

Curso

Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports

Reconhecido pela NBA





Curso

Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/ciencias-do-desporto/curso/psicologia-desportiva-aplicada-esports

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 16

05

Certificação

pág. 24

01

Apresentação

A profissionalização do setor dos *E-sports* foi consideravelmente rápida e a importância das competições de videojogos fez aparecer a figura do psicólogo desportivo. Os desafios psicológicos que um jogador profissional de *E-sports* e um de futebol enfrentam são semelhantes. Além disso, a sua exposição nas redes sociais representa um componente diferencial, pois trabalham num ambiente eminentemente digital. Por isso, esta qualificação 100 % *online* dá a conhecer ao aluno a importância atual da indústria dos videojogos e o seu impacto psicológico, ao mesmo tempo que compreende quais são as perspetivas futuras do mundo dos desportos eletrónicos.





“

Uma especialização de elevado nível educativo que permitirá alcançar o sucesso profissional num setor em expansão e de enorme projeção”

Nos *E-sports* a mente de cada jogador funciona de uma determinada maneira. Saber como gerir as equipas de videojogos eletrónicos e como obter o melhor de cada concorrente é um elemento importante que diversas equipas já integram, mediante a função de um especialista nas ciências do desporto como os psicólogos. Estes farão com que o jogador consiga uma sensação de domínio contínuo sobre as ações que levam a cabo durante os jogos.

Tendo em conta que estamos a falar de um desporto, neste caso os *E-sport*, e como em qualquer disciplina desportiva, a psicologia é fundamental porque procura obter o máximo rendimento dos jogadores. Por isso, esta capacitação prepara o futuro especialista para um setor cada vez mais popular, proporcionando os conhecimentos necessários para a concentração total durante o jogo e deixando de lado, na medida do possível, todas as emoções que obstruam o *Gameplay*.

Além disso, por se tratar de um curso 100 % **online**, o aluno não está condicionado por horários fixos, nem pela necessidade de se deslocar para algum local físico, mas pode aceder a um amplo conteúdo que o vai ajudar a compreender a importância da psicologia desportiva aplicada aos *E-sports*. Tudo isto, em qualquer momento do dia, conciliando, ao seu ritmo, a vida profissional e pessoal com a académica.

Este **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em coaching e psicologia do desporto
- Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos proporcionam informação aplicável sobre as disciplinas essenciais para o desempenho profissional
- Exercícios práticos através dos quais realizar um processo de autoavaliação que permite melhorar a aprendizagem
- A ênfase especial em metodologias inovadoras
- Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Vai conhecer a fundo os meios de prevenção das patologias psicológicas como a depressão na indústria do videojogo”

“ *Assim como ocorre nos desportos tradicionais, os E-sports também necessitam de especialistas em saúde mental que preparem os jogadores para enfrentar situações de stress*”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que irá proporcionar uma especialização imersiva programada para a capacitação em situações reais.

A conceção deste curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que lhe surgem durante a capacitação. Para tal, irá contar com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Torne-se um especialista em psicologia desportiva aplicada aos E-sports, uma modalidade com cada vez mais projeção.

Oferecemos o curso mais completo e com a melhor metodologia docente.



02

Objetivos

Entre uma série de objetivos, a conceção deste curso permitirá ao aluno aprofundar e conhecer as diferentes funções do psicólogo na indústria dos videojogos, ao mesmo tempo que também reconhecerá a importância atual deste setor e o seu impacto psicológico. Do mesmo modo, irá compreender o processo de tomada de decisões no desporto, ao mesmo tempo que descobre as perspetivas futuras dos *E-sports*. Tudo isto mediante a especialização nos meios de prevenção das patologias psicológicas como a depressão.



“

Conheça a importância atual da indústria dos videojogos e o seu impacto psicológico”



Objetivos gerais

- Abranger os diferentes estilos de liderança com maior sucesso no panorama desportivo
- Estudar a gestão de equipa de elevado rendimento ao nível psicológico e motivacional
- Examinar os pilares básicos nos quais assenta a psicologia desportiva
- Analisar as aplicações possíveis das técnicas e metodologias mais utilizadas no coaching desportivo
- Aprender as técnicas psicológicas com um uso mais frequente no âmbito do desporto
- Conhecer a figura do líder no desporto individual e coletivo
- Compreender a importância da marca pessoal para um correto desenvolvimento profissional
- Atualizar a gestão das diferentes ferramentas digitais para divulgar a marca pessoal
- Aprofundar a transformação cultural das organizações desportivas
- Estudar as diferentes ferramentas interdisciplinares do psicólogo e *coach* desportivo
- Estudar o trabalho do psicólogo como facilitador no contexto do desporto





Objetivos específicos

- ♦ Conhecer os *E-sports*
- ♦ Conhecer a importância atual da indústria dos videojogos e o seu impacto psicológico
- ♦ Aprofundar e conhecer as diferentes funções do psicólogo na indústria dos videojogos
- ♦ Compreender as perspetivas futuras do mundo dos *E-sports*
- ♦ Conhecer os meios de prevenção das patologias psicológicas como a depressão na indústria dos videojogos

“

Conseguirá obter as diferentes funções do psicólogo na indústria dos videojogos”

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo foi elaborado com base nos requisitos da psicologia desportiva aplicada aos E-sports, estabelecendo assim um plano de estudos que integra num módulo a indústria dos videojogos e a sua importância para a psicologia. Este curso compreende a gestão de jogadores, de clubes e a figura do psicólogo, papel e funções, passando pela dependência dos videojogos e os riscos das redes sociais, entre outros.



“

*Um conteúdo de qualidade e atual
para que o seu futuro profissional
seja um sucesso”*

Módulo 1. Os E-sports

- 1.1. O que são os *E-sports*?
- 1.2. A indústria dos videojogos e a sua importância para a psicologia
- 1.3. Gestão de jogadores
- 1.4. Gestão de clubes
- 1.5. A figura do psicólogo, papel e funções
- 1.6. Dependência dos videojogos
- 1.7. Riscos das redes sociais nos *E-sports*
- 1.8. Avaliação e intervenção psicológica
- 1.9. Prevenção da depressão e do suicídio
- 1.10. Futuro dos *E-sports* e a figura do psicólogo





“

Um programa que abrange tudo o que deve conhecer sobre os E-sports para que se destaque neste setor”

04

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende-se com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



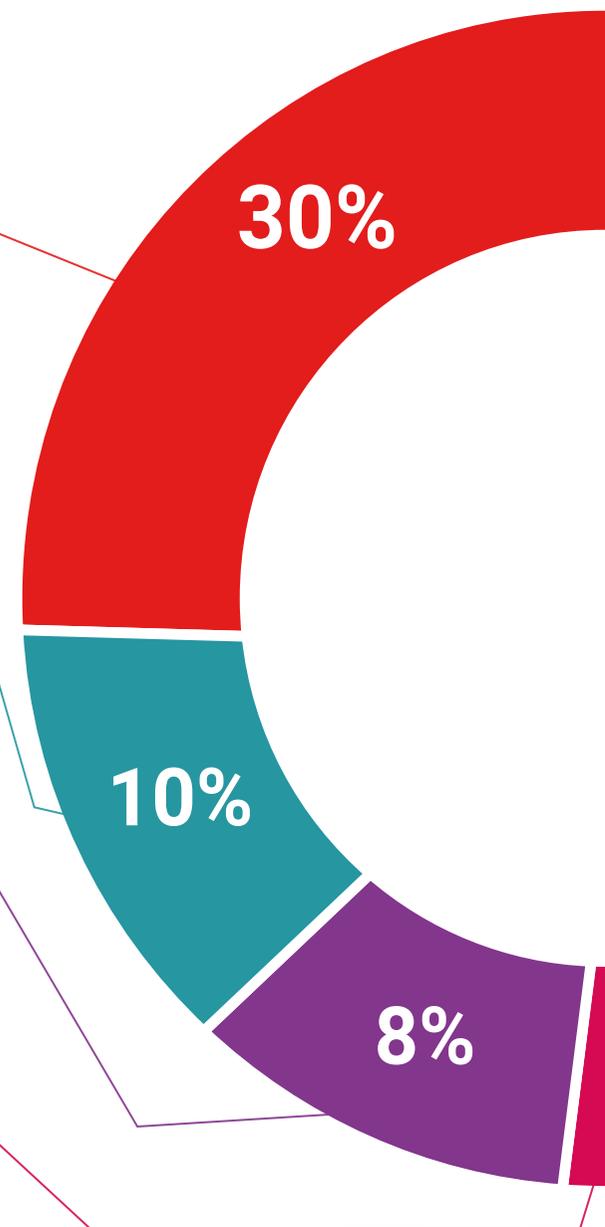
Práticas de aptidões e competências

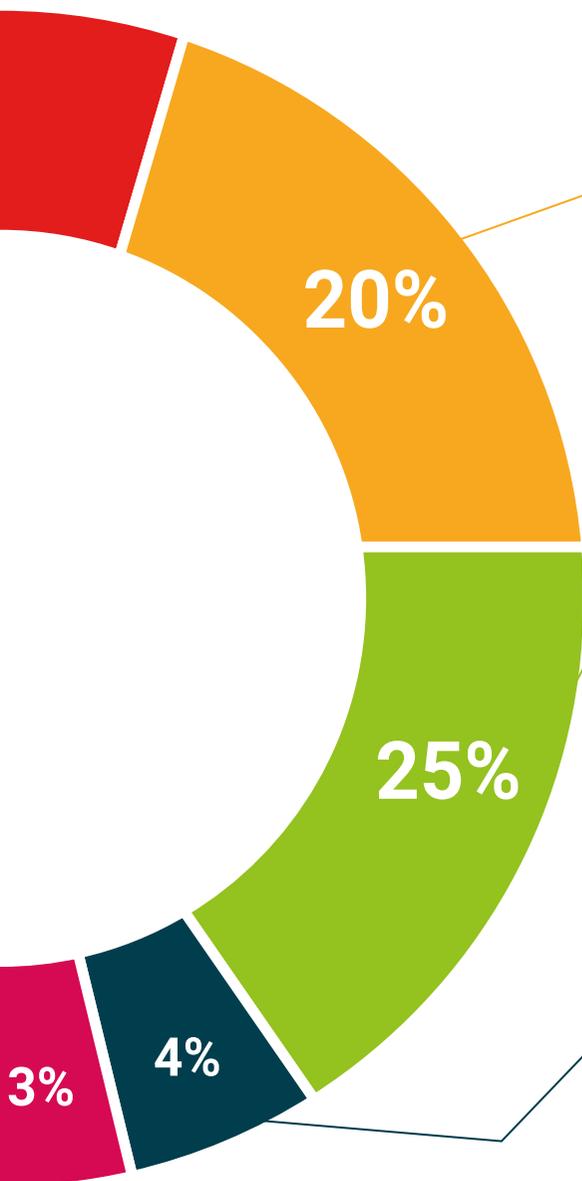
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



05

Certificação

O Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao Curso emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100 % válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificado: **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**

Reconhecido pela **NBA**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.



Curso

Psicologia Desportiva
Aplicada aos E-sports

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Psicologia Desportiva Aplicada aos E-sports

Reconhecido pela NBA



tech universidade
tecnológica