

CURSO: PUBLICAÇÃO DE JOGOS – PRESENCIAL (60H)

Conteúdo Programático:

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