

Programa Avançado

Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso



Programa Avançado Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-negocios-industria-gaming-e-sports-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. 24

06

Certificado

pág. 32

01

Apresentação

A juventude da atualidade conta com uma grande variedade de opções de entretenimento no campo audiovisual, já que o *Gaming* converteu-se em uma das principais atividades de lazer do mundo. O objetivo final deste tipo de produto audiovisual é a socialização em um ambiente virtual. Portanto, o domínio desta indústria não é apenas um interesse das organizações privadas, mas dos próprios profissionais como cidadãos de um ambiente econômico e social emergente. Por esta razão, a TECH desenvolveu um programa que analisará detalhadamente a situação atual da indústria de videogames e seus diferentes modelos de negócios. Além disso, o formato 100% online permitirá aos alunos uma maior flexibilidade e facilidade na aprendizagem, garantindo um estudo prático e confortável.





“

Através deste Programa Avançado, você analisará o impacto do Opensource no desenvolvimento do ecossistema Metaverso, desenvolvendo-se como um profissional em apenas 6 meses"

O forte crescimento apresentado pela indústria de videogames também constitui um novo paradigma para a economia. A indústria do *Gaming* gera seus próprios rendimentos online, incentivando a descentralização das finanças (DeFi). Para desenvolver-se como profissional, sob a ética desta profissão no campo da informática, são necessários sólidos fundamentos para apoiar a tomada de decisões em investimentos no *Blockchain* e, principalmente, em videogames, porque de outra forma isso poderia levar a grandes prejuízos de capital.

A TECH tem como objetivo capacitar os informáticos e outros profissionais interessados na área do Metaverso, ampliando suas competências nas ferramentas disponibilizadas pela tecnologia atual a fim de criar sinergias entre mercados especializados, tais como o *e-Sports* e o Metaverso. Através deste programa, o profissional analisará os elementos fundamentais da interação dos videogames, suas influências, origens e como este mercado irá evoluir.

Trata-se de uma experiência acadêmica 100% online, onde o aluno poderá escolher o melhor momento para estudar, sem horários pré-estabelecidos. Além disso, a capacitação será conduzida através de casos reais e por especialistas já consagrados no cenário técnico-virtual. Desta forma e ao concluir o programa, o aluno dominará os conceitos do Metaverso, o que lhe permitirá integrar-se a um mercado em plena expansão e que movimenta diariamente milhões de *Tokens*. Todos estes aspectos em uma aprendizagem aplicável a novos ambientes de trabalho.

Este **Programa Avançado de Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Metaverso, *Blockchain* e *Gaming*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Esta é sua oportunidade para aprofundar-se nos mercados Blockchain de videogames e observar seu futuro crescer exponencialmente"

“

Domine as possibilidades oferecidas pelos videogames com modelos Play & Earn, introduzindo as novas gerações de modelos de negócios e entretenimento”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Matricule-se neste Programa Avançado e continue desempenhando seu trabalho atual enquanto aprimora suas habilidades no Metaverso.

Insira-se em um mundo emergente que já apresenta grandes benefícios econômicos para as empresas do gaming e faça parte deste ambiente digital.



02

Objetivos

Este Programa Avançado de Negócios da Indústria *Gaming & e-Sports* no Metaverso visa ampliar e atualizar os conhecimentos dos profissionais da computação e outros profissionais interessados no Metaverso. Para isso, a TECH Universidade Tecnológica oferecerá conteúdos multimídia em vários formatos, leituras complementares e simulações de casos reais. Além disso, o aluno contará com o acompanhamento de uma equipe de professores para consolidar sua posição como profissional no paradigma *Gaming* e em mercados especializados, como o *e-Sports* e o Metaverso.



“

Não espere mais, faça parte da revolução industrial dos videogames, aplicando diferentes modelos de negócios que viabilizem seus projetos"



Objetivos gerais

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Web 3.0
- ◆ Examinar todos os componentes que constituem um Metaverso
- ◆ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ◆ Analisar a importância do *Blockchain* como um modelo de governança de dados
- ◆ Fundamentar a conexão do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ◆ Conhecer os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo atual e futuro
- ◆ Analisar a evolução da indústria de videogames e os primeiros exemplos primitivos do Metaverso
- ◆ Aprofundar-se nos modelos de negócios clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito *GameFi*
- ◆ Estabelecer sinergias entre o *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* em relação ao Metaverso atual
- ◆ Desenvolver novas habilidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócios nos diferentes meios de comunicação do metaverso
- ◆ Identificar e potencializar todas as vias de monetização dentro do Metaverso
- ◆ Aprofundar-se na experiência do Metaverso sob uma perspectiva distinta, podendo compreender de que forma todo este potencial desenvolvimento nos afeta, respondendo todos os questionamentos de sua aplicação a médio e longo prazo
- ◆ Estabelecer o Metaverso como parte da vida cotidiana a fim de aproveitá-lo ao máximo em todas as suas áreas
- ◆ Preparar-se para todas as mudanças que o Metaverso propõe para o futuro e como isso poderá afetar sua vida, seus negócios ou a maneira de relacionar-se com os demais



Aprofunde-se no mundo do Metaverso, graças à orientação de profissionais qualificados que aplicam seus conhecimentos diariamente em projetos pessoais e profissionais"



Objetivos específicos

Módulo 1. Indústria *Gaming* e de *E-Sports* como Entrada ao Metaverso

- ◆ Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso
- ◆ Estabelecer como os videogames multijogadores online surgiram e o que eles trouxeram quando se tornaram populares, e quais experiências eles transferiram para os ambientes virtuais atuais
- ◆ Analisar a situação atual da indústria de videogames e os diferentes modelos de negócios que facilitam a viabilidade dos seus projetos
- ◆ Aprofundar-se na definição de *Play to Earn* a fim de entender as diferenças conceituais com respeito ao modelo *Play & Earn*
- ◆ Fundamentar o que significa o paradigma do jogador-investidor a fim de determinar e estudar *Targets* específicos dentro da indústria
- ◆ Ser capaz de diferenciar, de forma detalhada, as experiências interativas dos jogos. Estabelecer as diferenças entre os dois conceitos, definindo os objetivos a serem alcançados dentro da empresa
- ◆ Ser capaz de aplicar as ferramentas proporcionadas pela tecnologia atual, criando sinergias entre mercados especializados, como o *e-Sports* e o Metaverso

Módulo 2. Ecossistema e Principais Agentes do Metaverso

- ◆ Analisar o impacto do *OpenSource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ◆ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ◆ Reflexionar sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e entender sua função
- ◆ Aprofundar-se nos projetos desenvolvendo Metaversos em conjunto com um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócios possibilitadas pelos ecossistemas
- ◆ Compreender a necessidade de criar um ecossistema para oferecer uma visão completa

Módulo 3. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- ◆ Obter uma compreensão geral do cenário financeiro tradicional, suas deficiências e pontos fortes
- ◆ Determinar a motivação e as soluções para o financiamento descentralizado
- ◆ Desenvolver os conceitos fundamentais das finanças descentralizadas
- ◆ Descobrir como funcionam as principais plataformas do ecossistema
- ◆ Examinar os conceitos intermediários de finanças descentralizadas aplicadas a projetos Web 3.0
- ◆ Analisar casos de uso de finanças descentralizadas no Metaverso
- ◆ Desenvolver a capacidade de extrapolar conceitos financeiros descentralizados para o futuro no Metaverso

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica selecionou uma equipe de especialistas em *Big Data*, *Gaming* e ciberespaço para ministrar este programa e compartilhar seus conhecimentos práticos com os alunos. A seleção da estrutura de ensino deste Programa Avançado de Negócios da Indústria *Gaming & e-Sports* no Metaverso foi cuidadosamente analisada e escolhida para garantir que os alunos desenvolvam as mais recentes técnicas em *Gaming* e aumentem sua capacidade de domínio da estrutura e viabilidade do mundo virtual.



“

Você gostaria de integrar a linha de frente profissional do Metaverso? Alcance este objetivo com a TECH e sua equipe de especialistas”

Palestrante internacional convidado

Andrew Schwartz é um especialista em inovação digital e estratégia de marca, com foco na integração do Metaverso com o desenvolvimento empresarial e as plataformas digitais. Seus interesses variam desde a criação de conteúdo e gestão de startups até a implementação de estratégias em redes sociais e a ativação de grandes ideias. Ao longo de sua carreira, liderou projetos que buscaram gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre tecnologia e negócios.

Em sua trajetória profissional, atuou na Nike como Diretor de Engenharia do Metaverso, liderando uma equipe multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do Metaverso na evolução da conectividade digital e física. Nesse 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 exerceu o papel de Diretor de Experiências de Momentos Esportivos.

Além disso, colaborou como Conselheiro Estratégico de Inovação em 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. Sua capacidade de antecipar tendências e sua visão estratégica o posicionaram como um profissional influente na transformação digital global.

Internacionalmente, tornou-se uma referência na aplicação do Metaverso na indústria do esporte e do comércio, contribuindo para projetos que transformaram a maneira de entender a relação entre tecnologia e marca. Nesse sentido, seu trabalho foi reconhecido com diversos prêmios, consolidando sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



D. Schwartz, Andrew

- Diretor de Engenharia do Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Esportivos na Nike
- Conselheiro Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield de 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
 - Comitê Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sr. Ñigo Cavestany Villegas

- Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- Líder de Web3 e Gaming
- Especialista da IBM Cloud em IBM
- Consultor da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- Professor em escolas de negócios, como a IE Business School e a IE Human Sciences and Technology
- Formado em Business Administration na IE Business School
- Mestrado em Business Development pela Universidade Autônoma de Madri
- Especialista da IBM Cloud
- Certificação Profissional IBM Cloud Solution Advisor



Professores

Sr. Alberto Sánchez Temprado

- ◆ Project Manager na SecondWorld
- ◆ Game Evaluation Manager no Facebook
- ◆ Game Analyst no PlayGiga
- ◆ Level Designer na BlackChiliGoat Studio
- ◆ Game Designer na Kalpa Games
- ◆ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ◆ Mestrado em Game Designer pela Universidade Complutense de Madri
- ◆ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual na Universidade Complutense de Madrid

Sr. Carlos Cameo Gilabert

- ◆ Fundador e Chief Technology Officer da Second World
- ◆ Cofundador da Netspot
- ◆ Cofundador da Banc
- ◆ Chief Technology Officer da Jovid
- ◆ Desenvolvedor Full Stack freelancer
- ◆ Engenheiro Industrial da Universidade Politécnica de Madri
- ◆ Mestrado em Ciência de Dados pela Universidade Politécnica de Madri

04

Estrutura e conteúdo

A TECH Universidade Tecnológica visa garantir a mais alta qualidade e que, por sua vez, o aluno apresente o mais alto desempenho acadêmico em seus programas. Por esta razão, a estrutura do plano de estudos foi distribuída de tal forma que facilita a assimilação, aliada à integração da metodologia *Relearning* para que o aluno não tenha que investir longas horas de estudo no programa de estudos. Desta forma, é possível realizar esta capacitação e conciliar a vida pessoal e profissional, graças ao seu formato 100% online com a duração de 6 meses de estudos intensivos. Estas características convertem este Programa Avançado em uma aprendizagem agradável e interativa.



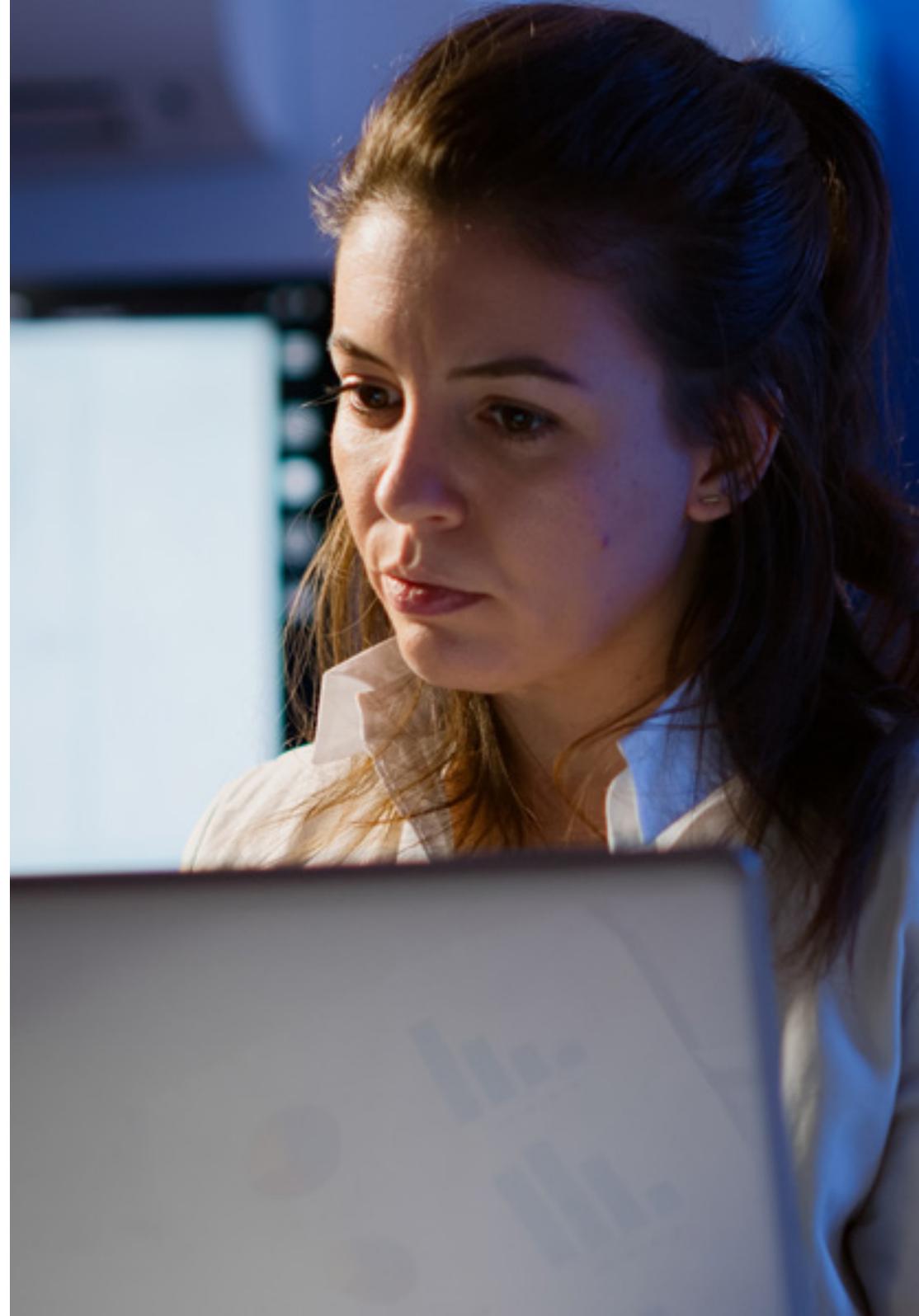
META AV

“

Alcance seus objetivos e impulsione sua carreira no Metaverso e na indústria Gaming, garantindo uma performance de sucesso no cenário real dos negócios"

Módulo 1. Indústria Gaming e de E-Sports como Entrada ao Metaverso

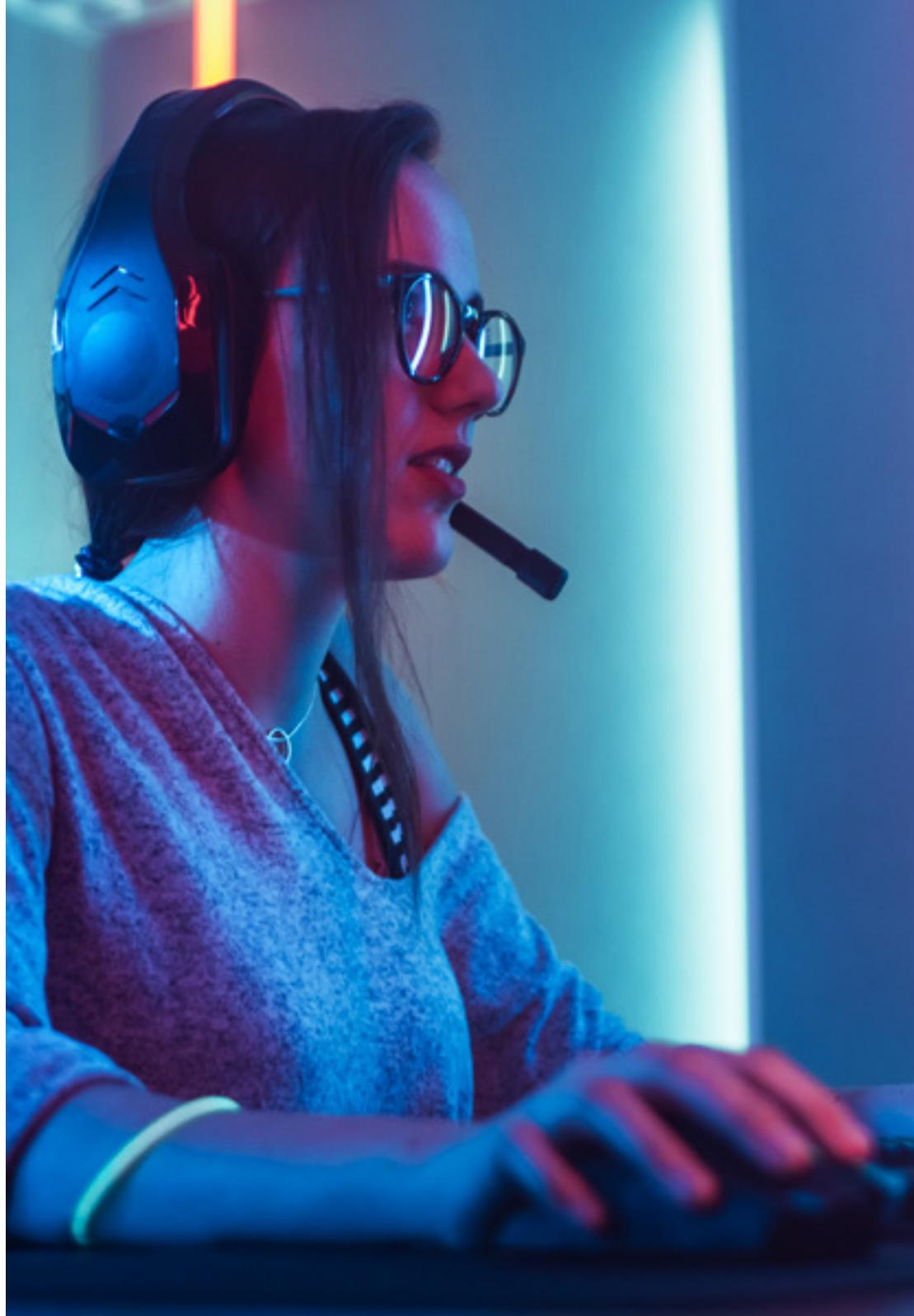
- 1.1. O Metaverso através dos videogames
 - 1.1.1. Experiências interativas
 - 1.1.2. Crescimento e estabelecimento do mercado
 - 1.1.3. Maturidade da indústria
- 1.2. O terreno fértil dos Metaversos atuais
 - 1.2.1. MMOs
 - 1.2.2. *Second Life*
 - 1.2.3. *PlayStation Home*
- 1.3. Metaverso multiplataforma. 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. Revolução massiva do conceito
- 1.4. Estado da indústria de videogames. Plataformas ou canais do Metaverso
 - 1.4.1. Números 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 a excelente forma da indústria?
- 1.5. Modelos de negócios: 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 de jogo
 - 1.9.1. Experiência interativa e experiência de jogo
 - 1.9.2. Tipos de experiência no Metaverso atual
 - 1.9.3. Equilíbrio 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*
- ## Módulo 2. Ecossistema e Principais Agentes do Metaverso
- 2.1. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 2.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
 - 2.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 2.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
 - 2.2. Projetos *Open source*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
 - 2.2.1. O *Open source* como um acelerador da inovação
 - 2.2.2. Integração de projetos *Open Source*. Visão completa
 - 2.2.3. Os standards e tecnologias abertas como aceleradores
 - 2.3. Comunidades da Web 3.0
 - 2.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
 - 2.3.2. Contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
 - 2.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
 - 2.4. Redes e relações sociais na web
 - 2.4.1. Tecnologias que facilitam novas formas de relacionamento
 - 2.4.2. Ambientes físicos e digitais para a construção de comunidades Web 3.0
 - 2.4.3. A evolução das redes sociais da Web 2.0 em direção à Web 3.0
 - 2.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
 - 2.5.1. Os Metaversos com uma Visão Web 3.0
 - 2.5.2. As empresas que investem no Metaverso
 - 2.5.3. Ecossistema que permite oferecer uma solução completa
 - 2.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
 - 2.6.1. Nômades digitais
 - 2.6.2. Organizações, construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
 - 2.6.3. *Influencers, Streamers ou Gamers como Early Adopters*
 - 2.7. Provedores de experiências no Metaverso
 - 2.7.1. Canais de venda reinventados
 - 2.7.2. Experiências imersivas
 - 2.7.3. Personalização justa e transparente
 - 2.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
 - 2.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
 - 2.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
 - 2.8.3. As principais camadas tecnológicas para a evolução do Metaverso
 - 2.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que permitem a experiência do Metaverso
 - 2.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
 - 2.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
 - 2.9.3. A Realidade Estendida (XR) como imersão no Metaverso
 - 2.10. Incubadoras, aceleradores e veículos de investimento no Metaverso
 - 2.10.1. Incubadoras e aceleradores para o desenvolvimento de negócios no Metaverso
 - 2.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
 - 2.10.3. Atração do *Smart Capital*

Módulo 3. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- 3.1. As finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso
 - 3.1.1. As finanças descentralizadas
 - 3.1.2. Finanças em um ambiente descentralizado
 - 3.1.3. Aplicação das finanças descentralizadas
- 3.2. Conceitos financeiros avançados aplicados a DeFi
 - 3.2.1. Oferta monetária e inflação
 - 3.2.2. Negócios de volume e margem
 - 3.2.3. Garantia e desempenho
- 3.3. Modelos de negócios DeFi aplicados ao Metaverso
 - 3.3.1. *Lending e Yield Farming*
 - 3.3.2. Sistemas de pagamento
 - 3.3.3. Serviços bancários e de seguros
- 3.4. Plataformas DeFi aplicadas ao Metaverso
 - 3.4.1. DEXes
 - 3.4.2. *Wallets*
 - 3.4.3. Ferramentas de Analytics
- 3.5. *Cash Flow* em projetos DeFi com foco no Metaverso
 - 3.5.1. *Cash Flow* em projetos DeFi
 - 3.5.2. Fontes de *Cash Flow*
 - 3.5.3. Volume x Margem
- 3.6. *Token Economics*. Utilidade em Metaverso
 - 3.6.1. *Token Economics*.
 - 3.6.2. Utilidade do *Token*
 - 3.6.3. Sustentabilidade do *Token*



- 3.7. Governança DeFi com foco no Metaverso
 - 3.7.1. Governança DeFi
 - 3.7.2. Modelo de governança
 - 3.7.3. DAO
- 3.8. O significado de DeFi no Metaverso
 - 3.8.1. Sinergias entre DeFi e Metaverso
 - 3.8.2. Valor da DeFi no Metaverso
 - 3.8.3. Crescimento do Metaverso através da DeFi
- 3.9. DeFi no Metaverso. Casos de uso
 - 3.9.1. DeFi em Metaverso. Casos de uso
 - 3.9.2. Modelos de negócios nativos da Web3
 - 3.9.3. Modelos de negócios híbridos
- 3.10. O futuro DeFi no Metaverso
 - 3.10.1. Agentes relevantes
 - 3.10.2. Linhas de desenvolvimento
 - 3.10.3. Adoção em massa

“*Analise o cenário financeiro tradicional, suas deficiências e pontos fortes e compare-o com o digital, através dos conhecimentos adquiridos com a TECH*”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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

Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



Práticas de habilidades e competências

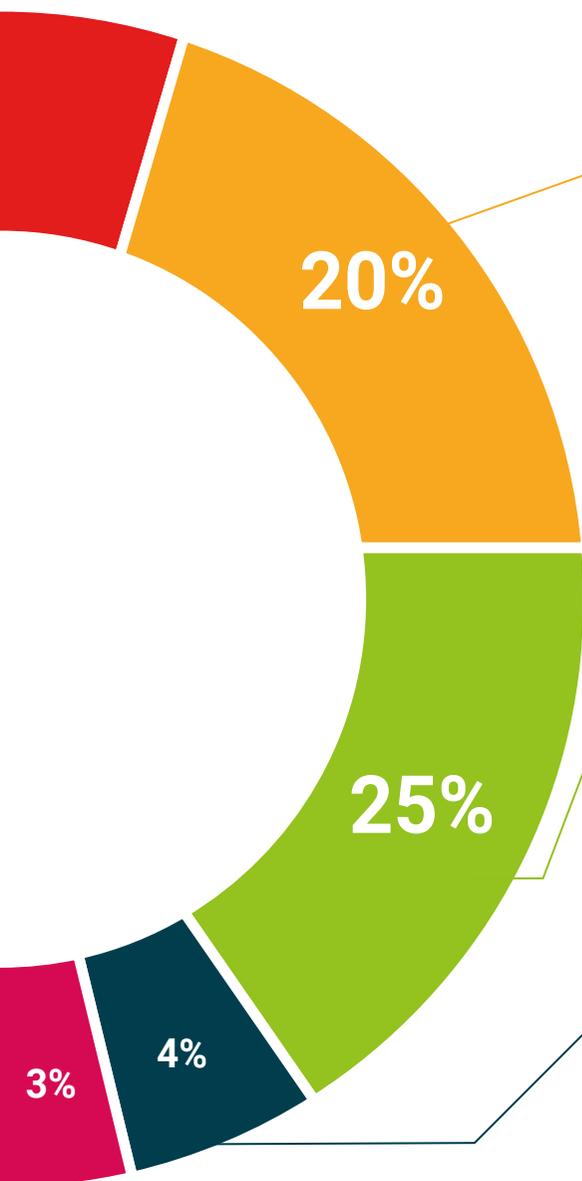
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso** 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 **título de Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O **certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



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

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

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso