

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – CURSO UTD

CURSO: PESQUISA DE MERCADO APLICADA A APLICATIVOS E JOGOS DIGITAIS

CARGA HORÁRIA: 60H/A

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Módulo I - Panorama do Setor de Jogos (4 h)

Unidade I - Visão Geral da Indústria de Jogos

Unidade II - Estudo de Casos

Módulo II - Fundamentos de Processos de Produção (6 h)

Unidade I - Processo de Produção de Jogos

Unidade II - Ideação e Validação de Conceitos de Jogos

Unidade III - Pré Produção, Produção e Pós Produção de Jogos

Módulo III - Ideação de Projetos e Proposta de Experiência (8 h)

Unidade I - Hype Curve e Análise de Cenário

Unidade II - Análise de Tendências para Ideação: Explorando o Google Trends

Unidade III - Proposta de Valor e Proposta de Experiência

Unidade IV - Canvas e Estruturas de Organização de Proposta de Experiência

Módulo IV - Integração de Proposta de Experiência e Mercado (12 h)

Unidade I - Definições de Gêneros de Jogo: Taxonomia e Proposta de Experiência

Unidade II - Teoria dos Cohorts e Público Alvo

Unidade III - Pesquisas de Público e Fundamentos de IA para Pesquisa de Usuário

Unidade IV - Personas, Análise Demográfica, Etnográfica e Motivacional

Unidade V - Plataformas de Acesso e Modelos de Negócios

Unidade VI - Desenhando o Panorama do Produto

Módulo V - Benchmarking e Análise de Performance (6 h)

Unidade I - Estruturando o Benchmarking do Produto

Unidade II - Ferramentas de Levantamento de Dados

Unidade III - Avaliação Qualitativa para Benchmarking

Módulo VI - Pesquisa de Mercado em Produção e Pós Produção (4 h)

Unidade I - Avaliação de Performance e Google Analytics

Unidade II - Testes A/B via Google Play, Steam e Plataformas de Varejo

Módulo VI - Prática em Pesquisa de Mercado (20 h)

Unidade I - Canvas de Proposta de Experiência

Unidade II - Gêneros, Público Alvo e Plataformas

Unidade III - Benchmarking