

Curso de Especialização

Gestão e Marketing de ESports



Curso de Especialização Gestão e Marketing de ESports

- » Modalidade: Online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online
- » Indicado para: Graduados, Licenciados e Diplomados da área de negócios que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias que lhes permitam efetuar a gestão de empresas na área do Marketing centrado nas empresas de eSports

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/escola-gestao/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-marketing-esports

Índice

01

Boas-vindas

pág. 4

02

Porquê estudar na TECH?

pág. 6

03

Porquê o nosso programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estrutura e conteúdo

pág. 18

06

Metodologia

pág. 24

07

O perfil dos nossos alunos

pág. 32

08

Direção do curso

pág. 36

09

Impacto para a sua carreira

pág. 40

10

Benefícios para a sua empresa

pág. 44

11

Certificação

pág. 48

01

Boas-vindas

A importância que os *eSports* têm ganho nos últimos anos tem sido muito grande. Atualmente, existem até jogos globais como o FIFA, League of Legends, Fortnite ou Call of Duty com uma enorme audiência e patrocinadores internacionais. Com base neste feito, abriu-se uma nova oportunidade de negócio que muitas empresas do sector dos videojogos estão ansiosas por aproveitar. O objetivo desta qualificação é fornecer aos estudantes os conceitos necessários para que possam gerir campanhas de marketing afetivas baseadas na procura do mercado, garantindo a prosperidade das entidades de que fazem parte. Uma oportunidade para crescer profissionalmente através de um curso online a que pode aceder 24 horas por dia e a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet.



Curso de Especialização em Gestão e Marketing de *ESports*
TECH Universidade Tecnológica



“

Personalidades bem sucedidas dos desportos electrónicos, como Ibai Llanos, estão constantemente à procura de perfis profissionais como o oferecido por este curso”

02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de gestão do mundo, 100% online. É uma Escola de Gestão de elite, com um modelo que obedece aos mais elevados padrões acadêmicos. Um centro internacional de ensino de alto desempenho e de competências intensivas de gestão.



“

A TECH é uma Universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do estudante para o ajudara alcançar o sucesso empresarial"

Na TECH Universidade Tecnológica



Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online, que combina a mais recente tecnologia educacional com o máximo rigor pedagógico. Um método único com o mais alto reconhecimento internacional, que fornecerá os elementos-chave para que o aluno se desenvolva num mundo em constante mudança, onde a inovação deve ser a aposta essencial de cada empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar um sistema multivídeo interativo inovador nos programas.



Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é económico. Não é necessário fazer um grande investimento para estudar nesta Universidade. No entanto, para se formar na TECH, serão testados os limites da inteligência e capacidade do estudante. Os padrões académicos desta instituição são muito elevados...

95%

dos estudantes da TECH concluem os seus estudos com sucesso



Networking

Profissionais de todo o mundo participam na TECH, pelo que o estudante poderá criar uma vasta rede de contactos que lhe será útil para o seu futuro.

+100 mil

gestores formados todos os anos

+200

nacionalidades diferentes



Empowerment

O estudante vai crescer de mãos dadas com as melhores empresas e profissionais de grande prestígio e influência. A TECH desenvolveu alianças estratégicas e uma valiosa rede de contactos com os principais intervenientes económicos dos 7 continentes.

+500

Acordos de colaboração com as melhores empresas



Talento

Este Curso de Especialização é uma proposta única para fazer sobressair o talento do estudante no meio empresarial. Uma oportunidade para dar a conhecer as suas preocupações e a sua visão de negócio.

A TECH ajuda o estudante a mostrar o seu talento ao mundo no final desta especialização



Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno pode desfrutar de uma experiência única. Estudará num contexto multicultural. Num programa com uma visão global, graças ao qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, compilando a informação mais recente e que melhor se adequa à sua ideia de negócio.

Os estudantes da TECH têm mais de 200 nacionalidades.

A TECH procura a excelência e, para isso, tem uma série de características que a tornam uma Universidade única:



Análises

A TECH explora o lado crítico do aluno, a sua capacidade de questionar as coisas, a sua capacidade de resolução de problemas e as suas competências interpessoais.



Excelência académica

A TECH proporciona ao estudante a melhor metodologia de aprendizagem online. A Universidade combina o método *Relearning* (a metodologia de aprendizagem mais reconhecida internacionalmente) com o Estudo de Caso de Tradição e vanguarda num equilíbrio difícil, e no contexto do itinerário académico mais exigente.



Economia de escala

A TECH é a maior universidade online do mundo. Tem uma carteira de mais de 10 mil pós-graduações universitárias. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Isto assegura que os estudos não são tão caros como noutra universidade.



Aprenda com os melhores

A equipa docente da TECH explica nas aulas o que os levou ao sucesso nas suas empresas, trabalhando num contexto real, animado e dinâmico. Professores que estão totalmente empenhados em oferecer uma especialização de qualidade que permita ao estudante avançar na sua carreira e destacar-se no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



Na TECH terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atualizados no meio académico"

03

Porquê o nosso programa?

Realizar o programa da TECH significa multiplicar as suas hipóteses de alcançar sucesso profissional no campo da gestão de empresas de topo.

É um desafio que envolve esforço e dedicação, mas que abre a porta para um futuro promissor. O estudante aprenderá com o melhor corpo docente e com a metodologia educacional mais flexível e inovadora.



“

Temos o corpo docente mais prestigiado e o plano de estudos mais completo do mercado, o que nos permite oferecer uma capacitação do mais alto nível académico”

Este programa trará uma multiplicidade de benefícios profissionais e pessoais, entre os quais os seguintes:

01

Dar um impulso definitivo à carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno poderá assumir o controlo do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Com a conclusão deste programa, adquirirá as competências necessárias para fazer uma mudança positiva na sua carreira num curto período de tempo.

70% dos participantes nesta especialização conseguem uma mudança positiva na sua carreira em menos de 2 anos.

02

Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada da gestão geral para compreender como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

A nossa visão global da empresa irá melhorar a sua visão estratégica.

03

Consolidar o estudante na gestão de empresas de topo

Estudar na TECH significa abrir as portas a um panorama profissional de grande importância para que o estudante se possa posicionar como gestor de alto nível, com uma visão ampla do ambiente internacional.

Trabalhará em mais de 100 casos reais de gestão de topo.

04

Assumir novas responsabilidades

Durante o programa, são apresentadas as últimas tendências, desenvolvimentos e estratégias, para que os estudantes possam realizar o seu trabalho profissional num ambiente em mudança.

45% dos alunos conseguem subir na carreira com promoções internas.

05

Acesso a uma poderosa rede de contactos

A TECH interliga os seus estudantes para maximizar as oportunidades. Estudantes com as mesmas preocupações e desejo de crescer. Assim, será possível partilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

Encontrará uma rede de contactos essencial para o seu desenvolvimento profissional.

06

Desenvolver projetos empresariais de uma forma rigorosa

O estudante terá uma visão estratégica profunda que o ajudará a desenvolver o seu próprio projeto, tendo em conta as diferentes áreas da empresa.

20% dos nossos estudantes desenvolvem a sua própria ideia de negócio.

07

Melhorar as *soft skills* e capacidades de gestão

A TECH ajuda os estudantes a aplicar e desenvolver os seus conhecimentos adquiridos e a melhorar as suas capacidades interpessoais para se tornarem líderes que fazem a diferença.

Melhore as suas capacidades de comunicação e liderança e dê um impulso à sua profissão.

08

Ser parte de uma comunidade exclusiva

O estudante fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, instituições de renome e professores qualificados das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade da TECH Universidade Tecnológica.

Damos-lhe a oportunidade de se especializar com uma equipa de professores de renome internacional.

04 Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização em Gestão e Marketing de eSports é que os alunos obtenham as competências e aptidões necessárias que lhes permitam desenvolver estratégias e técnicas com sucesso garantido e resultados promissores para a empresa. Além disso, a TECH procura com todos os seus cursos garantir uma experiência académica completa e de qualidade que ajude os licenciados a prosperar nas suas carreiras e facilite o caminho para atingir os seus objetivos profissionais no mais curto espaço de tempo possível.



“

Alcance os seus objetivos profissionais mais ambiciosos e de carreira pela mão do da maior Universidade Tecnológica do mundo”

A TECH faz dos objetivos dos seus alunos os seus próprios objetivos trabalhando em conjunto para os alcançar

O Curso de Especialização em Gestão e Marketing de Esports capacitará o aluno para:

01

Compreender o contexto e os componentes da estratégia empresarial com enfoque na indústria dos videojogos

02

Desenvolver estratégias de negócio orientadas às empresas digitais e de videojogos

03

Identificar os principais intervenientes no sector

04

Conhecer em profundidade, aprender e estudar todo o subecossistema dos *eSports*, tanto os seus principais atores como os modelos de negócio a fim de estarem aptos para desenvolver este mercado.

05

Identificar e saber como desenvolver todas as disciplinas e técnicas de *Marketing Gaming* que permitem impulsionar modelos de negócio na indústria dos videojogos



06

Compreender o contexto e os componentes da estratégia empresarial com enfoque na indústria dos videojogos

08

Aprofundar a importância dos *Influencers* nas estratégias de Marketing



09

Conhecer o posicionamento e a análise estratégica de empresas *Gaming*

07

Conhecer em profundidade o impacto na gestão de projetos e na liderança de equipas

10

Desenvolver uma análise sectorial crítica do ambiente económico e competitivo da indústria

05

Estrutura e conteúdo

O design da estrutura e o desenvolvimento dos conteúdos que os alunos encontrarão neste Curso de Especialização foram realizados pela equipa docente. Por este motivo, esta especialização inclui os fundamentos mais importantes e inovadores do marketing orientado para as empresas digitais e de videojogos, desenvolvidos segundo a metodologia pedagógica de *Relearning* em que a TECH é pioneira baseando-se nos padrões académicos mais exigentes e inovadores.



“

Neste curso, encontrará a programação que que lhe fornecerá as chaves para empreender estratégias de marketing bem sucedidas na indústria dos eSports”

Plano de estudos

O plano de estudos deste Curso de Especialização em Gestão e Marketing de ESports inclui o programa académico mais completo e de vanguarda do sector. É um curso intensivo concebido e baseado nas recomendações da equipa docente e seguindo as suas orientações profissionais, que conferem ao conteúdo um carácter crítico baseado na experiência real de especialistas da indústria.

Um programa de 6 meses, repartido por 450 horas, em que os alunos terão a oportunidade de aprofundar cada capítulo à medida das suas necessidades, graças ao material complementar que encontrarão na Aula Virtual. Além disso, o programa será dividido em três módulos, para que os licenciados possam aprender em pormenor os aspetos que mais tarde terão de aplicar na sua vida profissional.

Uma oportunidade única de frequentar um curso online que responde à procura atual de mão de obra, permitindo aos estudantes investir tempo no estudo e alargar os seus conhecimentos sem descurar a sua vida profissional. Em suma: uma aposta segura que o ajudará a progredir para assim tornar-se um especialista em Gestão e Marketing de *ESports*.

Este Curso de Especialização tem uma duração de 6 meses e divide-se em 3 módulos:

Módulo 1

Gestão dos eSports

Módulo 2

Marketing digital e transformação digital dos videojogos

Módulo 3

Estratégia em empresas digitais e de videojogos



Onde, quando e como se realizam?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Especialização em Gestão e Marketing de ESports completamente online. Durante os 6 meses da especialização, o aluno poderá aceder a todos os conteúdos deste Curso de Especialização a qualquer altura, permitindo-lhe autogerir o seu tempo de estudo.

Uma experiência educativa única, chave e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional e progredir na sua carreira.

Módulo 1. Gestão de eSports

1.1. A indústria dos eSports

- 1.1.1. *eSports*
- 1.1.2. Atores na indústria dos eSports
- 1.1.3. O modelo de negócio e o mercado dos eSports

1.2. A gestão dos clubes dos eSports

- 1.2.1. A importância dos clubes nos eSports
- 1.2.2. Criação de clubes
- 1.2.3. Administração e gestão dos clubes dos eSports

1.3. A relação eGamers

- 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* dos eSports: competições e eventos
- 1.4.2. Gestão de eventos e campeonatos
- 1.4.3. Os principais campeonatos locais, regionais, nacionais e mundiais

1.5. Gestão do patrocínios nos eSports

- 1.5.1. Gestão do patrocínio dos eSports
- 1.5.2. Tipos de patrocínios dos eSports
- 1.5.3. O acordo de patrocínio dos eSports

1.6. A gestão da publicidade dos eSports

- 1.6.1. *Advergaming*: novo formato de publicidade
- 1.6.2. O *Branded Content* dos eSports
- 1.6.3. Os eSports como uma estratégia de comunicação

1.7. Marketing na gestão dos eSports

- 1.7.1. A gestão do *Owned Media*
- 1.7.2. A gestão dos *Paid Media*
- 1.7.3. Especial enfoque nas *Social Media*

1.8. Influencer Marketing

- 1.8.1. Marketing *influencer*
- 1.8.2. Gestão de audiências e o seu impacto nos eSports
- 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 *Market Places*

1.10. Métricas e KPI dos eSports

- 1.10.1. Métricas
- 1.10.2. Os KPI de progresso e de sucesso
- 1.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

Módulo 2. Marketing digital e transformação digital dos videojogos

2.1. Estratégia de Marketing Digital

- 2.1.1. *Customer Centric*
- 2.1.2. *Customer Journey* e *Funil* de Marketing
- 2.1.3. Design e criação de um plano de Marketing Digital

2.2. Ativos digitais

- 2.2.1. Arquitetura e *Design* de Web
- 2.2.2. Experiência do utilizador-CX
- 2.2.3. *Mobile Marketing*

2.3. Meios digitais

- 2.3.1. Estratégia e planificação dos meios de comunicação
- 2.3.2. *Display* e publicidade programática
- 2.3.3. TV Digital

2.4. Search

- 2.4.1. Desenvolvimento e implementação de uma estratégia de *Search*
- 2.4.2. SEO
- 2.4.3. SEM

2.5. Social Media

- 2.5.1. Design, planificação e análise de estratégias dos *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. *Funil* do Inbound Marketing
- 2.6.2. Geração de *Content Marketing*
- 2.6.3. Aquisição e gestão de *Leads*

2.7. Account Based Marketing

- 2.7.1. Estratégia de *Marketing* B2B
- 2.7.2. *Decisão Maker* e mapa de contactos
- 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 IA aplicada ao *Marketing*
- 2.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*

2.10. Métricas, KPI e ROI

- 2.10.1. Principais métricas e KPI para *Marketing* Digital
- 2.10.2. Ferramentas e soluções de medição
- 2.10.3. Cálculo e monitorização do ROI

Módulo 3. Estratégia em empresas digitais e de videojogos**3.1. Empresas digitais e de videojogos**

- 3.1.1. Componentes da estratégia
- 3.1.2. Ecossistema digital e do videojogo
- 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. Exterior
- 3.3.3. Matriz DAFO e CAME

3.4. Análise sectorial do videojogo

- 3.4.1. Modelo das 5 Forças do Porter
- 3.4.2. Análise PESTEL
- 3.4.3. Segmentação sectorial

3.5. Análise da posição competitiva

- 3.5.1. Criação e monetização de valor estratégico
- 3.5.2. A procura de Nicho vs. Segmentação de mercado
- 3.5.3. Sustentabilidade do posicionamento competitivo

3.6. Análise do ambiente económico

- 3.6.1. Globalização e Internacionalização
- 3.6.2. Investimento e poupança
- 3.6.3. Indicadores de produção, produtividade e emprego

3.7. Direção estratégica

- 3.7.1. Um marco para a análise estratégica
- 3.7.2. A análise do ambiente sectorial, dos recursos e das capacidades
- 3.7.3. Pôr em prática a estratégia

3.8. Formular a Estratégia

- 3.8.1. Estratégias empresariais
- 3.8.2. Estratégias genéricas
- 3.8.3. Estratégias do cliente

3.9. Implementação da Estratégia

- 3.9.1. Planeamento estratégico
- 3.9.2. Comunicação e esquema de participação da organização
- 3.9.3. Gestão da mudança

3.10. Os novos negócios estratégicos

- 3.10.1. Oceanos azuis
- 3.10.2. O esgotamento da melhoria incremental na curva de valor
- 3.10.3. Negócio de custo marginal zero

06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

A TECH Business School utiliza o Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo.

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Este programa prepara-o para enfrentar desafios empresariais em ambientes incertos e tornar o seu negócio bem sucedido.



O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de formação intensiva, criado de raiz para oferecer aos gestores desafios e decisões empresariais ao mais alto nível, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais”

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

O nosso sistema online permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário. Poderá aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou móvel com uma ligação à Internet.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa escola de gestão é a única escola de língua espanhola licenciada para empregar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

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

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



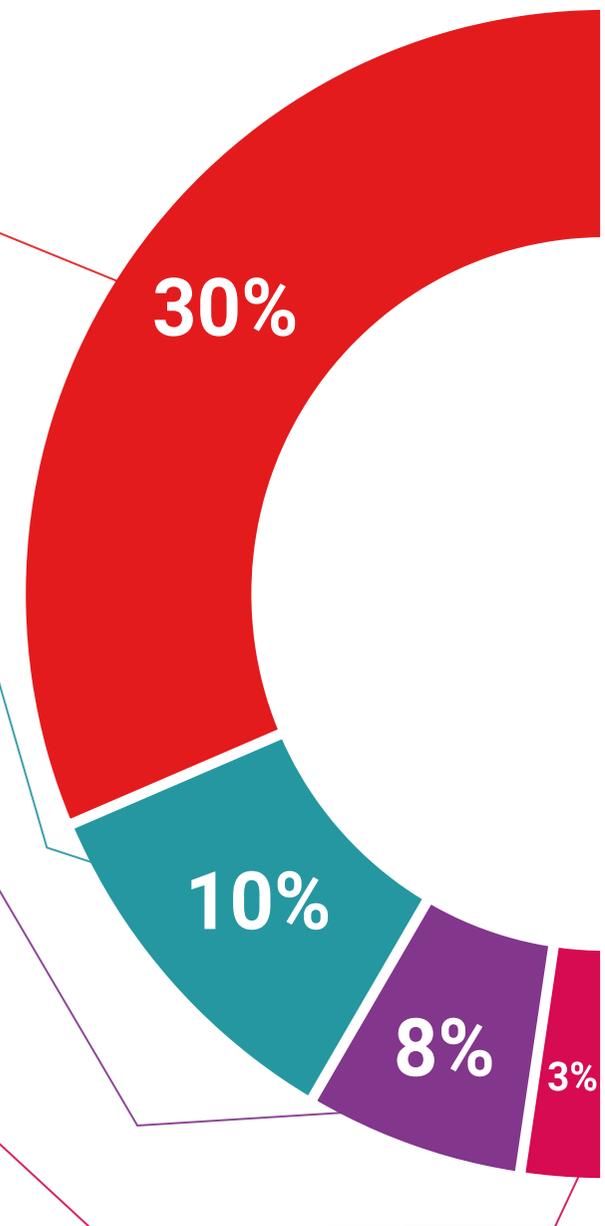
Práticas de aptidões e competências

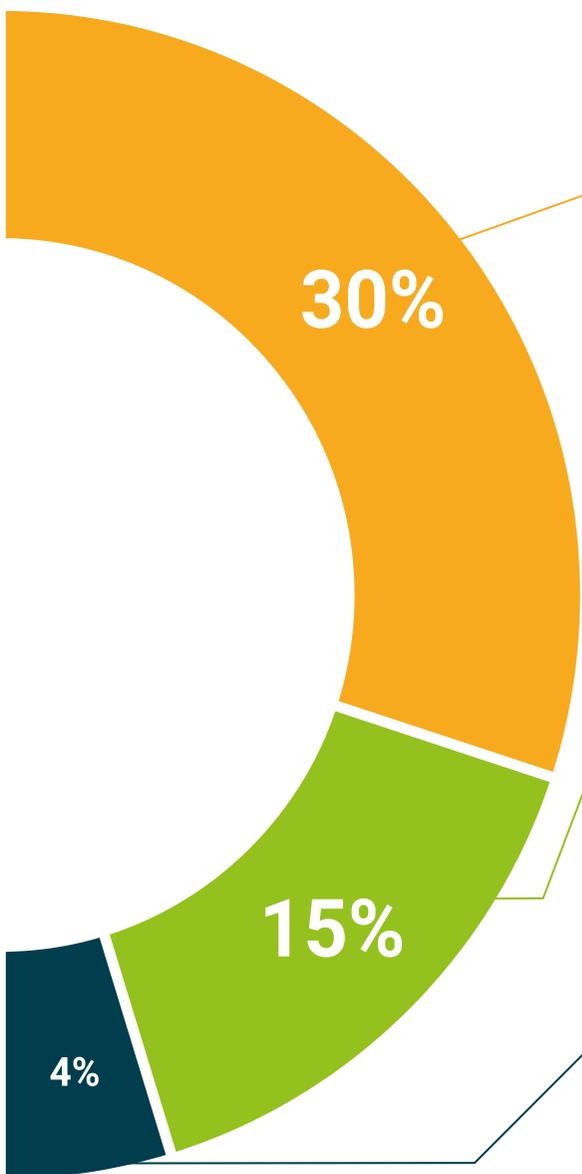
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um gestor de topo necessita de desenvolver no contexto da globalização em que vivemos.



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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e tutelados pelos melhores especialistas em gestão de topo na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



07

O perfil dos nossos alunos

Quando a TECH e a sua equipa docente projetaram este Curso de Especialização em Gestão e Marketing Desportivo, fizeram-no tendo em mente um perfil de profissional de negócios interessado em melhorar as suas competências com base na expansão do seu currículo académico. É por isso que este programa destina-se aos estudantes que pretendam orientar a sua carreira para o sector dos videojogos e que tenham encontrado na área do Marketing uma oportunidade para desenvolver as suas qualidades profissionais e vocacionais.



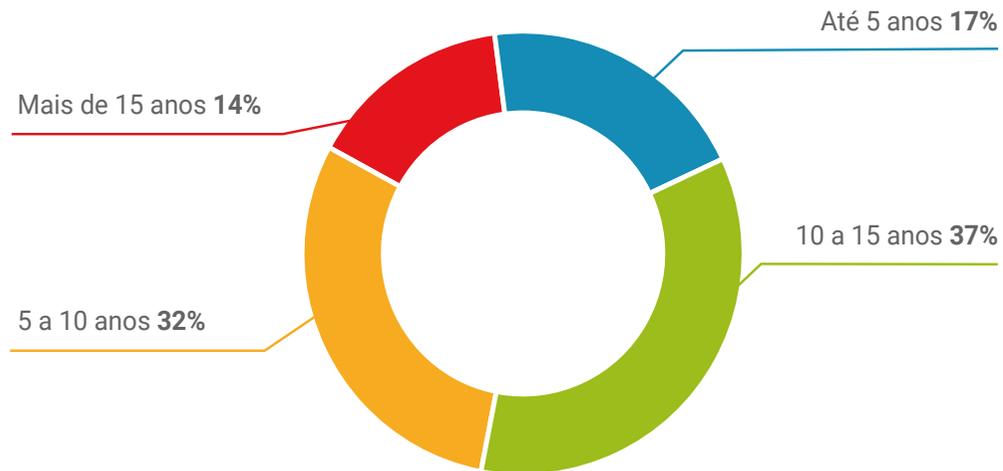
“

Se, no futuro, se vir a gerir o departamento de Marketing de uma grande empresa de eSports eletrónicos, como a TSMO ou a Team Liquid, é provavelmente porque concluiu este curso”

Idade média

Entre **35** e **45** anos

Anos de experiência



Formação

Empresariais Económicas **49%**

Engenharias **27%**

Ciências Sociais **12%**

Outros **12%**

Perfil académico

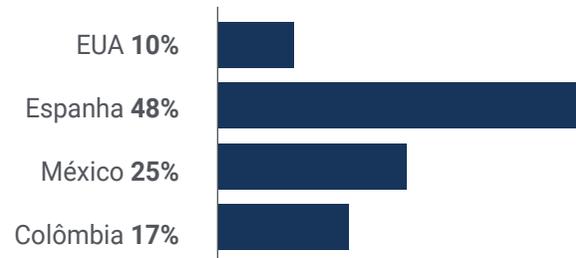
Industrial **35%**

Serviços **16%**

Empreendedores **39%**

Outros **10%**

Distribuição geográfica



Francisco González

Diretor de Marketing

"Estava há muitos anos no mesmo emprego. Decidi tirar este curso e, assim que o concluí, candidatei-me a uma pequena empresa de E-Games. Agora, dirijo o departamento de Marketing e, graças à minha equipa e aos conhecimentos que adquiri neste Curso de Especialização, conseguimos fazer crescer a empresa em muito pouco tempo"

08

Direção do curso

Para a elaboração do corpo docente deste Curso de Especialização da Universidade, a TECH escolheu entre os seus candidatos uma equipa que satisfaz os critérios profissionais exigidos pelo curso. Por esta razão, os estudantes encontrarão no corpo docente especialistas na área da gestão de empresas, que também combinam as suas atividades académicas e profissionais. Por isso, a visão que trarão para o programa será crítica, realista e atual, qualidades que os licenciados poderão aproveitar no seu desempenho profissional.



“

Terá à sua disposição uma equipa pedagógica altamente qualificada e com experiência no sector empresarial para o orientar e resolver todas as dúvidas que possa ter sobre o programa de estudos”

Direção



Dr. Daniel Sánchez Mateo

- ♦ Produtor de Videojogos e Aplicações Multi-dispositivos
- ♦ Diretor de Operações e Desenvolvimento Comercial e I&D na Gamera 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. José Carlos Montero García

- ♦ Fundador e Diretor Criativo da Red Mountain Games
- ♦ Representante Internacional da PlayStation Talents
- ♦ Diretor Criativo e Fundador, TRT Labs, Berlim
- ♦ Vencedor do Prémio ITB Berlim, graças ao projeto TimeRiftTours.
- ♦ Artista 3D na Telvent Global Services
- ♦ Artista 3D na Matchmind
- ♦ Artista 3D na Nectar Estudio
- ♦ Formação profissional em Análise e Controlo pelo Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ♦ Mestrado CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ♦ Mestrado CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ♦ Mestrado em Imagem 3D, Animação e Tecnologia Interativa, Trazos
- ♦ Mestrado em Renderização com Vray para Infoarquitectura
- ♦ Mestrado em Animação e Edição Não-linear na Escola de Novas Tecnologias CICE
- ♦ Mestrado em Business Administration pela LUIS Business SCHOOL

Sr. Rafael Espinosa de los Monteros Iglesias

- ♦ CEO e Fundador da Fluzo Studios
- ♦ 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 Telefonía na Universidade Carlos III de Madrid
- ♦ Engenheiro Técnico Industrial: Eletrónica 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



Aproveite a oportunidade para ficar a par dos últimos avanços nesta matéria e aplicá-los à sua prática quotidiana”

09

Impacto para a sua carreira

Este Curso de Especialização acrescentará qualidade e profissionalismo às carreiras dos licenciados, qualidades muito valorizadas no sector empresarial. Além disso, verão as suas competências desenvolverem-se gradual e naturalmente, descobrindo até onde são capazes de ir com o apoio de um bom programa e de uma grande universidade.



“

Alcance o sucesso com que sempre sonhou e torne-se, em apenas 6 meses, um Especialista em Gestão e Marketing de Esports, com a TECH e a sua equipa"

A TECH fornecer-lhe-á todas as chaves para que o seu crescimento profissional e pessoal esteja de acordo com as suas expectativas e necessidades.

Está pronto para progredir na sua carreira? Espera-o um excelente aperfeiçoamento profissional.

O Curso de Especialização da TECH em Gestão e Marketing de ESports é um programa intensivo que prepara os estudantes para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio do marketing na indústria dos videojogos. O seu principal objetivo é promover o crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

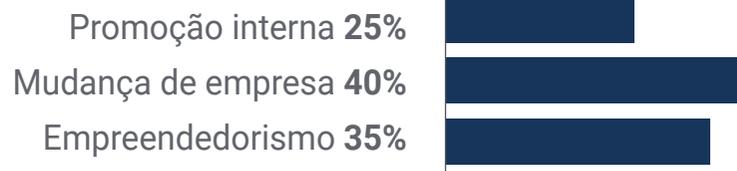
Se quer superar-se si mesmo, fazer uma mudança positiva profissional e trabalhar em rede com os melhores, a TECH é o lugar para si.

Ao concluir esta qualificação poderá candidatar-se a prestigiados empregos na área do Marketing de grandes empresas dedicadas aos eSports.

Momento de mudança



Tipo de mudança



Melhoria salarial

A conclusão deste programa significa um aumento no salário anual de mais de **24,5%** para nossos alunos



10

Benefícios para a sua empresa

A satisfação dos alunos após a conclusão deste tipo de curso e o seu posterior sucesso profissional, permite à TECH garantir que a empresa que conta com estes especialistas nos seus quadros, possa melhorar exponencialmente. Trata-se de pessoas altamente qualificadas, capazes de trabalhar sob pressão e com capacidades de liderança intrínsecas, perfeitas para conduzir a empresa à excelência.



“

A oportunidade que procurava para melhorar a sua carreira profissional está neste curso. Inscreva-se agora e inicie o seu caminho para o sucesso empresarial"

Desenvolver e reter o talento nas empresas é o melhor investimento a longo prazo.

01

Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional vai levar para a empresa novos conceitos, estratégias e perspetivas que possam trazer mudanças relevantes na organização.

02

Reter gestores de alto potencial para evitar a perda de talentos

Este programa reforça a ligação entre a empresa e o profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da empresa.

03

Construção de agentes de mudança

Ser capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a ultrapassar obstáculos.

04

Maiores possibilidades de expansão internacional

Este programa colocará a empresa em contacto com os principais mercados da economia mundial.

05

Desenvolvimento de projetos próprios

O profissional pode trabalhar num projeto real ou desenvolver novos projetos no domínio de I&D ou Desenvolvimento Comercial da sua empresa.

06

Aumento da competitividade

Este programa dotará os seus profissionais das competências necessárias para enfrentar novos desafios e assim impulsionar a organização.



11

Certificação

O Curso de Especialização em Gestão e Marketing de ESports garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Gestão e Marketing de ESports** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: Curso de Especialização em Gestão e Marketing de ESports

Modalidade: **online**

Duração: **3 meses**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Gestão e Marketing de ESports

- » Modalidade: Online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online

Curso de Especialização

Gestão e Marketing de ESports

