

Curso

Gestão de E-Sports

Reconhecido pela NBA





Curso

Gestão de E-Sports

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

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/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 de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

Os videojogos são um mercado relativamente novo, mas os *e-Sports*, ou desportos eletrónicos, são ainda mais recentes, com menos de 50 anos no mercado. Estes podem ser definidos como campeonatos online em que diferentes jogadores se reúnem para ver quem é o melhor no jogo em questão. Isso torna essa opção bastante atraente, já que cada vez mais empresas procuram pessoal para gerenciar esse tipo de competição online com milhares de seguidores. Com este programa, o aluno irá adquirir todos os conceitos e competências necessários para desenvolver a Gestão de *e-Sports* e entrar num mercado de trabalho muito ambicioso. Tudo isto com uma titulação ministrada online e com as técnicas educativas mais inovadoras do setor.



“

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

Os *e-Sports* podem ser definidos como competições de videojogos que adquiriram grande popularidade nos últimos anos. Estes são geralmente multijogadores e podem ser disputados por profissionais, bem como por amateurs ou aficionados. As suas primeiras aparições datam de 1972, com o famoso jogo *Spacewar*. Desde então até hoje, muitos videojogos foram desenvolvidos neste formato, dando origem até mesmo a profissionais dedicados exclusivamente a este tipo de entretenimento.

Neste programa, o aluno conhecerá o subecossistema dos *e-Sports*. A publicidade, o *merchandising* e o conhecido como *Influencer Marketing*, são aspetos estritamente ligados a esta especialidade e que desempenham um papel vital no desenvolvimento dos *e-Sports*. O aluno adquirirá os conhecimentos pertinentes através de casos e realidades que lhe darão uma visão mais prática dos conhecimentos. Também aprenderá a gerir as duas entidades que existem para desenvolver um modelo de negócio neste âmbito: o Clube e o Jogador.

Este curso tem um programa muito completo, elaborado por profissionais com ampla experiência profissional na área de empresas de videojogos. Através dele, o aluno aprenderá tudo relacionado à Gestão de *e-Sports*. Desta forma, poderá gerir eventos e campeonatos com sucesso na sua futura carreira profissional, bem como todas as outras funções inerentes a um cargo neste setor.

A TECH conta com uma metodologia 100% online que permitirá ao aluno cursar esta formação a partir de qualquer lugar, bastando ter acesso à Internet. Isso permitirá que tenha a oportunidade de conciliar os seus estudos com outros aspetos da sua vida, como questões profissionais ou pessoais. Este curso também conta com as últimas tendências em técnicas educativas, como, por exemplo, a repetição de conceitos pelo professor ao aluno, mais conhecida como *Relearning*.

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

- ♦ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja mais direta
- ♦ Conteúdos especializados em desenvolvimento e animação de videojogos
- ♦ As lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Na TECH, aproveitamos ao máximo as tecnologias através de diversos recursos multimédia. Desta forma, conseguiremos uma imersão de qualidade em cada um dos temas deste curso"

“

Aprenda a criar um modelo de negócio dependendo do tipo de jogador que encontrar: o Profissional, o Amateur e o Aficionado”

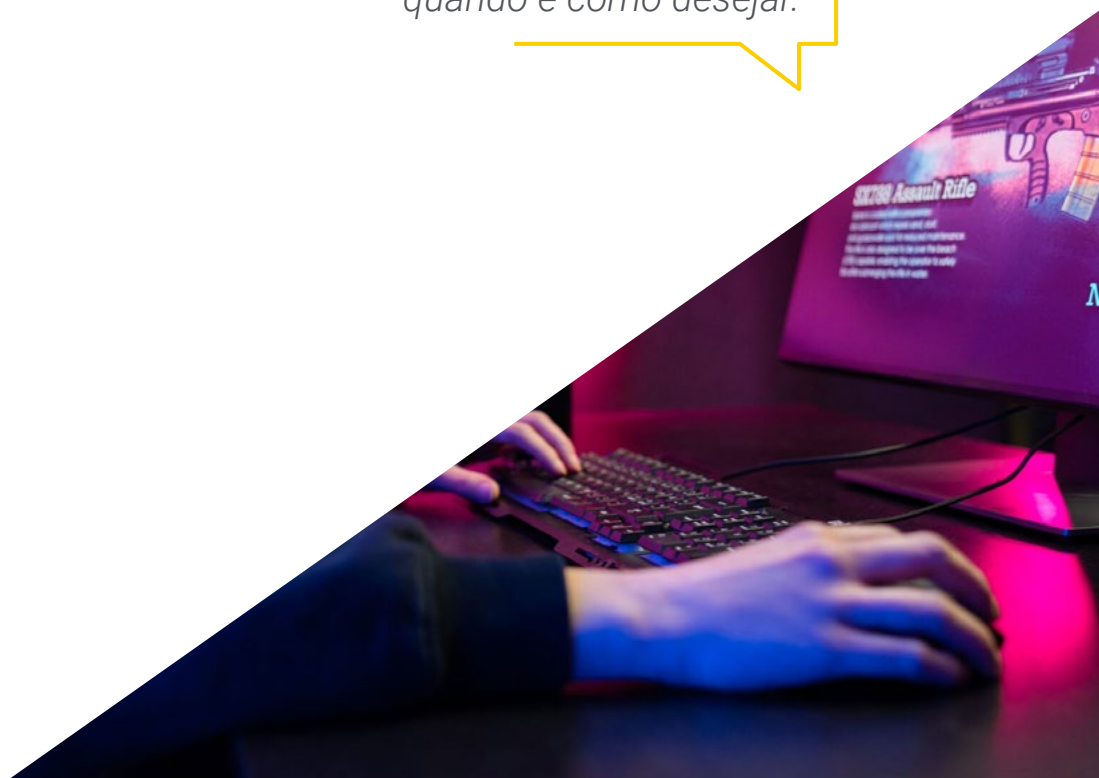
O curso inclui, no seu corpo docente, profissionais da área que partilham nesta formação a experiência do seu trabalho, além de reconhecidos especialistas de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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 programa centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual, o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que possam surgir no decurso académico. Paratal, contará com o apoio de um inovador sistema de vídeo interativodesenvolvido por especialistas conceituados.

Trabalha em empresas especializadas em e-Sports, como Cloud 9 ou Team Liquid.

Na TECH, adaptamo-nos a si. A nossa metodologia online permitirá aprofundar a sua carreira profissional quando e como desejar.



02

Objetivos

Os objetivos deste Curso de Gestão de E-Sports são as competências que o aluno deve adquirir para se desenvolver profissionalmente dentro de uma empresa de videojogos. É importante que o aluno aprenda, através dos diferentes temas que compõem este programa, a diferenciar os elementos dos *e-Sports* bem como a geri-los de forma otimizada e com uma perspetiva empresarial.



“

Aprenda a gerir clubes e jogadores. Dois elementos indispensáveis dentro dos e-Sports”



Objetivos gerais

- ♦ Compreender em profundidade e conceber projetos de videojogos
- ♦ Aprender em detalhe como desenvolver estratégias de *marketing* e vendas





Objetivo específico

- ♦ Para conhecer em profundidade, aprender e estudar todo o subecossistema dos e-Sports, tanto os seus principais atores como os modelos de negócio com o objetivo de se adequar ao desenvolvimento deste mercado

“

Os objetivos gerais e específicos deste Curso irão levá-lo a concluir a sua formação académica com sucesso”

03

Direção do curso

Este programa acadêmico conta com uma equipa docente altamente qualificada. Graças à sua vasta experiência, irá instruir os alunos com conceitos e competências gerais e específicas. Assim, ele obterá um desenvolvimento correto de sua trajetória profissional dentro de empresas de um mercado emergente como o dos videojogos. Os professores utilizarão as técnicas educativas mais reconhecidas no setor para ministrar este Curso.



“

Os professores que ministram este curso têm uma vasta experiência profissional no ecossistema das empresas de videojogos”

Direção



Dr. Daniel Sánchez Mateo

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

Professores

Dr. Rafael Espinosa de los Monteros Iglesias

- ◆ Diretor Comercial e Financeiro de Projetos de I&D na Kaudal
- ◆ CEO na Reta al Alzheimer
- ◆ CEO na Pyxel Arts
- ◆ Diretor de Produtos e Serviços da Arquimea Ingeniería
- ◆ Key Account Manager na Cota Soluciones
- ◆ Gestor de Qualidade de Software nos Recreativos Franco Gaming
- ◆ Diretor Nacional de TI no Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ Gestor de projetos ADSL e Consultor de Implementações na Telefónica Espanha
- ◆ Técnico de Redes e Telefonia na Universidade Carlos III de Madrid
- ◆ Engenheiro Técnico Industrial: Eletrônica Industrial pela Universidade Carlos III Madrid
- ◆ Mestrado Business Strategy and Corp. Communications na Universidade Rey Juan Carlos I
- ◆ Mestrado em Inteligência Artificial e Inovação pela FOUNDERZ
- ◆ Mestrado em Business Administration pela LUIS Business SCHOOL



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

04

Estrutura e conteúdo

Este programa conta com um conteúdo rico e variado que preparará o aluno em todos os aspetos necessários para que ele possa enfrentar o seu futuro profissional especializando-se em Gestão de E-Sports. Este Curso, consiste num único módulo com 10 temas através dos quais serão desenvolvidos diferentes casos e realidades para que o aluno possa colocar em prática os conhecimentos adquiridos.



“

*Através dos conteúdos deste programa,
conhecerá diferentes modelos de negócio que
podem ser desenvolvidos na Gestão de E-Sports”*

Módulo 1. Gestão de e-Sports

- 1.1. A indústria de e-Sports
 - 1.1.1. E-Sports
 - 1.1.2. Atores da indústria dos e-Sports
 - 1.1.3. O modelo de negócio e o mercado dos e-Sports
- 1.2. A gestão dos Clubes de e-Sports
 - 1.2.1. A importância dos clubes em e-Sports
 - 1.2.2. Criação de clubes
 - 1.2.3. Administração e gestão dos clubes de e-Sports
- 1.3. A relação e-Gamers
 - 1.3.1. O papel do jogador
 - 1.3.2. Aptidões e competências do jogador
 - 1.3.3. Jogadores como embaixadores da marca
- 1.4. Competições e eventos
 - 1.4.1. O *delivery* em e-Sports: Competições e eventos
 - 1.4.2. Gestão de eventos e campeonatos
 - 1.4.3. Os principais campeonatos locais, regionais, nacionais e mundiais
- 1.5. A gestão do patrocínio nos e-Sports
 - 1.5.1. A gestão do Patrocínio em e-Sports
 - 1.5.2. Tipos de patrocínios em e-Sports
 - 1.5.3. O acordo de patrocínio e-Sports
- 1.6. A gestão da publicidade nos e-Sports
 - 1.6.1. *Advergaming*: novo formato publicitário
 - 1.6.2. O *Branded Content* em e-Sports
 - 1.6.3. Os e-Sports como uma Estratégia Comunicativa
- 1.7. O Marketing na gestão do e-Sports
 - 1.7.1. A gestão do *Owned Media*
 - 1.7.2. A gestão dos *Paid Media*
 - 1.7.3. Especial destaque nas *Social Media*





- 1.8. *Influencer Marketing*
 - 1.8.1. Marketing Influencer
 - 1.8.2. A gestão da audiência e o seu impacto em e-Sports
 - 1.8.3. Modelos de negócio no *Influencer Marketing*
- 1.9. *Merchant*
 - 1.9.1. A venda de serviços e produtos associados
 - 1.9.2. O *Merchandising*
 - 1.9.3. O comércio eletrónico e os *marketplaces*
- 1.10. *Métricas e KPIs do e-Sports*
 - 1.10.1. Métricas
 - 1.10.2. Progresso e sucesso dos KPIs
 - 1.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores



Cada ponto do programa é cuidadosamente elaborado para que aprenda as tarefas a realizar dentro das estratégias que devem seguir as empresas dedicadas à criação de videojogos"

05

Metodologia do estudo

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 estudantes sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos dos cursos é excelente. Não é de surpreender que a instituição se tenha tornado a universidade mais bem classificada pelos seus estudantes de acordo com o índice global score, obtendo uma classificação 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

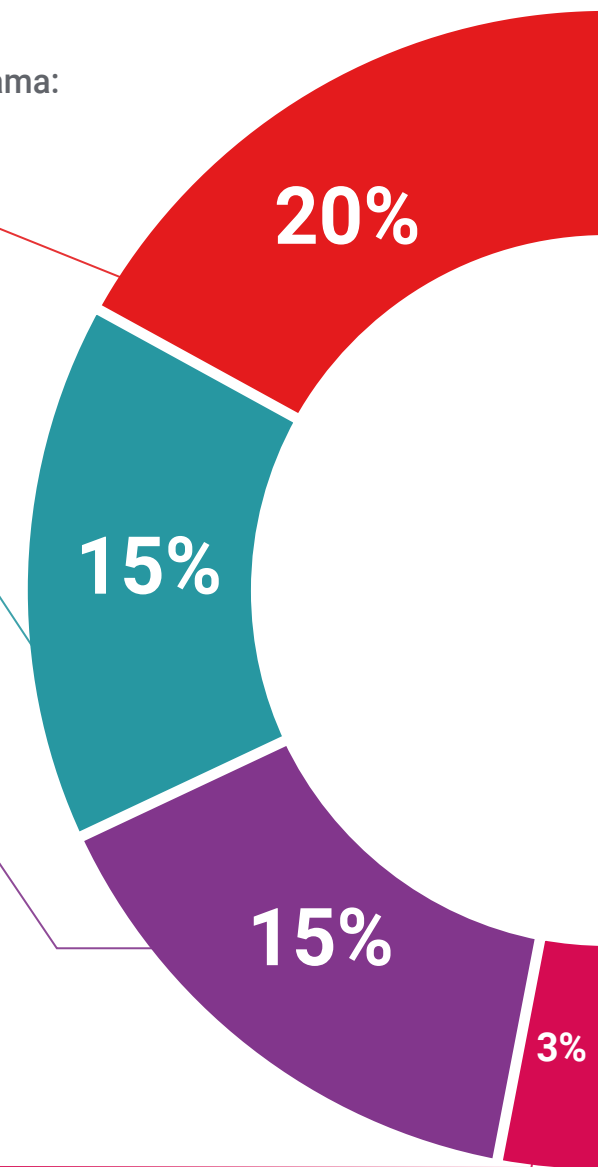
Apresentamos os conteúdos de forma atrativa e dinâmica em ficheiros multimédia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceptuais a fim de reforçar o conhecimento.

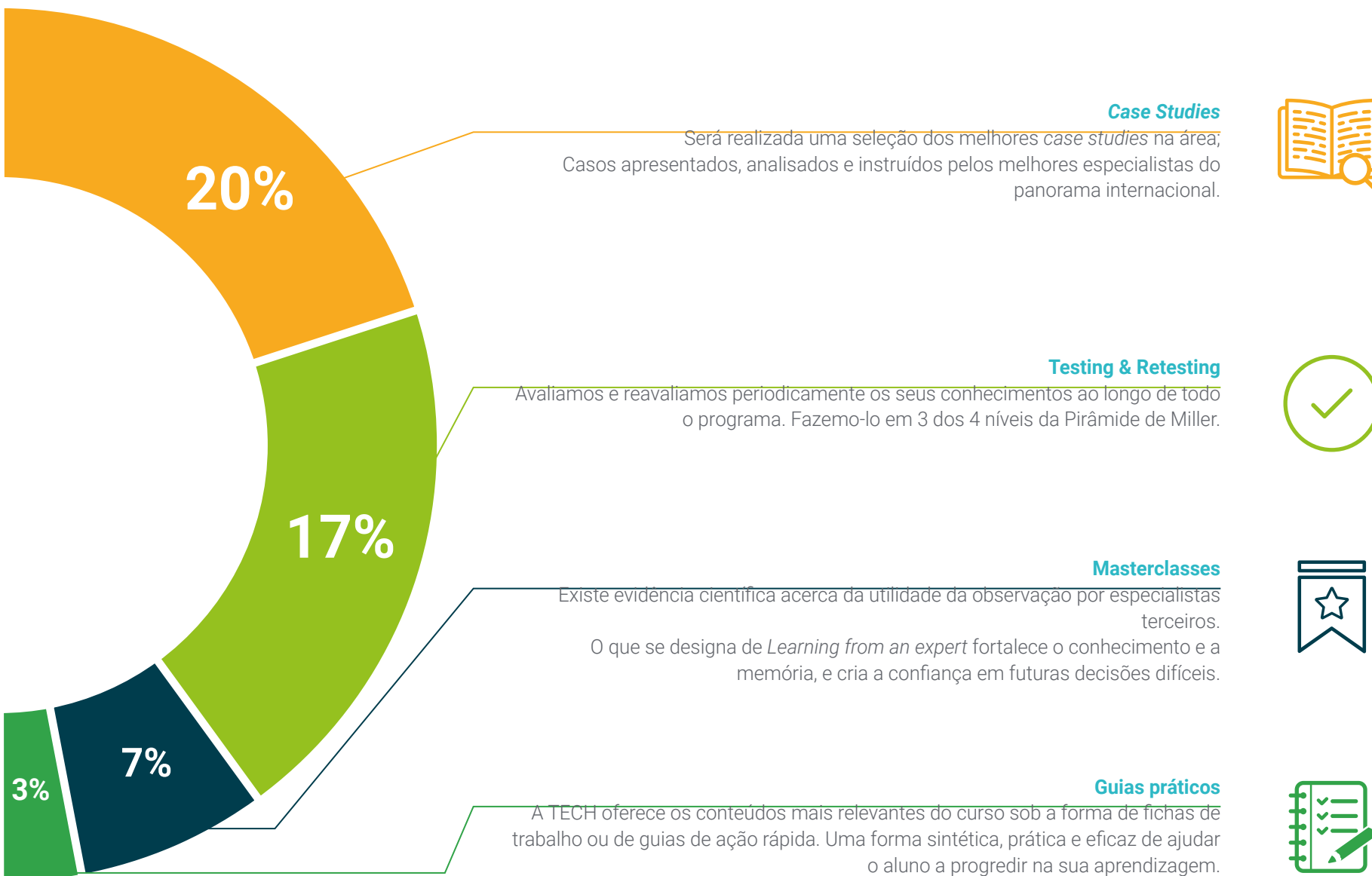
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi galardoado pela Microsoft como uma “Caso de sucesso na Europa”



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

O Curso de Gestão de E-Sports garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de 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 de Gestão de E-Sports** 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 (*[bollettino ufficiale](#)*). 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 dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

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.

Título: **Curso de Gestão de E-Sports**

Modalidade: **Online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



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



Curso Gestão de E-Sports

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

Curso

Gestão de E-Sports

Reconhecido pela NBA

