

Programação de Games:



O setor de games no Brasil panorama, carreiras e oportunidades:

Confira atentamente os dados abaixo:

Curso: C1 - O setor de games no Brasil: panorama, carreiras e oportunidades

Nome: Gabriel Scavassa

Notas do curso: 79,00 %

Carga Horária: 30h

Caso encontre algum erro em seu nome, [clique aqui](#) para acessar a área de modificação de perfil e faça as alterações necessárias. Volte até a página de verificação e gere outro certificado-teste para ter certeza de que as alterações foram feitas com sucesso.

Se tiver algum problema técnico – como a nota de Desempenho ou Carga horária diferente do informado no Bloco de Informações, por exemplo –, envie um e-mail para lumina@sead.ufrgs.br.

O setor de games no Brasil dicas e desafios para empreendedores: Não foi concluído certificado, pois atingi a quantidade maxims de tentativas na ultima prova e não era possivel tentar novamente.



Antes de iniciar, saiba como funciona o curso!



Introdução



Perfil do Estudante



Apostila - Apresentação



Módulo 1 - Como conseguir financiamento e investimento?



Apostila - Aula 1



Vídeo 1: Encontrando investidores e aceleradoras



Vídeo 2: Quem financia e investe em games com impacto social



Vídeo 3: 10 erros para não cometer



Questionário 1



Módulo 2 - Como monetizar seu game?



Apostila - Aula 2



Vídeo 4: Começando a monetizar seu game



Vídeo 5: Monetização na Play Store



Vídeo 6: Novidades para a monetização



Questionário 2



Módulo 3 - Como lidar com os outros atores?



Apostila - Aula 3



Vídeo 7: Relacionamento com agente



Vídeo 8: Relacionamento com parceiros



Vídeo 9: Relacionamento com game publishers



Questionário 3



Módulo 4 - Como tomar os cuidados legais?



Apostila - Aula 4



Vídeo 10: contrato de publishing



Vídeo 11: A hora da alfandega



Vídeo 12: cuidados com licenciamento de games e personagens



Questionário 4



Módulo 5 - Quais são os principais desafios e como vencê-los?



Apostila - Aula 5



Vídeo 13: Potencializando as vendas de sua empresa no Brasil



Questionário 5



Confira atentamente os dados abaixo:

Curso: C3 - Internacionalização no Setor de Games

Nome: Gabriel Scavassa

Notas do curso: 93,75 %

Carga Horária: 30h

Caso encontre algum erro em seu nome, [clique aqui](#) para acessar a área de modificação de perfil e faça as alterações necessárias. Volte até a página de verificação e gere outro certificado-teste para ter certeza de que as alterações foram feitas com sucesso.

Se tiver algum problema técnico – como a nota de Desempenho ou Carga horária diferente do informado no Bloco de Informações, por exemplo –, envie um e-mail para lumina@sead.ufrgs.br.

Unreal Engine 4:

Seu progresso ▾

Compartilhar

Conteúdo do curso

Seção 1: Iniciar aqui

5 / 5 | 15m

✓ 1. Introdução

3m

✓ 2. Dúvidas sobre emissão de certificado? Leia esse texto.

1m

✓ 3. O que é a Unreal Engine?

1m

✓ 4. Instalação

6m

✓ 5. Criando um Projeto

5m

Seção 2: Editor

8 / 8 | 54m

✓ 6. Editor

4m

✓ 7. Layout e Janelas

4m

✓ 8. Navegação na Viewport

Seu progresso ▾

Compartilhar

Conteúdo do curso

✓ 9. Manipulando Objetos

6m

✓ 10. Play Mode

4m

✓ 11. Primitivas

3m

✓ 12. World Outliner

9m

✓ 13. Content Browser

14m

Seção 3: Mesh e Materiais

5 / 5 | 38m

✓ 14. Geometry Brush

6m

✓ 15. Static Mesh

10m

✓ 16. Skeletal Mesh

8m

✓ 17. Materiais

7m

Conteúdo do curso	Conteúdo do curso
<div> <div>✓</div> <div>18. Texturas</div> <div>7m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>26. Landscape</div> <div>9m</div> </div>
<div> <div>Seção 4: Blueprints - parte 1</div> <div>3 / 3 16m</div> <div>^</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>27. Landscape: Material</div> <div>10m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>19. Blueprints 1 - O que são?</div> <div>6m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>28. Foliage</div> <div>13m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>20. Blueprints 2 - Estrutura</div> <div>6m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>29. Animação</div> <div>8m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>21. Blueprints 3 - Ordem de Execução</div> <div>4m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>30. Cinematics e Sequencer</div> <div>8m</div> </div>
<div> <div>Seção 5: Essentials</div> <div>10 / 10 1h 28m</div> <div>^</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>31. HUD</div> <div>9m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>22. Cameras</div> <div>6m</div> </div>	<div> <div>Seção 6: Blueprints - parte 2</div> <div>3 / 3 31m</div> <div>^</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>23. Luzes</div> <div>10m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>32. Blueprints: Personagem, Overlaps e Branch</div> <div>18m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>24. Skylight</div> <div>8m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>33. Blueprints: Interação com Objeto</div> <div>10m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>25. Skysphere</div> <div>6m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>34. Compilação</div> <div>3m</div> </div>

Unity 3D:

Conteúdo do curso	
<div> <div>Seção 1: Preparação</div> <div>2 / 2 3m</div> <div>^</div> </div>	<div> <div>2m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>1. Instalação da Unity3d</div> <div>2m</div> <div>Recursos ▾</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>9. Há muitos e muitos minutos...</div> <div>3m</div> </div>
<div> <div>✓</div> <div>2. Que jogo vamos escrever?</div> <div>1m</div> </div>	<div> <div>✓</div> <div>10. O Bloco Fantasma</div> <div>4m</div> </div>
<div> <div>Seção 2: Construindo o Jogo</div> <div>8 / 8 31m</div> <div>^</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>3. Montando o Cenário Base</div> <div>6m</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>4. Adicionando Física</div> <div>4m</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>5. Usando Prefabs</div> <div>3m</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>6. Programando com C#</div> <div>4m</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>7. Movendo o Jogador</div> <div>4m</div> </div>	
<div> <div>✓</div> <div>8. O Script Destruidor</div> <div>2m</div> </div>	

Mercado de Trabalho:



Canvas:



Gestao de conflitos:



Design Thinking : Badge adquirida na IBM.

