

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – CURSO UTD

**CURSO: PUBLICAÇÃO DE JOGOS**

**CARGA HORÁRIA: 60H/A**

### **Módulo I - Teoria de Produção e Lançamento de Jogos (6 Horas)**

Unidade I - Processo de Produção de Jogos

Unidade II - Distribuição e Licenciamento de Jogos Comerciais

Unidade III - Desenvolvimento e Publicação de Baixo Orçamento

### **Módulo II - Ferramentas de Publicação de Jogos (6 Horas)**

Unidade I - Ferramentas de Publicação para PC

Unidade II - Ferramentas de Publicação para Dispositivos Móveis

Unidade III - Ferramentas de Publicação para Consoles

### **Módulo III - Boas Práticas para a Publicação de Jogos (18 Horas)**

Unidade I - Criação de Selling Pages para Jogos

Unidade II - Estratégias de Comunicação e Marketing para Jogos

Unidade III - Pré-Lançamento, Wishlists e Engajamento de Comunidade

Unidade IV - Requisitos Técnicos para Publicação de Jogos

Unidade V - Teste e Avaliação de Usuários

Unidade VI - Pós-Lançamento e Acompanhamento de Performance

### **Módulo IV - Prática em Publicação de Jogos (30 Horas)**

Unidade I - Desafio de Publicação de Jogos para PC

Unidade II - Acompanhamento de Atividades de Publicação de Jogos

Unidade III - Apresentação de Projetos Publicados