**JOHN HIGHT**

**Diretor de produção de World of Warcraft**

**Blizzard Entertainment**

Como diretor de produção, John Hight administra todos os esforços da equipe de desenvolvimento de *World of Warcraft*. Ele gerencia todos os aspectos da produção do jogo, das expansões ao suporte contínuo a produtos que já estão no ar. Também supervisiona o trabalho cotidiano da equipe inteira.

Hight entrou para a Blizzard Entertainment em 2011 como produtor-chefe de jogo na aclamada expansão *Mists of Pandaria,* de *World of Warcraft.* Ele também trabalhou como diretor de produção em *Diablo III: Reaper of Souls* e *Diablo III* para console. Antes de entrar para a Blizzard, trabalhou em mais de 40 jogos para várias plataformas, incluindo *Command & Conquer* e *Neverwinter Nights*. Quando estava na Sony Computer Entertainment of America, foi essencial para o desenvolvimento de muitos títulos aclamados pela crítica, como *flOw*, *flower* e *God of War 3*.

Hight é formado em Ciência da Computação pela University of New Mexico e tem um MBA pela USC. Foi membro diretor da Academy of Interactive Arts & Sciences e é o autor principal de *Game Development Essentials: Game Project Management,* uma introdução abrangente à gestão de projetos de jogos. Também foi professor de produção de games durante quatro anos na mais alta divisão de Mídia Interativa da USC School of Cinematics.

Em seu tempo livre Hight gosta de jogos de tabuleiro, mergulho, fotografia, filmes e andar em sua Harley.