

Programa Avançado

Gestão e Marketing de eSports

Reconhecido pela NBA





Programa Avançado Gestão e Marketing de eSports

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-gestao-marketing-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 *eSports* são provavelmente os videogames mais famosos do momento. Eles consistem em competições online das quais qualquer pessoa pode participar e que, ao mesmo tempo, têm temas e objetivos diferentes. As empresas do setor procuram desenvolver jogos desse calibre e lançá-los com campanhas de marketing poderosas e processos de posicionamento cuidadosos para atingir o maior número possível de jogadores. Essas são duas das tarefas que os alunos aprenderão a realizar neste programa de estudos sob a supervisão de especialistas do mundo dos jogos online. Tudo isso com a conveniência de estudar em casa, sem a necessidade de deslocamento ou de seguir horários fixos.





“

Você se tornará um especialista em um setor emergente, que evolui a uma velocidade impressionante todos os dias. Por meio de várias habilidades de direção de empresas e marketing, você atingirá seus objetivos”

Os tempos mudam e, com eles, a maneira como encaramos os esportes. Com o advento dos videogames, surgiu um novo tipo de esporte, conhecido como: *eSports*. Eles são caracterizados por competições online em diferentes categorias, desde jogos em grupos de amigos até campeonatos disputados por profissionais do mundo todo. É um setor muito recente, pois o primeiro *eSport* da história data de 1972. Portanto, o universo a ser explorado ainda é muito grande.

Como resultado, cada vez mais empresas de videogame estão investindo nessa modalidade. Na verdade, existem até torneios em que milhares de pessoas se reúnem para jogar e assistir a competições de *eSports*. O número de jogadores cresce a cada dia, o que leva à criação e à expansão do catálogo desse tipo de competição digital. Oferecer uma boa campanha de marketing para divulgar o videogame ou analisar corretamente seu ambiente econômico são pontos-chave que os alunos deste curso aprenderão a desenvolver com este Programa Avançado.

Por meio de um programa de estudos que concentra todos os pontos fundamentais de uma estratégia de gestão e marketing para *eSports*, o aluno adquirirá o conhecimento necessário para se adaptar a um ambiente de trabalho favorável. A equipe de professores que compõe esse curso desenvolveu 3 módulos com todos os aspectos importantes dessa área de videogames. Além disso, eles estarão disponíveis o tempo todo para ajudar os alunos com quaisquer dificuldades que possam surgir durante o curso.

Às vezes, combinar obrigações de trabalho, vida pessoal e estudos não é uma tarefa fácil. Por esse motivo, a TECH oferece uma modalidade totalmente online para que o aluno tenha a oportunidade de organizar seu tempo da maneira que melhor lhe convier. Cabe ressaltar que essa universidade está na vanguarda das técnicas de estudo e aprendizado mais inovadoras do mercado, como o *Relearning*.

Este **Programa Avançado de Gestão e Marketing de eSports** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

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



Os eSports ou ciberesportes são competições multijogador das quais podem participar jogadores amadores e profissionais”

“

Overwatch ou CounterStrike: Global Offensive são exemplos dos diferentes tipos de eSports que existem. Todos eles com temas diferentes e para todos os gostos”

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, onde o profissional deverá tentar 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.

Aprenda sobre competições e eventos de eSports no conforto de sua casa, graças à nossa metodologia 100% online.

Lidere o caminho na gestão e publicidade de eSports com competições com tantos espectadores quanto um esporte convencional.



02

Objetivos

Os objetivos desse Programa Avançado são claros. Ao atingi-los, o aluno obterá as habilidades necessárias para uma série de competências na Gestão e Marketing de eSports em empresas de videogames. Por esse motivo, a TECH se concentrou em abordar os pontos mais relevantes, sem perder os detalhes.



“

Conheça como funcionam os eSports e aprenda a desenvolver as técnicas mais inovadoras de Marketing Gaming para obter grandes resultados, como projetos do FIFA ou League of Legends”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender em profundidade e conceber projetos de videogames
- ◆ Conhecer em profundidade as tecnologias emergentes e as inovações no setor
- ◆ Desenvolver estratégias orientadas a videogames
- ◆ Aprender em detalhes como desenvolver estratégias de Marketing e vendas
- ◆ Conhecer em profundidade o impacto na gestão de projetos e liderança de equipes

“

Aprenda todos os detalhes da administração de uma empresa e coloque-os em prática em seu futuro profissional, desde habilidades comerciais até o trabalho lado a lado com o Inbound Marketing”





Objetivos específicos

Módulo 1. Gestão de eSports

- ◆ Conhecer, aprender e estudar em profundidade todo o sub-ecossistema dos eSports, tanto os seus principais players como modelos de negócio de forma a estar apto a desenvolver este mercado

Módulo 2. Marketing Digital e Transformação Digital de Videogames

- ◆ Identificar e saber desenvolver todas as disciplinas e técnicas de Marketing *Gaming* que permitem promover modelos de negócio na indústria dos videogames

Módulo 3. Estratégia em Empresas Digitais e Videogames

- ◆ Conhecer o contexto e os componentes da estratégia de negócios focada na indústria de videogames

03

Direção do curso

É possível ter profissionais que desenvolvam um plano educacional de qualidade para o aprendizado do aluno. Por esse motivo, a TECH conta com uma equipe de professores altamente profissionais para incorporar ao programa de estudos todos os conhecimentos e habilidades relacionados aos eSports em uma empresa de videogames.





“

Deixe-se guiar por professores que lhe ensinarão os truques do desenvolvimento dos eSports, bem como as ações relevantes para aumentar seus benefícios”

Direção



Sr. Daniel Moreno Campos

- Chief Operations Officer na Marshals
- Project Manager Officer en Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager na GroupM (WPP)
- Docente na Boluda.com
- Docente na Edix (UNIR)
- Professor associado na ESIC Business & Marketing School
- Mestrado em Inovação e Transformação Digital, Comunicação Digital e Conteúdo Multimídia na Universidade MSMK
- Product Owner Certification



04

Estrutura e conteúdo

Nesse Programa Avançado, é possível encontrar um temário amplo e completo com todos os conceitos aplicados à Gestão e Marketing de *eSports*. Começando com uma gestão correta dos *eSports*, passando pelo Marketing de produtos e terminando com a estratégia empresarial. Esses três módulos preparam o aluno para uma aventura profissional na qual ele alcançará todos os objetivos. Deve-se observar que cada módulo é desenvolvido por profissionais com ampla experiência nesse campo, que elaboraram um conteúdo de qualidade para esse programa de estudos.



“

*O eSports é uma forma inovadora de esportes,
também conhecida como esportes eletrônicos”*

Módulo 1. Gestão eSports

- 1.1. A indústria do eSports
 - 1.1.1. eSports
 - 1.1.2. Atores da indústria dos eSports
 - 1.1.3. O modelo de negócio e o mercado de eSports
- 1.2. A Gestão dos Clubes de eSports
 - 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* em eSports: 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 eSports
 - 1.5.2. Tipos de patrocínio nos eSports
 - 1.5.3. O acordo de patrocínio nos eSports
- 1.6. A gestão da publicidade nos eSports
 - 1.6.1. *Advergaming*: novos formatos publicitários
 - 1.6.2. O Branded Content nos eSports
 - 1.6.3. Os eSports 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. 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

Módulo 2. Marketing Digital e Transformação Digital de Videogames

- 2.1. Estratégia em Marketing Digital
 - 2.1.1. *Customer Centric*
 - 2.1.2. *Customer Journey* e *Funnel* de Marketing
 - 2.1.3. Projeto e criação de um plano de Marketing Digital
- 2.2. Ativos digitais
 - 2.2.1. Arquitetura e design web
 - 2.2.2. Experiência de usuário - UX
 - 2.2.3. Mobile Marketing
- 2.3. Meios digitais
 - 2.3.1. Estratégia e Planejamento de Mídia
 - 2.3.2. *Display* e programática publicitária
 - 2.3.3. Digital TV
- 2.4. *Search*
 - 2.4.1. Desenvolvimento e aplicação de uma estratégia de *Search*
 - 2.4.2. SEO
 - 2.4.3. SEM
- 2.5. *Social Media*
 - 2.5.1. Design, planejamento e análise em uma estratégia de *Social Media*
 - 2.5.2. Técnicas de marketing nas redes sociais horizontais
 - 2.5.3. Técnicas de marketing nas redes sociais verticais
- 2.6. *Inbound Marketing*
 - 2.6.1. *Funnel* de *Inbound Marketing*
 - 2.6.2. Geração de *Content Marketing*
 - 2.6.3. Captação e gestão de *Leads*

- 2.7. *Account Based Marketing*
 - 2.7.1. Estratégia de Marketing B2B
 - 2.7.2. *Decision Maker* e mapa de contatos
 - 2.7.3. Plano de *Account Based Marketing*
 - 2.8. *Email Marketing e Landing Pages*
 - 2.8.1. Características do *Email Marketing*
 - 2.8.2. Criatividade e *Landing Pages*
 - 2.8.3. Campanhas e ações de *Email Marketing*
 - 2.9. Automação do Marketing
 - 2.9.1. *Marketing Automation*
 - 2.9.2. *Big Data* e AI aplicado ao marketing
 - 2.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*
 - 2.10. Métricas, KPIS e ROI
 - 2.10.1. Principais métricas e KPIS do Marketing Digital
 - 2.10.2. Soluções e ferramentas de medição
 - 2.10.3. Cálculo e monitoramento do ROI
- Módulo 3. Estratégia em Empresas Digitais e Videogames**
- 3.1. Empresas Digitais e Videogames
 - 3.1.1. Componentes da estratégia
 - 3.1.2. Ecossistema digital e de videogames
 - 3.1.3. Posicionamento estratégico
 - 3.2. Processo estratégico
 - 3.2.1. Análise estratégica
 - 3.2.2. Seleção de alternativas estratégicas
 - 3.2.3. Implementação da estratégia
 - 3.3. Análise estratégica
 - 3.3.1. Interno
 - 3.3.2. Externo
 - 3.3.3. Matriz SWOT e CAME
 - 3.4. Análise do setor de videogame
 - 3.4.1. Modelo das 5 forças de Porter
 - 3.4.2. Análise PESTEL
 - 3.4.3. Segmentação setorial
 - 3.5. Análise de posição de competência
 - 3.5.1. Criação e monetizar o valor estratégico
 - 3.5.2. A busca de nicho vs. Segmentação do mercado
 - 3.5.3. A sustentabilidade do posicionamento competitivo
 - 3.6. Análise do ambiente econômico
 - 3.6.1. Globalização e internacionalização
 - 3.6.2. Investimento e economia
 - 3.6.3. Indicadores de produção, produtividade e emprego
 - 3.7. Gestão estratégica
 - 3.7.1. Um quadro para análise da estratégia
 - 3.7.2. Análise do ambiente setorial, recursos e capacidades
 - 3.7.3. Prática da Estratégia
 - 3.8. Formular a estratégia
 - 3.8.1. Estratégia Corporativa
 - 3.8.2. Estratégias genéricas
 - 3.8.3. Estratégias de cliente
 - 3.9. Implementação da estratégia
 - 3.9.1. Planejamento estratégico
 - 3.9.2. Comunicação e esquema de participação organizacional
 - 3.9.3. Gestão de mudanças
 - 3.10. Os Novos Negócios Estratégicos
 - 3.10.1. Os oceanos azuis
 - 3.10.2. A exaustão da melhoria incremental na curva de valor
 - 3.10.3. Negócio de custo marginal zero



Neste programa de estudos, você encontrará as chaves para a Gestão e Marketing de eSports, que farão crescer a empresa de videogames, na qual você desenvolverá seu futuro profissional”.

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.



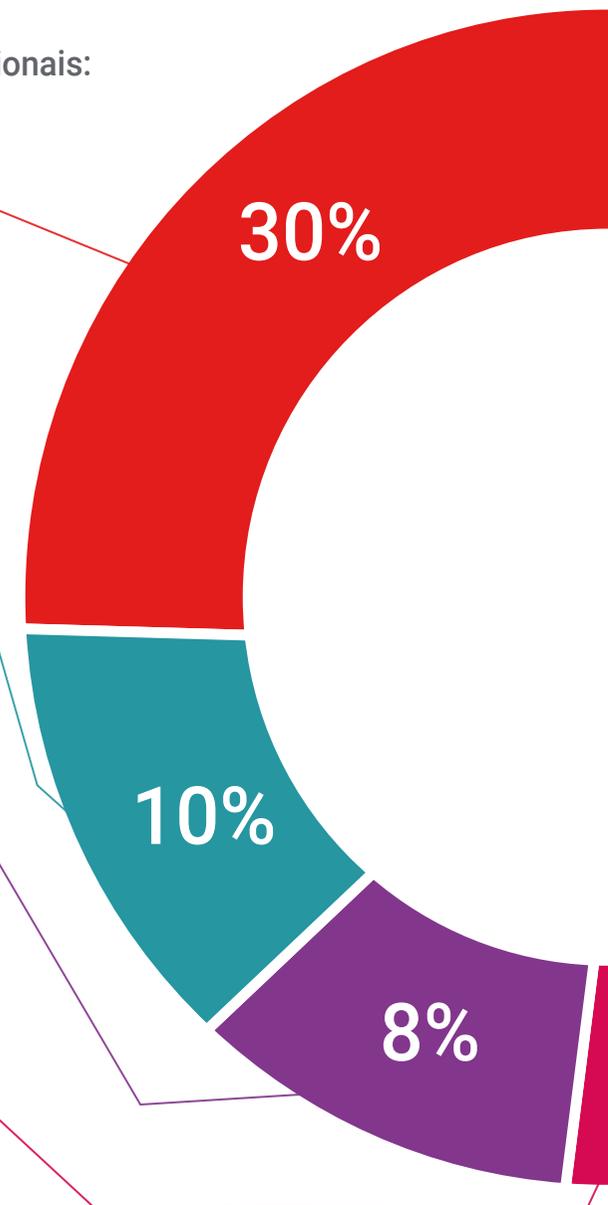
Práticas de habilidades e competências

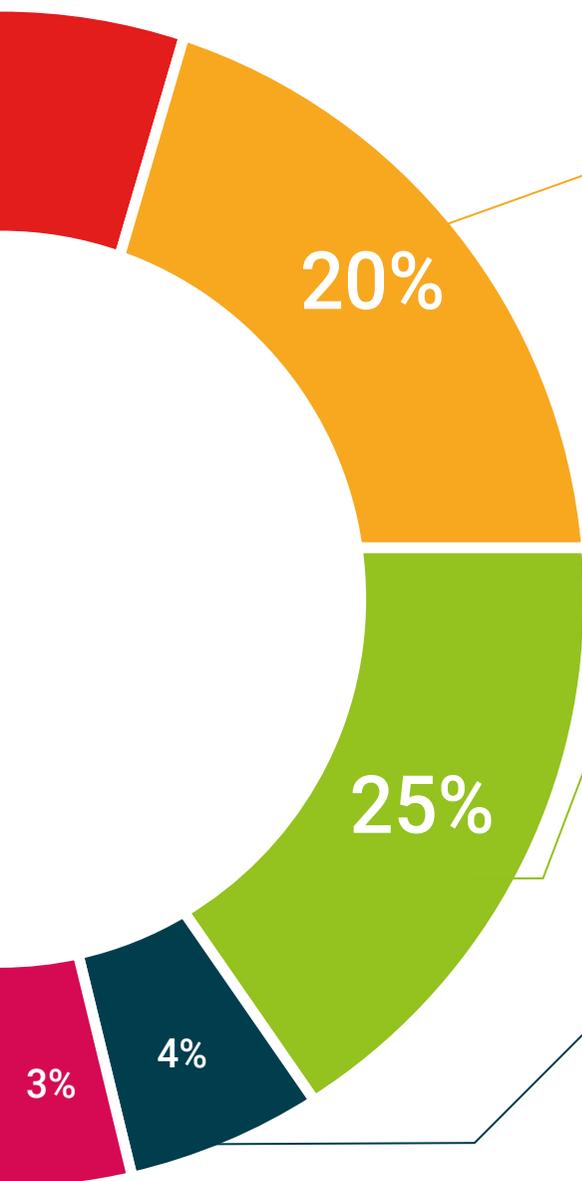
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Programa Avançado de Gestão e Marketing de eSports garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, 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 **Programa Avançado de Gestão e Marketing de eSports** 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 Gestão e Marketing de eSports**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Reconhecido pela NBA



*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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Gestão e Marketing
de eSports

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

Programa Avançado

Gestão e Marketing de eSports

Reconhecido pela NBA



tech universidade
tecnológica