

Curso

Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso



Curso

Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso/industria-gaming-e-sports-entrada-metaverso

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

A indústria de *Gaming* e os *E-Sports* está a viver um rápido crescimento na atualidade, e prevê-se que continue a expandir-se exponencialmente num futuro próximo. À medida que a tecnologia avança, o Metaverso torna-se cada vez mais uma realidade tangível, sendo os videojogos e os *E-Sports* ferramentas essenciais para criar experiências imersivas e cativantes neste ambiente. Assim, esta formação aborda uma área de grande relevância na atualidade, focando-se no design e desenvolvimento de experiências de jogo de alta qualidade para o Metaverso, com especial atenção à experiência de jogo, métodos de monetização ou ao paradigma jogador-investidor. Sempre sob um formato online, este programa irá lançar a carreira profissional do estudante em apenas 180 horas.



“

*Mergulhe no Metaverso e nas técnicas
que o tornarão altamente imersivo
graças à TECH”*

A indústria dos videogames e os *E-Sports* é uma das que mais cresceu na última década. A pandemia da COVID-19 também impulsionou ainda mais esta tendência, uma vez que ambas as áreas se tornaram uma forma de entretenimento cada vez mais popular e acessível para muitas pessoas.

Mas não só isso, os videogames e os *E-Sports* também são ferramentas-chave para criar experiências imersivas e cativantes no Metaverso. Neste sentido, a indústria do *Gaming* e dos *E-Sports* surge como uma oportunidade única para aqueles que desejam preparar-se e desenvolver competências específicas para poder participar na criação de experiências de jogo para o Metaverso.

Assim, o Curso em Indústria Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso foca-se precisamente em proporcionar aos estudantes as competências e conhecimentos necessários para desenhar e desenvolver experiências de jogo de alta qualidade e extremamente rentáveis. Através de uma metodologia pedagógica inovadora baseada no *Relearning*, o plano de estudos oferece uma especialização atualizada em áreas como a capacidade multiplataforma do Metaverso, as diferentes plataformas em que pode ser apresentado ou a monetização dos jogos nestes ambientes, além de outros tópicos relevantes na indústria.

Este curso é totalmente ministrado online, proporcionando maior flexibilidade e comodidade para organizar os recursos académicos e adaptar o estudo de acordo com as obrigações pessoais e profissionais dos estudantes. Além disso, a metodologia do *Relearning* fomenta a interiorização rápida dos conceitos através da sua reiteração em recursos dinâmicos.

A planificação do curso inclui a colaboração de um renomado Diretor Internacional Convidado, que partilhará com os alunos, através de uma exclusiva *Masterclass*, os avanços mais inovadores na área de Management no Metaverso, com base na sua destacada trajetória investigativa.

Este **Curso em Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas da Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que está concebido, fornecem informações Tecnológico e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde realizar o processo de autoavaliação para melhorar o aprendizado
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Eleve o seu desenvolvimento profissional ao assistir uma Masterclasses exclusiva, liderada por um renomado Diretor Internacional Convidado, especializado em Management no Metaverso”



Examine os métodos de monetização mais rentáveis para os videojogos que entram no Metaverso”

Será um especialista em prever a projeção económica do Metaverso nos próximos anos.

Uma certificação com a qual encontrará o equilíbrio perfeito entre interatividade e experiência de jogo.

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar-se em situações reais.

O design deste curso foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O auge da indústria *Gaming* e dos *E-Sports* levou as empresas a adaptarem-se e a procurarem profissionais que estejam atualizados nas últimas tendências. Com o sucesso do Metaverso e as transações que nele se realizam, o Curso em Indústria Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso foi criado com o objetivo de ampliar e atualizar as competências dos informáticos nesta área, de forma a que possam desenvolver-se com competência neste domínio de grande potencial.



“

Dê um impulso fundamental à sua carreira dominando os modelos de negócio que tornam viáveis os projetos no Metaverso”



Objetivos gerais

- ♦ Gerar conhecimento especializado sobre a Web 3.0.
- ♦ Analisar cada um dos componentes que formam um Metaverso
- ♦ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ♦ Analisar a importância do *Blockchain* como modelo de governação dos dados
- ♦ Fundamentar a ligação do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ♦ Descobrir os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo presente e futuro
- ♦ Analisar a evolução da indústria dos videojogos e os primeiros exemplos primitivos de Metaverso
- ♦ Aprofundar-se nos modelos de negócio clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito GameFi
- ♦ Estabelecer sinergias entre os *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria Gaming em relação aos Metaversos atuais
- ♦ Desenvolver novas capacidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócio nos diferentes suportes do metaverso
- ♦ Identificar e potenciar todas as vias de monetização possíveis dentro dos Metaverso
- ♦ Aprofundar-se na experiência do Metaverso de uma perspetiva diferente, sendo capazes de compreender como todo esse potencial desenvolvimento nos afeta e responder a todos os interrogantes da sua aplicação a médio-longo prazo
- ♦ Fundamentar o Metaverso como parte do quotidiano para ser capazes de tirar o máximo proveito em todas as suas áreas





Objetivos específicos

- ◆ Determinar os videojogos mais influentes da história até chegar ao conceito de Metaverso
- ◆ Estabelecer como surgiram e o que os videojogos multijogador online aportaram, à medida que começaram a ser populares, e que experiências estes trasladaram para os ambientes virtuais atuais
- ◆ Analisar a situação atual da indústria dos videojogos e os distintos modelos de negócio que facilitem a viabilidade dos nossos projetos
- ◆ Aprofundar a definição de play-to-earn para entender as diferenças conceptuais em relação ao modelo play & earn
- ◆ Fundamentar o que entendemos por paradigma jogador-investidor, para poder determinar e estudar targets específicos dentro da indústria
- ◆ Ser capazes de distinguir, de forma detalhada, as experiências interativas dos jogos. Estabelecer as diferenças entre ambos os conceitos para definir os objetivos a alcançar dentro do nosso negócio
- ◆ Ser capaz de aplicar as ferramentas que a tecnologia atual oferece para criar sinergias entre mercados especializados, como o dos e-Sports e o Metaverso



Aplicar ferramentas com as quais criará sinergias entre mercados especializados, como o dos E-Sports e o Metaverso”

03

Direção do curso

A TECH desenvolveu este curso em colaboração com uma equipa de especialistas em Metaverso, com o objetivo de garantir um alto nível académico. Os docentes deste curso são profissionais experientes em experiências imersivas e possuem os seus próprios projetos na indústria. Esta colaboração permite aos estudantes não só ter acesso a um conteúdo de qualidade, mas também ter a oportunidade de se inspirar nos empreendimentos dos docentes.



“

Torne-se um líder no design de experiências imersivas no Metaverso, graças aos conselhos da equipa docente reunida pela TECH”

Diretor Internacional Convidado

Andrew Schwartz é um especialista em **inovação digital** e **estratégia de marca**, especializado na integração do **Metaverso** com o **desenvolvimento empresarial** e as **plataformas digitais**. De facto, os seus interesses abrangem desde a **criação de conteúdo** e a **gestão de startups**, até à implementação de estratégias em **redes sociais** e ativação de grandes ideias. Assim, ao longo da sua carreira, tem liderado projetos que buscam gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre **tecnologia** e **negócios**.

Durante a sua trajetória profissional, trabalhou na **Nike** como **Diretor de Engenharia de Metaverso**, liderando uma equipa multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do **Metaverso** na evolução da **conectividade digital e física**. Neste mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de **ferramentas Web3** e **gêmeos digitais** que redefiniram a interação dos **consumidores** com a **marca**. Também desempenhou funções como **Diretor de Experiências de Momentos Desportivos**.

Adicionalmente, colaborou como **Assessor Estratégico de Inovação de Tecnologia Exponencial** na **AI MINDSystems Foundation**, onde contribuiu para o desenvolvimento de **tecnologias emergentes** e publicou **artigos** sobre o impacto do **Metaverso** e da **Inteligência Artificial** no futuro dos **negócios**. A sua capacidade para antecipar **tendências**, bem como a sua visão estratégica, posicionaram-no como um profissional influente na **transformação digital** global.

A nível internacional, tem sido um ponto de referência na aplicação do **Metaverso** na indústria do **desporto** e do **comércio**, contribuindo para projetos que marcaram um antes e um depois na forma de entender a relação entre **tecnologia** e **marca**. Neste sentido, o seu trabalho tem sido reconhecido com inúmeros **prémios** e consolidou a sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



Sr. Andrew Schwartz

- Diretor de Engenharia de Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Desportivos na Nike
- Assessor Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na *AI MINDSystems Foundation*
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc.
- Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
- Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de: Conselho Consultivo de *Blockchain* na Universidade Estadual de Portland e Comité Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"

Direção



Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- *Co-Founder & Head of Ecosystem* da Second World
- Líder de Web3 e Gaming
- Especialista de IBM Cloud na IBM
- Conselheiro da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- Docente em escolas de negócios como IE Business School e IE Human Sciences and Technology
- Licenciatura em Business Administration pela IE Business School
- Mestrado em *Business Development* pela Universidade Autónoma de Madrid
- Especialista de IBM Cloud
- Certificação Profissional como *IBM Cloud Solution Advisor*

Professores

Sr. Alberto Sánchez Temprado

- ♦ *Project Manager* em Second World
- ♦ *Game Evaluation Manager* no Facebook
- ♦ *Game Analyst* na PlayGiga
- ♦ *Level Designer* no BlackChiliGoat Studio
- ♦ *Game Designer* na Kalpa Games
- ♦ Licenciatura em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid
- ♦ Mestrado em *Game Design* pela Universidade Complutense de Madrid
- ♦ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

A TECH é reconhecida no âmbito universitário pela sua inovadora metodologia *Relearning*, aplicada no seu Curso em Indústria Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso. Esta metodologia permite aos estudantes assimilar de forma gradual e simples os conhecimentos relacionados com o Metaverso, sem necessidade de dedicar longas horas à memorização. O objetivo deste curso é facilitar o estudo dos profissionais sem comprometer a rigorosidade e a exigência académica.



“

Beneficie-se das vantagens de se especializar a partir de casa através de resumos interactivos, vídeos e outros recursos dinâmicos”

Módulo 1. Indústria *Gaming* e *e-Sports* como entrada no Metaverso

- 1.1. O Metaverso através dos videogames
 - 1.1.1. Experiências interativas
 - 1.1.2. Crescimento e assentamento do mercado
 - 1.1.3. Maturidade da Indústria
- 1.2. O caldo de cultivo dos Metaversos atuais
 - 1.2.1. MMOs
 - 1.2.2. Second Life
 - 1.2.3. PlayStation Home
- 1.3. Metaverso multiplataforma. Revolução massiva do conceito
 - 1.3.1. Neal Stephenson e sua obra Snow Crash
 - 1.3.2. Da ficção científica à realidade
 - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. A revolução massiva do conceito
- 1.4. Estado da indústria dos videogames. Plataformas ou canais do Metaverso
 - 1.4.1. Cifras da indústria de videogames
 - 1.4.2. Plataformas ou canais do Metaverso
 - 1.4.3. Projeções econômicas para os próximos anos
 - 1.4.4. Como aproveitar ao máximo o excelente estado da indústria
- 1.5. Modelos de negócio: F2P vs. Premium
 - 1.5.1. *Free to play* ou F2P
 - 1.5.2. Premium
 - 1.5.3. Modelos Híbridos. Propostas alternativas
- 1.6. *Play-to-earn*
 - 1.6.1. O sucesso de CryptoKitties
 - 1.6.2. Axie Infinity. Outros casos de sucesso
 - 1.6.3. Desgaste do Play-to-earn e a criação do Play&Earn





- 1.7. GameFi: Paradigma jogador-investidor
 - 1.7.1. GameFi
 - 1.7.2. Videogames como trabalho
 - 1.7.3. Ruptura do modelo clássico de diversão
- 1.8. O Metaverso no ecossistema clássico da indústria
 - 1.8.1. Preconceitos dos fãs, má imagem generalizada
 - 1.8.2. Dificuldades tecnológicas e de Implementação
 - 1.8.3. Falta de maturidade
- 1.9. Metaverso: Interatividade vs. Experiência jogável
 - 1.9.1. Experiência interativa e experiência jogável
 - 1.9.2. Tipos de experiência nos Metaversos atuais
 - 1.9.3. Balanceamento perfeito entre ambas
- 1.10. Metaverso para os e-Sports
 - 1.10.1. Dificuldades das equipes para crescer
 - 1.10.2. Metaverso: experiências imersivas, comunidades e clubes exclusivos
 - 1.10.3. Monetização de usuários por tecnologia *Blockchain*

“*Estabeleça as melhores estratégias Play-to-earn ou Free to Play no Metaverso com os conceitos que aprenderá em profundidade com este curso*”

05

Metodología de estudio

A TECH é a primeira universidade do mundo a combinar a metodologia dos case studies com o Relearning, um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição guiada.

Esta estratégia de ensino disruptiva foi concebida para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver competências de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo académico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas tendo em conta as exigências de tempo, disponibilidade e rigor académico que, atualmente, os estudantes de hoje, bem como os empregos mais competitivos do mercado.

Com o modelo educativo assíncrono da TECH, é o aluno que escolhe quanto tempo passa a estudar, como decide estabelecer as suas rotinas e tudo isto a partir do conforto do dispositivo eletrónico da sua escolha. O estudante não tem de assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não pode frequentar. As atividades de aprendizagem serão realizadas de acordo com a sua conveniência. Poderá sempre decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH NÃO terá aulas ao vivo
(às quais nunca poderá assistir)”*



Os programas de estudo mais completos a nível internacional

A TECH caracteriza-se por oferecer os programas académicos mais completos no meio universitário. Esta abrangência é conseguida através da criação de programas de estudo que cobrem não só os conhecimentos essenciais, mas também as últimas inovações em cada área.

Ao serem constantemente atualizados, estes programas permitem que os estudantes acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as competências mais valorizadas pelos empregadores. Deste modo, os programas da TECH recebem uma preparação completa que lhes confere uma vantagem competitiva significativa para progredirem nas suas carreiras.

E, além disso, podem fazê-lo a partir de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, pelo que pode estudar com o seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser, durante o tempo que quiser”

Case studies ou Método do caso

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores escolas de gestão do mundo. Criada em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem apenas o direito com base em conteúdos teóricos, a sua função era também apresentar-lhes situações complexas da vida real. Poderão então tomar decisões informadas e fazer juízos de valor sobre a forma de os resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Com este modelo de ensino, é o próprio aluno que constrói a sua competência profissional através de estratégias como o Learning by doing ou o Design Thinking, utilizadas por outras instituições de renome, como Yale ou Stanford.

Este método orientado para a ação será aplicado ao longo de todo o curso académico do estudante com a TECH. Desta forma, será confrontado com múltiplas situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender as suas ideias e decisões. A premissa era responder à questão de saber como agiriam quando confrontados com acontecimentos específicos de complexidade no seu trabalho quotidiano.



Método Relearning

Na TECH os case studies são reforçados com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Este método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo os melhores conteúdos em diferentes formatos. Desta forma, consegue rever e reiterar os conceitos-chave de cada disciplina e aprender a aplicá-los num ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com múltiplas investigações científicas, a repetição é a melhor forma de aprender. Por conseguinte, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave na mesma aula, apresentadas de forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e maior desempenho, envolvendo-o mais na sua especialização, desenvolvendo um espírito crítico, a defesa de argumentos e o confronto de opiniões: uma equação que o leva diretamente ao sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar eficazmente a sua metodologia, a TECH concentra-se em fornecer aos licenciados materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são concebidos por professores qualificados que centram o seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas através da simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e a aprendizagem baseada na repetição, através de áudios, apresentações, animações, imagens, etc.

Os últimos dados científicos no domínio da neurociência apontam para a importância de ter em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acedido antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A possibilidade de ajustar estas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a recordar e a armazenar conhecimentos no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo denominado Neurocognitive context-dependent e-learning que é conscientemente aplicado neste curso universitário.

Por outro lado, também com o objetivo de favorecer ao máximo o contato mentor-mentorando, é disponibilizada uma vasta gama de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real como em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefónico, contacto por correio eletrónico com o secretariado técnico, chat, videoconferência, etc.).

Da mesma forma, este Campus Virtual muito completo permitirá aos estudantes da TECH organizar os seus horários de estudo em função da sua disponibilidade pessoal ou das suas obrigações profissionais. Desta forma, terão um controlo global dos conteúdos académicos e das suas ferramentas didáticas, em função da sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário”

A eficácia do método justifica-se com quatro resultados fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, como também o desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem traduz-se solidamente em competências práticas que permitem ao aluno uma melhor integração do conhecimento na prática diária.
3. A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir da realidade.
4. O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento da dedicação ao Curso.

A metodologia universitária mais bem classificada pelos seus alunos

Os resultados deste modelo académico inovador estão patentes nos níveis de satisfação global dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição se tenha tornado a universidade mais bem classificada pelos seus estudantes na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 em 5.

Aceder aos conteúdos de estudo a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato de a TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais didáticos, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

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

Estes conteúdos são então aplicados ao formato audiovisual que criará a nossa forma de trabalhar online, com as mais recentes técnicas que nos permitem oferecer-lhe a maior qualidade em cada uma das peças que colocaremos ao seu serviço.



Estágios 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 deve desenvolver no quadro da globalização.



Resumos interativos

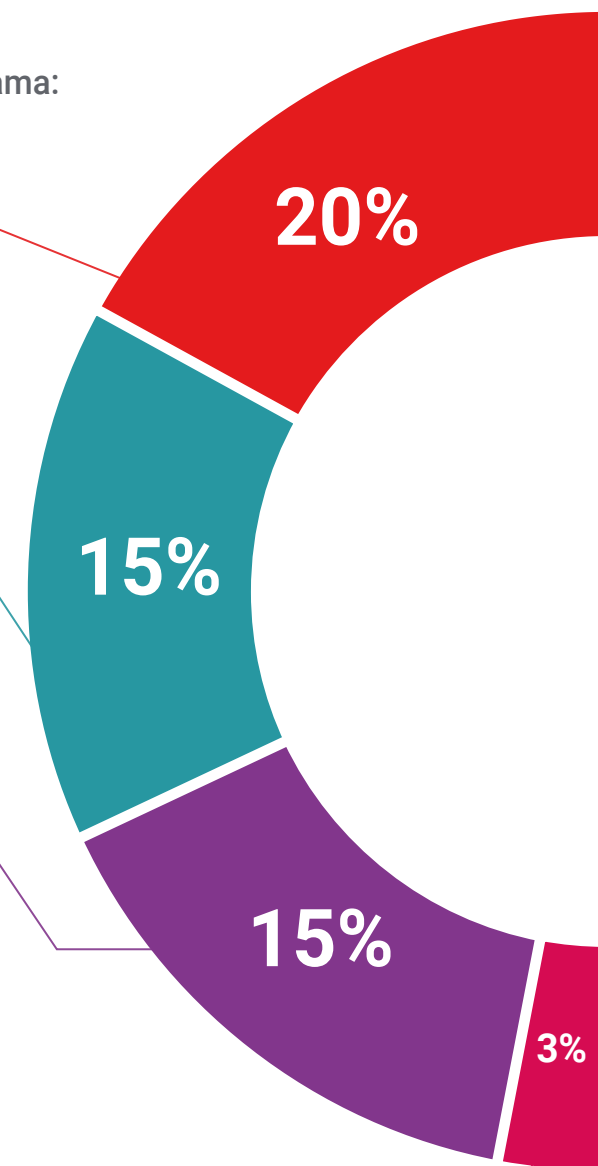
Apresentamos os conteúdos de forma atrativa e dinâmica em ficheiros multimédia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceptuais a fim de reforçar o conhecimento.

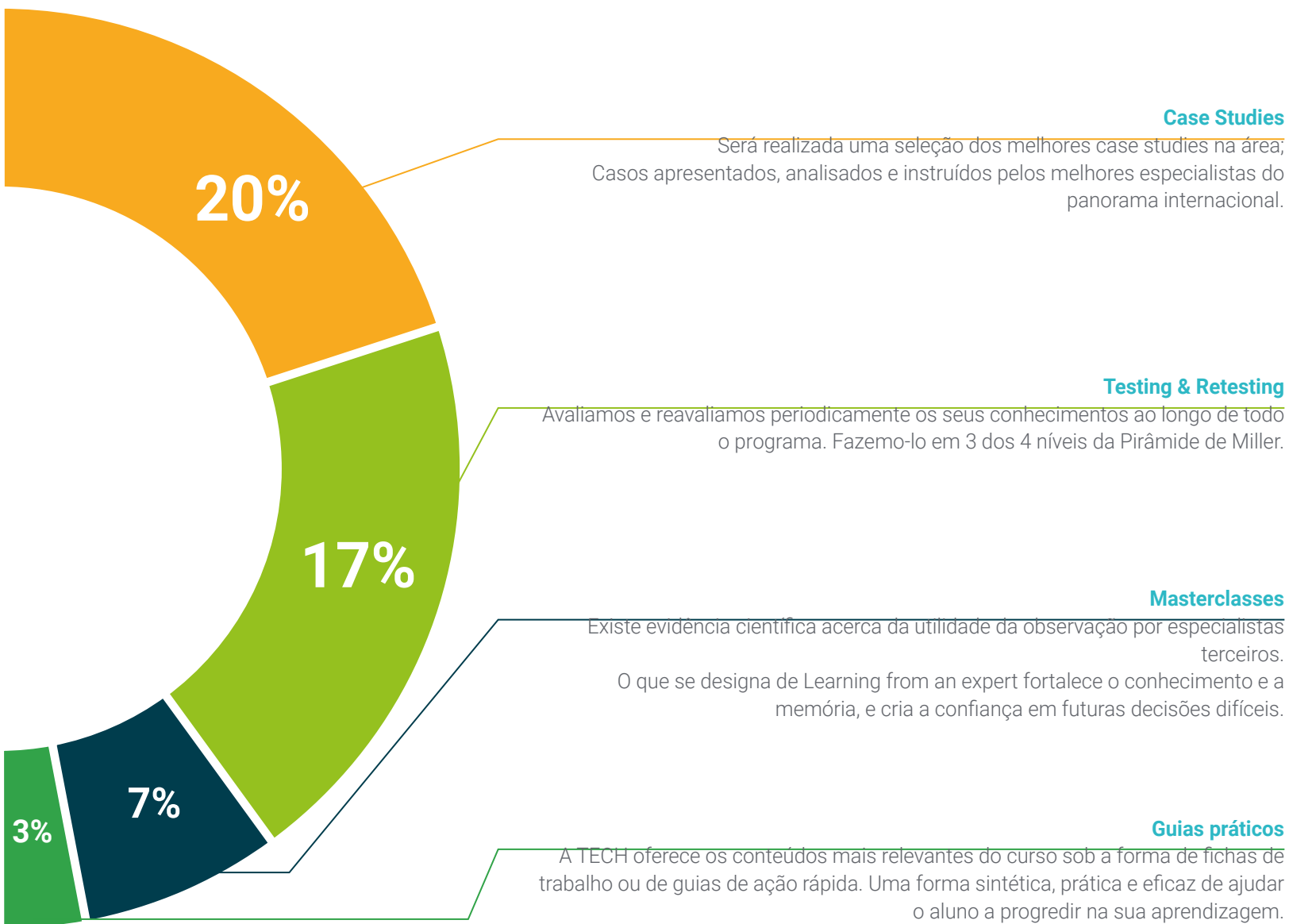
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi galardoado pela Microsoft como uma “Caso de sucesso na Europa”



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso, diretrizes internacionais... Na nossa biblioteca virtual, terá acesso a tudo o que precisa para completar a sua formação.





06

Certificação

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Curso em Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University** é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([boletim oficial](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Certificação: **Curso em Indústria de Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade



Curso

Indústria de Gaming
e os E-Sports como
Entrada no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Indústria de Gaming e os E-Sports como Entrada no Metaverso