentes e inovadores com tudo o que é necessário para ter sucesso na indústria dos videojogos
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Será indispensável na tua empresa:
sem você, os videojogos não podem
ser desenvolvidos e lançados"*

“

A indústria dos videojogos precisa de pessoas como você: forme-se e embarque numa grande carreira”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

No final deste curso, saberá tudo o que precisa sobre gestão de projetos de videojogos.

Gira passo a passo todos os tipos de projetos de videojogos graças a este Curso.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Produção e Gestão de Videojogos é fornecer aos alunos as competências necessárias para se encarregarem de todos os tipos de projetos na indústria dos videogames. Graças aos seus conteúdos e ao seu corpo docente, composto por especialistas na matéria, os alunos poderão atingir este objetivo e progredir profissionalmente no setor.



A hand holding a stylus over a tablet, with a white robot in the background. The image is split into two main sections: a teal upper section and a white lower section. The hand and stylus are in the teal section, while the robot is in the white section.

“

A TECH sabe que será bem sucedido: o seu nome estará nos créditos de muitos videojogos de sucesso no futuro"



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características de forma a aplicá-los na análise de videojogos ou no design de videojogos
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção de um videojogo e a metodologia SCRUM para projetos de produção
- ◆ Aprender as bases do design de videojogos e os conhecimentos teóricos que um designer de videojogos deve saber
- ◆ Gerar ideias e criar histórias, enredos e guiões divertidos para videojogos
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do design artístico de um videojogo
- ◆ Ser capaz de criar uma startup independente de entretenimento digital





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer a produção de um videogame e as suas diferentes fases
- ◆ Aprender sobre os tipos de produtores
- ◆ Conhecer a gestão de projetos para o desenvolvimento de videogames
- ◆ Utilizar várias ferramentas para a produção
- ◆ Coordenar equipas e a gestão de projetos

“

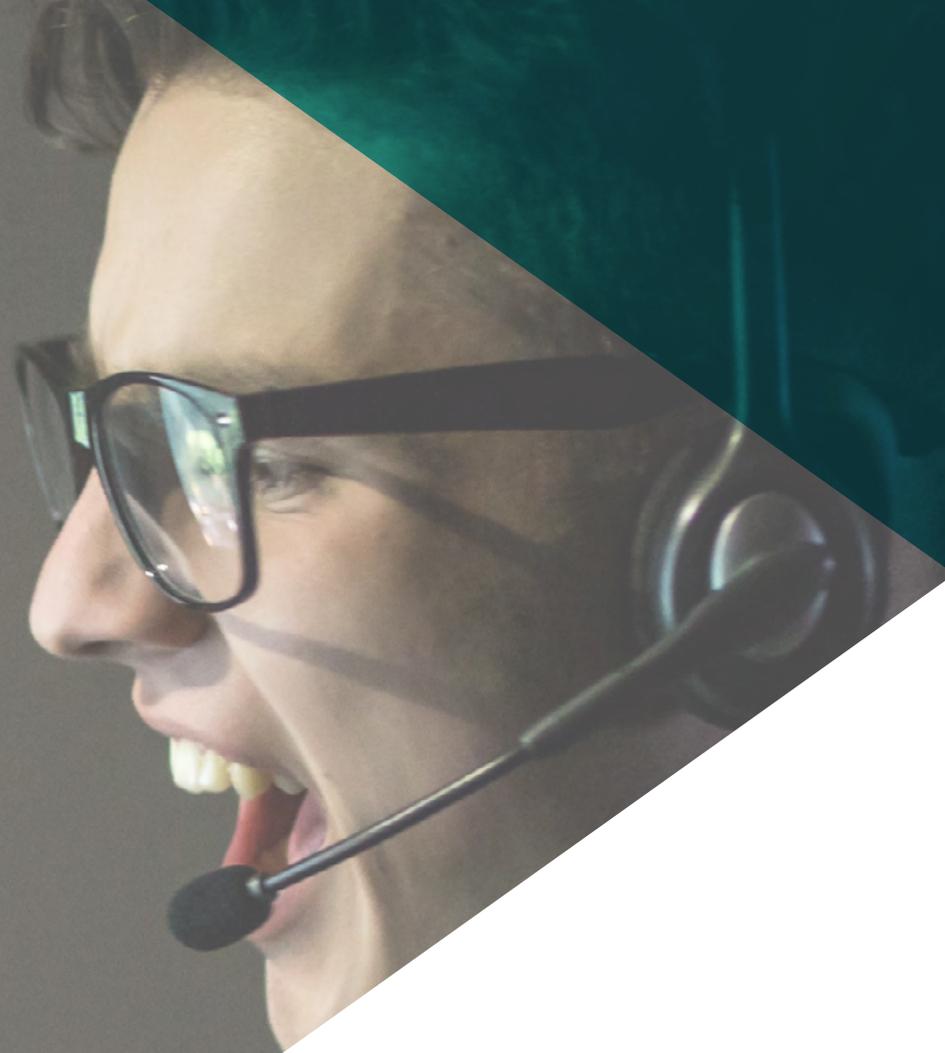
Os seus sonhos podem tornar-se realidade muito em breve se frequentar este Curso”

03

Direção do curso

Para que os alunos possam usufruir da melhor experiência de aprendizagem, a TECH colocou à sua disposição os melhores professores. O corpo docente conhece a fundo a indústria dos videogames e sabe quais os desafios que os alunos terão de enfrentar, pelo que pode transmitir a sua experiência e todas as chaves para o sucesso num setor audiovisual tão complexo e emocionante.





“

Este corpo docente sabe como ter sucesso na indústria dos videojogos: aproveite os seus conhecimentos”

Direção



Dr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ Designer de Narrativas na Saona Studios, Espanha
- ♦ Designer de Narrativas na Stage Clear Studios, como parte de um produto confidencial
- ♦ Designer de Narrativas na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- ♦ Designer e guionista de produtos de e-learning e serious games para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- ♦ Designer de níveis na Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- ♦ Professor de guionismo no Mestrado em Criação de Videojogos da Universidade de Málaga
- ♦ Professor na área de Videojogos no Design e Produção de Narrativas no Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- ♦ Professor de Design Narrativo e Workshops de Guionismo, e do Curso de Design de Videojogos na ESCAV, Granada
- ♦ Licenciatura em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Criatividade e Guionismo para Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



04

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso foram concebidos por especialistas altamente qualificados que sabem exatamente o que as empresas exigem e que ajudarão os alunos a atingir os seus objetivos. Esta capacitação consiste num módulo de 10 tópicos que explica tudo o que é necessário para compreender a gestão e produção de projetos de videojogos e como ser um profissional de sucesso nesta posição.





“

Graças a este curso, poderá produzir videojogos para as empresas que conhece e admira"

Módulo 1. Produção e gestão

- 1.1. A produção
 - 1.1.1. O processo de produção
 - 1.1.2. Produção I
 - 1.1.3. Produção II
- 1.2. Fases do desenvolvimento de videojogos
 - 1.2.1. Fase de conceção
 - 1.2.2. Fase de design
 - 1.2.3. Fase de planeamento
- 1.3. Fases do desenvolvimento de videojogos II
 - 1.3.1. Fase de produção
 - 1.3.2. Fase de teste
 - 1.3.3. Fase de distribuição e marketing
- 1.4. Produção e gestão
 - 1.4.1. CEO/Diretor executivo
 - 1.4.2. Diretor financeiro
 - 1.4.3. Diretor de vendas
- 1.5. Processo de produção
 - 1.5.1. Pré-produção
 - 1.5.2. Produção
 - 1.5.3. Pós-produção
- 1.6. Empregos e funções
 - 1.6.1. Designers
 - 1.6.2. Programação
 - 1.6.3. Artistas
- 1.7. Designer de Jogos
 - 1.7.1. Designer Criativo
 - 1.7.2. Designer Principal
 - 1.7.3. Designer Sénior
- 1.8. Programação
 - 1.8.1. Diretor Técnico
 - 1.8.2. Programador Principal
 - 1.8.3. Programador Sénior
- 1.9. Arte
 - 1.9.1. Artista Criativo
 - 1.9.2. Artista Principal
 - 1.9.3. Artista Sénior
- 1.10. Outros perfis
 - 1.10.1. Animador Principal
 - 1.10.2. Animador Sénior
 - 1.10.3. Juniores



O curso mais especializado para os melhores profissionais do futuro"



05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

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”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, 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 nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

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 de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. 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 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

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 universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar 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.

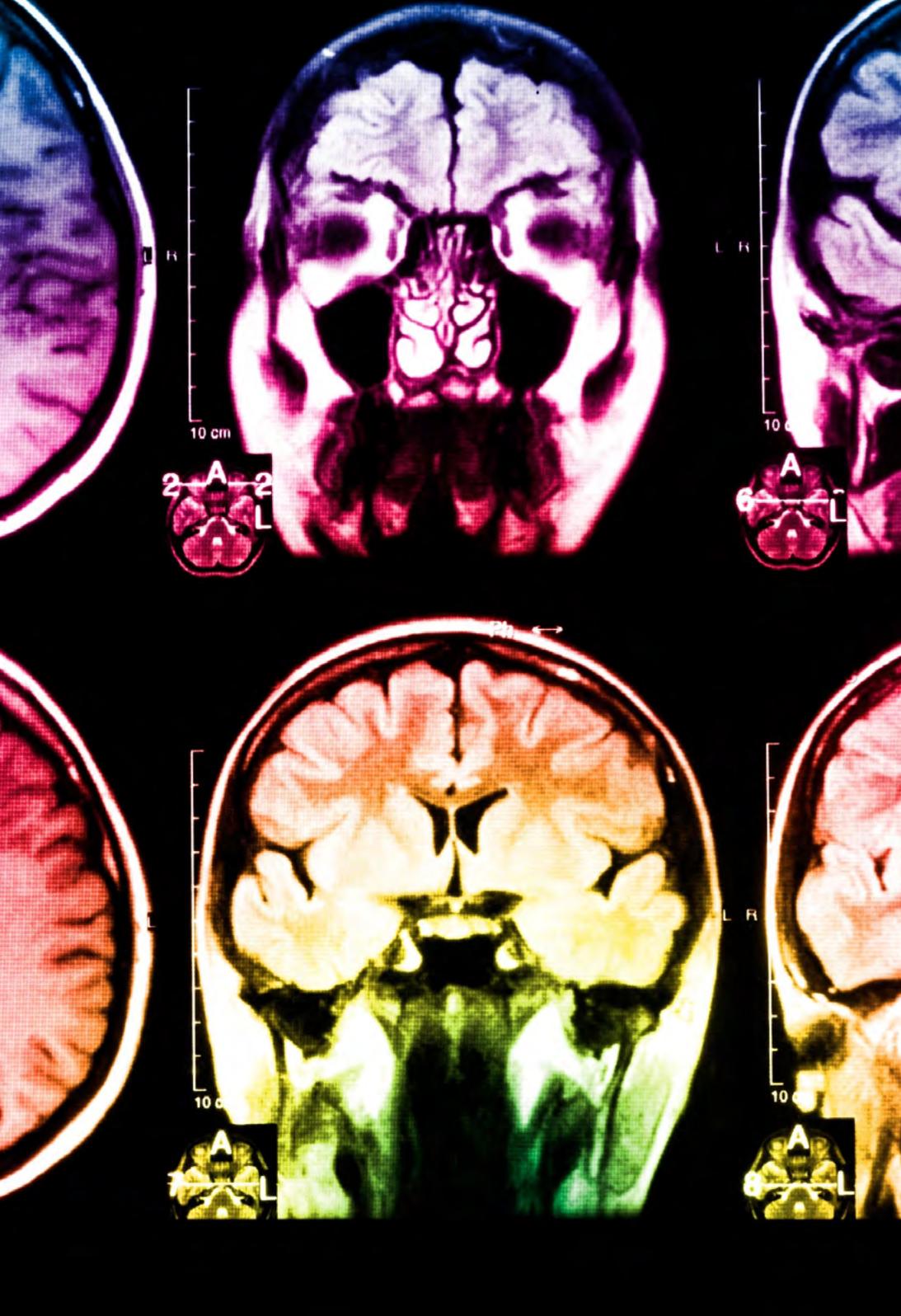


No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas 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 especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



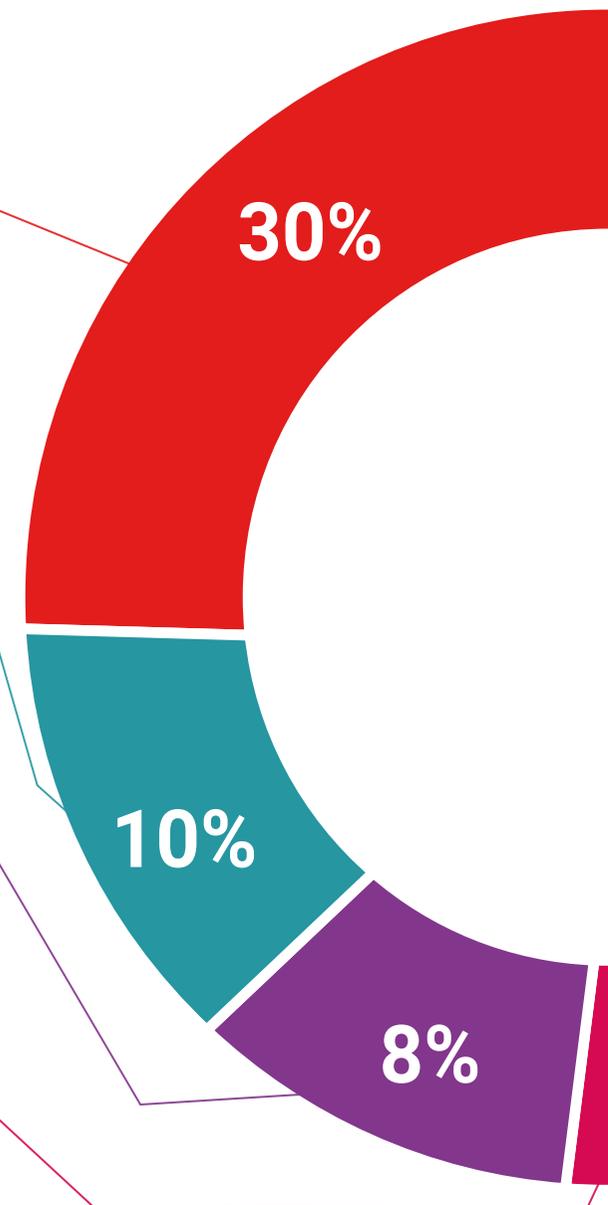
Práticas de aptidões e competências

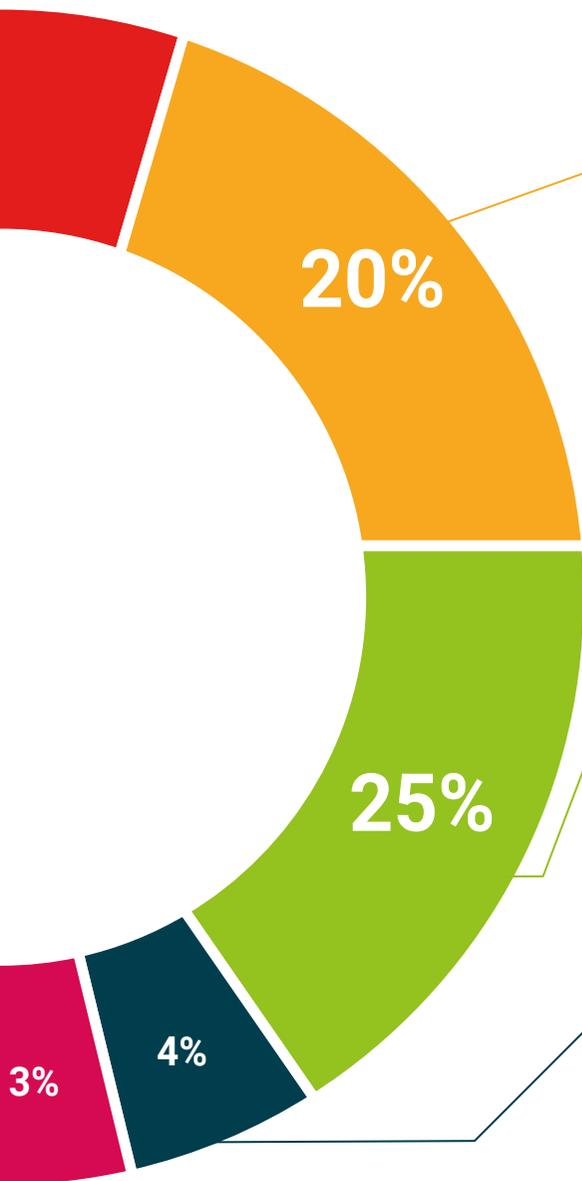
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

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





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso de Produção e Gestão de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Produção e Gestão de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado* correspondente ao título de **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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Produção e Gestão de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



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

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

tech universidade
tecnológica

Curso Produção e Gestão de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Produção e Gestão de Videojogos

