

Curso

Gestão de e-Sports

Reconhecido pela NBA





tech universidade
tecnológica

Curso Gestão de e-Sports

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogames/curso/gestao-e-sports

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Os videogames são um mercado bastante novo, mas os *e-Sports*, ou esportes eletrônicos, são ainda mais recentes, com menos de 50 anos de existência no mercado. Eles podem ser definidos como campeonatos online nos quais diferentes jogadores se reúnem para ver quem é o melhor no jogo em questão. Isso torna os e-Sports uma opção bastante atrativa, já que a cada dia mais empresas buscam profissionais para gerenciar esse tipo de competição online com milhares de seguidores. Com este programa, o aluno adquirirá todos os conceitos e habilidades necessárias para desenvolver a Gestão de *e-Sports* e ingressar em um mercado de trabalho muito promissor. Tudo isso com um programa apresentado de forma online e com as técnicas educacionais mais inovadoras do setor.



“

Conheça as técnicas para gerenciar as duas entidades necessárias para desenvolver um modelo de negócios: O Clube e o Jogador”

Os e-Sports podem ser definidos como competições de videogames que ganharam alta popularidade nos últimos anos. Eles costumam ser multijogador e podem ser disputados tanto por profissionais quanto por amadores ou entusiastas. As suas primeiras aparições datam de 1972 com o famoso jogo *Spacewar*. A partir de então, muitos videogames foram desenvolvidos nessa modalidade, levando até mesmo ao surgimento de profissionais dedicados exclusivamente a essa área.

Neste programa, o aluno conhecerá o subecossistema dos e-Sports. A publicidade, o *merchandising* e o *Influencer Marketing*, são aspectos estritamente ligados a essa especialidade e desempenham um papel fundamental no desenvolvimento dos e-Sports. O aluno adquirirá os conhecimentos pertinentes através de casos e realidades que proporcionarão uma visão mais prática dos conceitos. Também será possível gerenciar as duas entidades que existem para desenvolver um modelo de negócios nessa área: o Clube e o Jogador.

Este programa conta com um plano de estudos muito completo, elaborado por profissionais com ampla experiência na indústria de videogames. O graduado aprenderá tudo relacionado à Gestão de e-Sports. Dessa forma, será possível gerenciar eventos e campeonatos com sucesso em seu futuro profissional, bem como outras funções relacionadas a um cargo nesse setor.

A TECH conta com uma metodologia 100% online que permitirá ao aluno cursar este programa de qualquer lugar, desde que tenha acesso à internet. Isso possibilita que o aluno concilie seus estudos com outros aspectos da vida, como questões profissionais ou pessoais. Este Curso Universitário também inclui as últimas tendências em técnicas educacionais, como a repetição de conceitos pelo docente ao aluno, conhecida como *Relearning*.

Este **Curso de Gestão e-Sports** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- ♦ Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- ♦ 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



Na TECH, aproveitamos ao máximo a tecnologia utilizando uma variedade de recursos multimídia. Desta forma, conseguiremos uma imersão de qualidade em cada uma das matérias deste Curso”

“

Saiba como criar um modelo de negócios dependendo das características do jogador encontrado: o Profissional, o Amador e o Entusiasta”

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

Trabalhe para empresas especializadas em e-Sports, como a Cloud 9 ou a Team Liquid.

A TECH se adapta a você! Nossa metodologia online possibilitará consolidar sua carreira profissional a qualquer momento.



02 Objetivos

Os objetivos deste Curso de Gestão e-Sports são as habilidades que o aluno deve adquirir para se desenvolver profissionalmente em uma empresa de videogames. É importante que o aluno conheça, através dos diferentes temas que compõem este programa, como diferenciar os elementos dos *e-Sports* e gerenciá-los de forma otimizada e com uma perspectiva de negócios.



“

*Saiba como gerenciar clubes e jogadores.
Dois elementos indispensáveis nos e-Sports”*



Objetivos gerais

- ◆ Compreender em profundidade e conceber projetos de videogames
- ◆ Aprender em detalhes como desenvolver estratégias de Marketing e vendas





Objetivo específico

- ◆ Conhecer de forma detalhada, aprender e estudar todo o subecossistema do e-Sports, os principais envolvidos e os modelos de negócios, para poder desenvolver esse mercado

“

Os objetivos gerais e específicos deste Curso Universitário conduzirão a uma formação acadêmica bem-sucedida”

03

Direção do curso

Este programa acadêmico conta com um corpo docente altamente qualificado. Graças à sua vasta experiência, será possível capacitar o aluno em conceitos e habilidades gerais e específicos. Desta forma, os graduados alcançarão um desenvolvimento adequado em sua carreira profissional dentro de empresas de um mercado emergente, como o de videogames. Essa equipe de professores utilizará as técnicas educacionais mais reconhecidas no setor para ministrar este Curso Universitário.



“

O corpo docente que ministra este Curso Universitário conta com ampla experiência profissional no ecossistema de empresas de videogames”

Direção



Sr. Daniel Sánchez Mateos

- Diretor de Operações e Desenvolvimento de Negócios e P&D na Gamera Nest
- Diretor do Programa PS Talents na PlayStation Iberia
- Sócio/Diretor de Produção, Marketing e Operações na ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Sócio/Diretor de Produção e Operações/Designer de produtos na DIGITAL JOKERS / MAYHEM PROJECT
- Diretor Online no Departamento de Marketing na AURUM PRODUCCIONES
- Membro do Departamento de Design e Licenças na LA FACTORÍA DE IDEAS
- Assistente de Operações na DISTRIMAGEN SL., Madrid (Espanha)
- Formado em Ciências da Comunicação pela Universidade Complutense de Madrid
- Mestrado Oficial em Direção, Marketing e Comunicação na Universidade Camilo José Cela, Madrid
- Mestrado em Produção de Televisão pelo IMEFE em colaboração com a União Europeia



Professores

Sr. Rafael Espinosa de los Monteros Iglesias

- ◆ Diretor Comercial e de Financiamento de Projetos de P&D na Kaudal
- ◆ CEO na Reta al Alzheimer
- ◆ CEO na Pyxel Arts
- ◆ Diretor de Produtos e Serviços na Arquimea Engenharia
- ◆ Key Account Manager na Cota Soluciones
- ◆ Diretor de Qualidade de Software na Recreativos Franco Gaming
- ◆ Chefe Nacional de TI no Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ Gestor de Projetos ADSL e Consultor de Implementações na Telefônica Espanha
- ◆ Técnico de Redes e Telefonía na Universidade Carlos III de Madrid
- ◆ Engenheiro Técnico Industrial: Eletrônica Industrial pela Universidade Carlos III de Madrid
- ◆ Mestrado em Estratégia de Negócios e Corp. Comunicações na Universidad Rey Juan Carlos I
- ◆ Mestrado em Inteligência Artificial e Inovação pela Founderz
- ◆ Mestrado Internacional em Administração de Empresas pela LUIS BUSINESS SCHOOL

“

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços nesta área e aplicá-los em sua prática diária”

04

Estrutura e conteúdo

Este programa conta com um conteúdo rico e variado que preparará o aluno em todos os aspectos necessários para que ele possa enfrentar seu futuro profissional, especializando-se na Gestão de e-Sports. Este Curso Universitário é composto por um único módulo com 10 temas, através dos quais serão desenvolvidos diferentes casos e realidades para que o egresso coloque em prática os conhecimentos adquiridos.



“

Com o conteúdo deste programa, você conhecerá os diferentes modelos de negócios que podem ser desenvolvidos na gestão de e-Sports”

Módulo 1. Gestão de e-Sports

- 1.1. A indústria do eSports
 - 1.1.1. eSports
 - 1.1.2. Atores da indústria dos e-Sports
 - 1.1.3. O modelo de negócio e o mercado de e-Sports
- 1.2. A Gestão dos Clubes de e-Sports
 - 1.2.1. A importância dos clubes de eSports
 - 1.2.2. Criação de clubes
 - 1.2.3. Administração e Gestão dos Clubes de eSports
- 1.3. A relação e-Gamers
 - 1.3.1. O papel do jogador
 - 1.3.2. Habilidades e competências do jogador
 - 1.3.3. Jogadores como embaixadores de marca
- 1.4. Competições e eventos
 - 1.4.1. O *delivery* no e-Sports: Competições e eventos
 - 1.4.2. A gestão de eventos e os campeonatos
 - 1.4.3. Principais campeonatos locais, regionais, nacionais e mundiais
- 1.5. A gestão do patrocínio nos eSports
 - 1.5.1. A gestão do patrocínio nos e-Sports
 - 1.5.2. Tipos de patrocínio nos e-Sports
 - 1.5.3. O acordo de patrocínio nos e-Sports
- 1.6. A gestão da publicidade nos e-Sports
 - 1.6.1. *Advergaming*: novos formatos publicitários
 - 1.6.2. O *Branded Content* nos eSports
 - 1.6.3. Os e-Sports como Estratégia Comunicativa
- 1.7. Marketing na gestão dos eSports
 - 1.7.1. A gestão de *Owned Media*
 - 1.7.2. A gestão de *Paid Media*
 - 1.7.3. Foco especial em *Social Media*





- 1.8. *Influencer Marketing*
 - 1.8.1. Marketing influencer
 - 1.8.2. Gestão de audiência e seu impacto nos eSports
 - 1.8.3. Modelos de negócio em *Influencer Marketing*
- 1.9. *Merchant*
 - 1.9.1. A venda de serviços e produtos associados
 - 1.9.2. O *Merchandising*
 - 1.9.3. O e-commerce e os *marketplaces*
- 1.10. Métricas e KPIS dos eSports
 - 1.10.1. Métricas
 - 1.10.2. Os KPIS para o progresso e o sucesso
 - 1.10.3. Mapa Estratégico de Objetivos e Indicadores



Todos os elementos do plano de estudos foram cuidadosamente avaliados para que você conheça as tarefas a serem executadas dentro das estratégias que devem ser adotadas pelas empresas dedicadas à criação de videogames”

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 negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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.



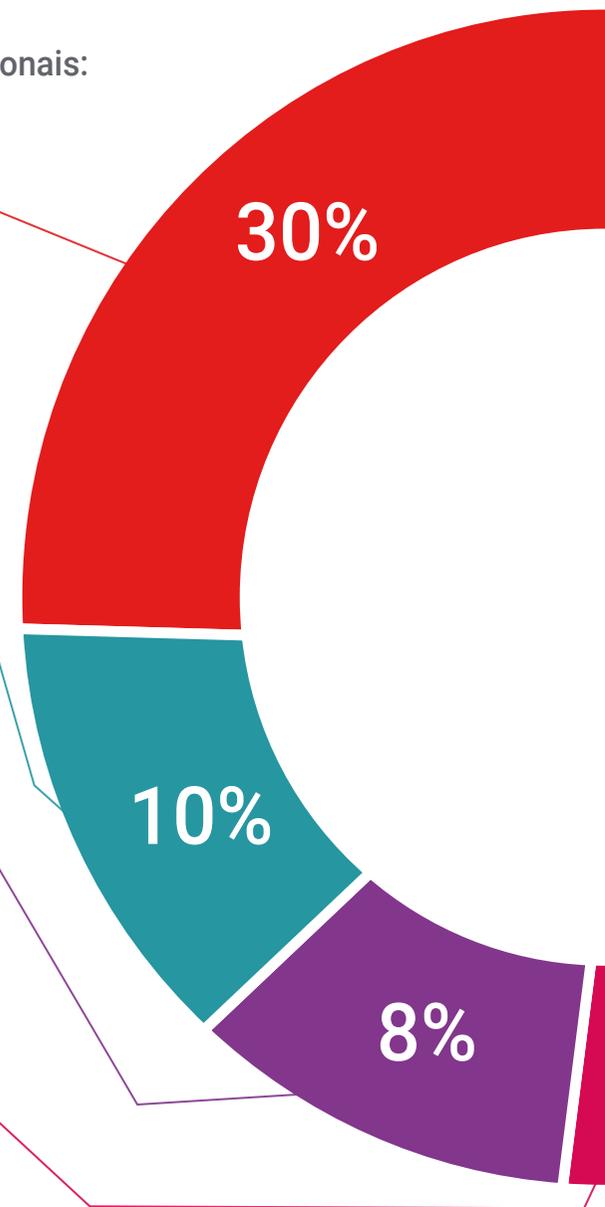
Práticas de habilidades e competências

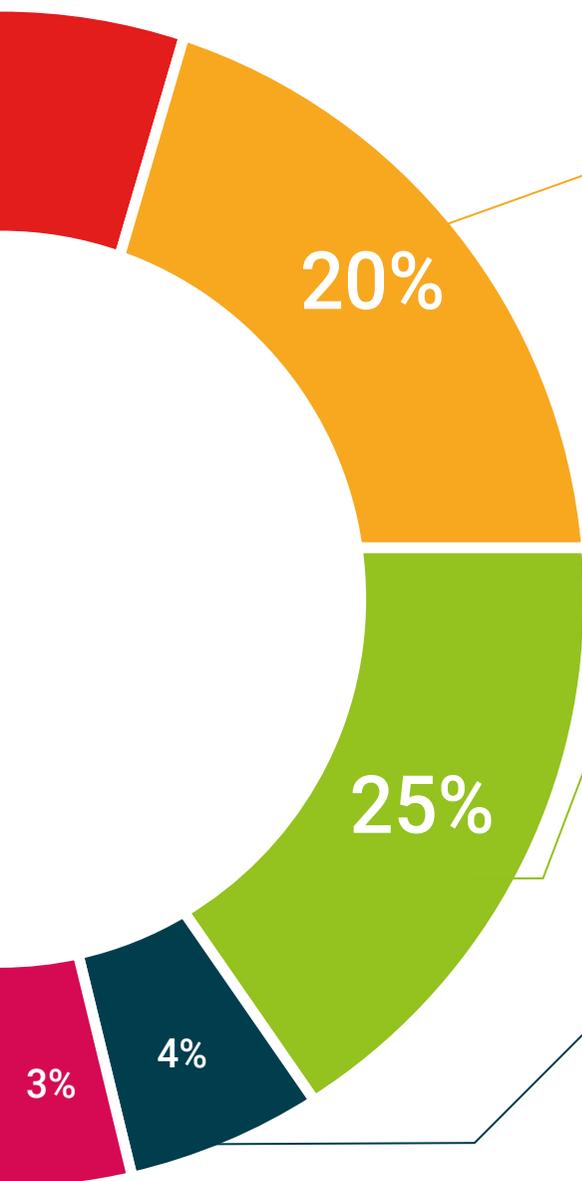
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Curso de Gestão e-Sports garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”.

Este **Curso de Gestão 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 título de **Curso** 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: **Curso de Gestão e-Sports**

Modalidade: **Online**

Duração: **6 semanas**



*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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Curso Gestão de e-Sports

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

Curso

Gestão de e-Sports

Reconhecido pela NBA

