

Curso

Gestão de ESports





Curso

Gestão de ESports

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online
- » Indicado para: Graduados, Diplomados e Licenciados na área empresarial que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias para o exercício de uma atividade de gestão nos diferentes ramos da indústria dos videojogos

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/escola-gestao/curso/gestao-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

O desenvolvimento da tecnologia e, sobretudo, o impulso dado pela evolução da internet, favoreceu o aparecimento de novos conceitos na área dos videojogos, os eSports. A sua atratividade e as possibilidades que oferece aos jogadores fizeram com que crescesse exponencialmente num curto espaço de tempo, razão pela qual a procura de profissionais especializados na gestão de projetos de desportos eletrónicos não pára de aumentar. Consciente desta realidade, a universidade está a lançar uma qualificação que visa cobrir esta procura de mão de obra através de um programa que irá formar os seus alunos com as competências necessárias para desenvolver e gerir projetos de eSports com total garantia de sucesso. Uma qualificação 100% online que impulsionará a carreira profissional do licenciado para novos patamares.



Curso de Gestão de ESports
TECH Universidade Tecnológica



“

Implemente no seu conhecimento os conceitos mais vanguardistas no domínio da gestão dos eSports e torne-se um profissional neste sector”

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 acadêmico”

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

OseSports são um cenário em mutação na indústria dos videojogos. É por isso que conhecer em pormenor os meandros desta área é uma tarefa complexa. No entanto, a TECH, através de uma pesquisa profunda e exaustiva e com o objetivo de permitir aos estudantes tirar o máximo partido desta qualificação, conseguiu reunir num único programa todas as informações que lhes permitirão especializar-se em apenas seis semanas.



“

Se o seu objetivo é orientar a sua carreira profissional para a direção e gestão de projetos de eSports, este curso é o que o ajudará a alcançá-lo"

A TECH converte os objetivos dos seus alunos nos seus próprios objetivos

Trabalhamos em conjunto para os alcançar

O Curso de Gestão de ESports capacitará o aluno para:

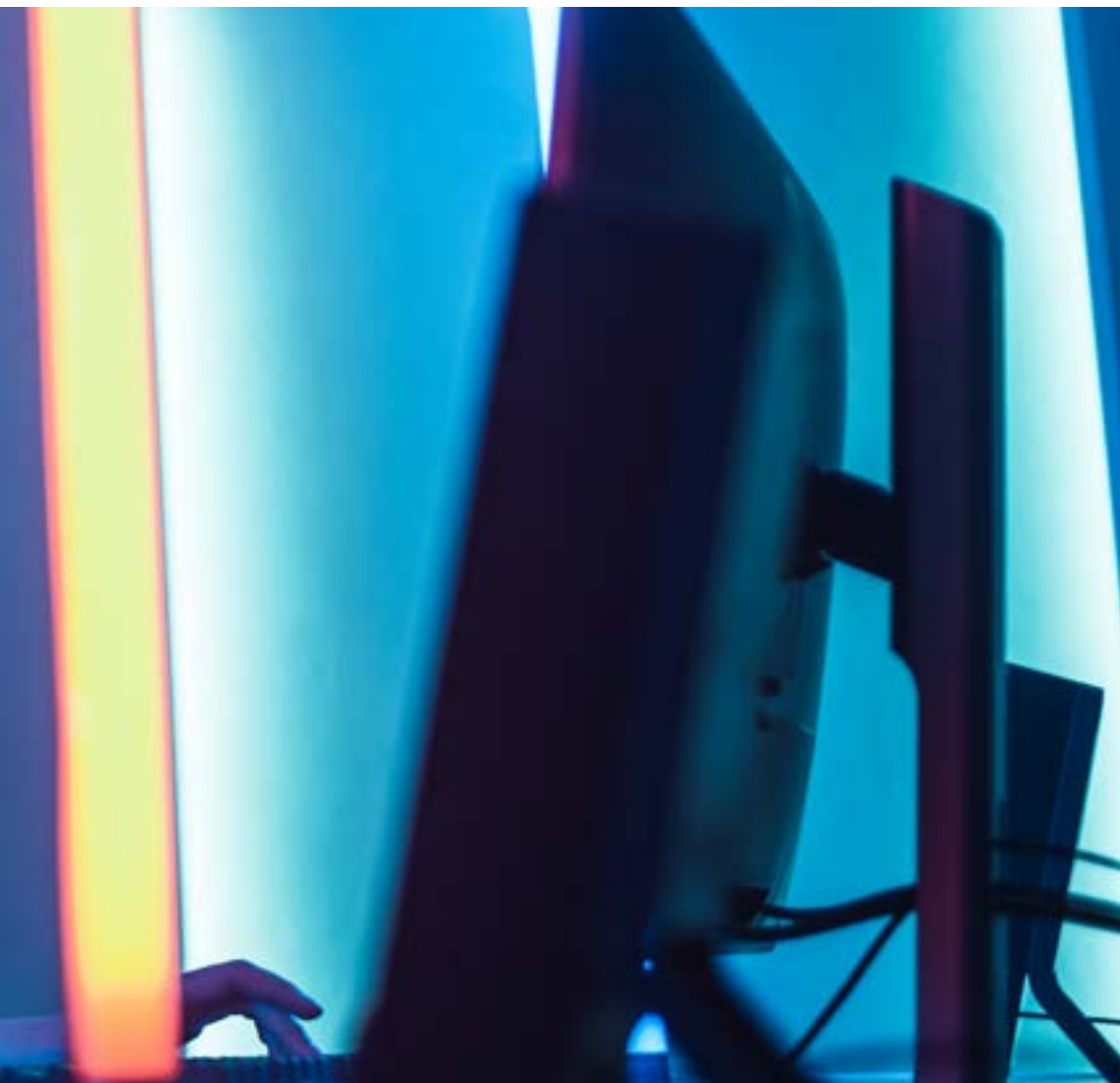
01

Compreender em profundidade e conceber projetos de videojogos

02

Aprender em detalhe como desenvolver estratégias de *marketing* e vendas





03

Ter um conhecimento aprofundado de todo o subecossistema dos *eSports*, tanto dos seus principais atores, como dos modelos de negócio para poder desenvolver estratégias neste mercado

04

Compreender o papel do ator e a sua importância no desenvolvimento de iniciativas digitais

05

Estrutura e conteúdo

O mundo dos *eSports* é composto por diferentes áreas e intervenientes: jogadores, patrocinadores, distribuidores, fabricantes, etc. O conhecimento pormenorizado de cada um destes intervenientes é o que permite ao profissional desenvolver uma estratégia de gestão eficiente e eficaz, e é precisamente isso que conseguirá ao concluir esta qualificação. Porque através de um programa abrangente, os licenciados adquirem as aptidões e competências essenciais que os guiarão para uma carreira de sucesso na gestão de projetos de desportos eletrónicos.



“

Este programa aborda a gestão dos Owned Media e dos Paid Media, com especial destaque nas Social Media. Conceitos que o especialista terá de gerir para garantir uma gestão estratégica bem sucedida"

Plano de estudos

O design e a preparação do plano de estudos deste Curso de Gestão de ESports foram realizados pela equipa docente, que conseguiu adaptar todo o programa à procura de mão de obra exigida pelas empresas *Gaming*.

Trata-se de uma viagem concetual pela indústria dos desportos eletrónicos, desde a gestão dos clubes e a importância das relações com os jogadores até às competições e eventos. Além disso, aborda também a gestão do patrocínio e da publicidade, bem como a relevância das estratégias de Marketing neste domínio.

Um programa compacto desenvolvido ao longo de 6 semanas, no qual os alunos encontrarão 150 horas de conteúdos teóricos, práticos e adicionais. Poderão aceder a trabalhos de investigação, leituras, vídeos detalhados para cada unidade, resumos interativos para os ajudar a rever e muito mais. A equipa pedagógica seleciona todo este material com o objetivo de dar aos alunos a possibilidade de aprofundar as secções que consideram.

Uma qualificação 100% online com a qual os licenciados se podem organizar e que permite aos trabalhadores ativos conciliar o seu dia de trabalho com os seus estudos académicos. Além disso, a Sala de Aula Virtual está otimizada para um computador, *Tablet* e telemóvel, pelo que pode aceder ao curso onde quer que esteja e 24 horas por dia.

Este Curso de eSports desenvolve-se ao longo de 6 semanas e é composto por um módulo:

Módulo 1 Gestão de eSports



Onde, quando e como se realizam?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Gestão de ESports completamente online. Durante as 6 semanas de duração da especialização, o aluno poderá aceder a todos os conteúdos deste curso a qualquer momento, 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 de 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 destaque 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 eletrônico 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



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

O Curso destina-se a graduados, licenciados e diplomados que tenham concluído previamente qualquer uma das certificações oferecidas pelo ramo administrativo. A diversidade de participantes com diferentes perfis académicos e de múltiplas nacionalidades compõe a abordagem multidisciplinar desta capacitação. Este Curso também pode ser frequentado por profissionais que, sendo licenciados em qualquer área, tenham pelo menos dois anos de experiência profissional no sector empresarial.





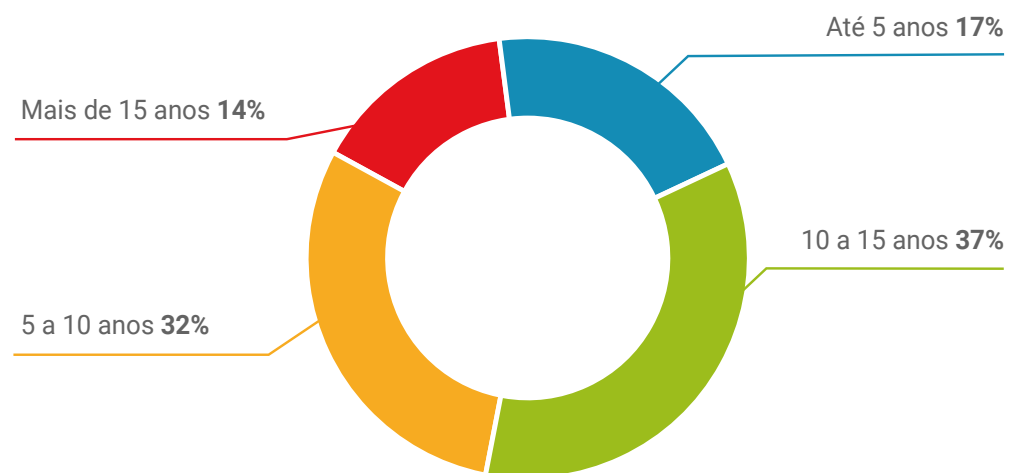
“

Se pretende tornar-se um profissional estabelecido e prestigiado na indústria dos desportos eletrónicos, encontrará neste curso as chaves para o conseguir”

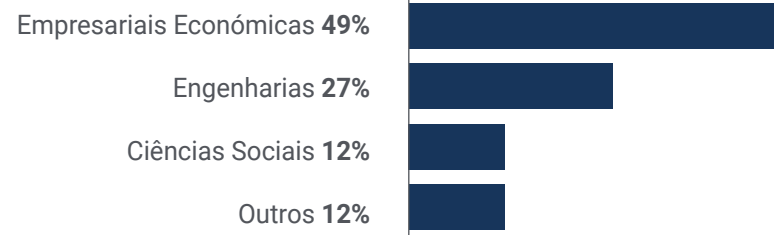
Idade média

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

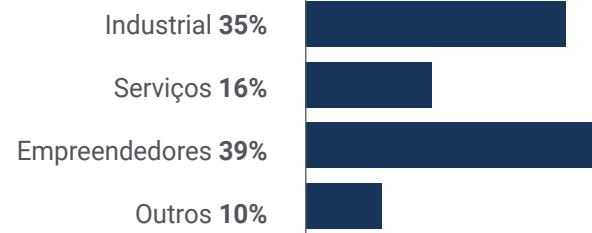
Anos de experiência



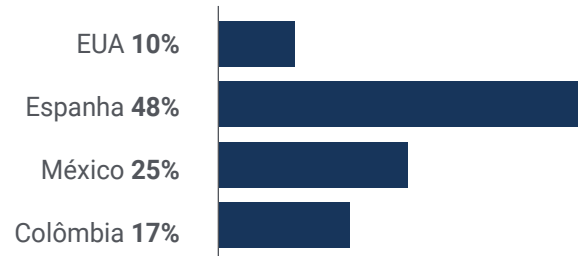
Formação



Perfil académico



Distribuição geográfica



Jennifer Almeida López

Content Manager

"Um colega da faculdade falou-me deste curso e quando li o programa soube que era exatamente o que eu precisava. Em apenas 6 semanas, consegui aprender tudo o que precisava de saber sobre a gestão de projetos no âmbito dos desportos eletrónicos. Isto ajudou-me a conseguir o emprego que tenho hoje, onde me sinto pessoal e profissionalmente desenvolvido"

08

Direção do curso

Para a elaboração da equipa de gestão deste Curso de Gestão de ESports, a TECH selecionou uma equipa docente com vasta experiência em diferentes ramos da gestão empresarial de entidades digitais. Além disso, como são profissionais ativos, poderão dar uma visão mais realista e prática do sector. Além do mais, como sinal do seu compromisso no programa e na formação dos estudantes, estarão disponíveis para responder a quaisquer questões que possam surgir durante o curso.



“

*Estará rodeado de especialistas do sector,
cujas experiências o guiarão no caminho para
o sucesso”*

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. 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

Procurando o maior impacto positivo possível na carreira do aluno, a TECH reuniu neste Curso não só os conhecimentos fundamentais na gestão de projetos de *eSports*, mas também a perspectiva única de colocar em prática esses conhecimentos com o maior sucesso. Desta forma, são fomentadas as capacidades críticas e analíticas dos estudantes, bem como as suas próprias competências transversais, que são essenciais para qualquer líder moderno.



“

Acrescentar esta qualificação ao seu currículo abrir-lhe-á portas de empresas como a Riot Games”

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

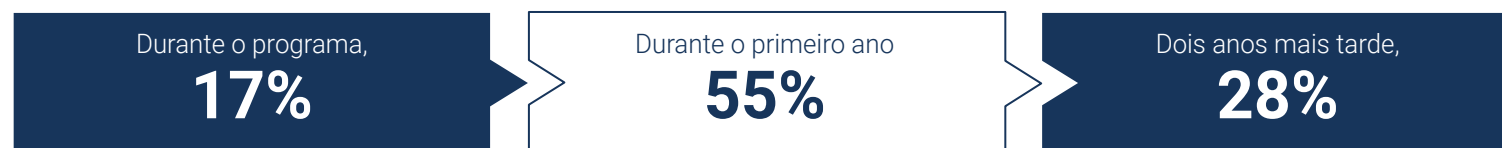
O Curso de Gestão de ESports é um programa intensivo que o prepara para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio da gestão de projetos de e-Sports. O seu principal objetivo é promover o crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

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.

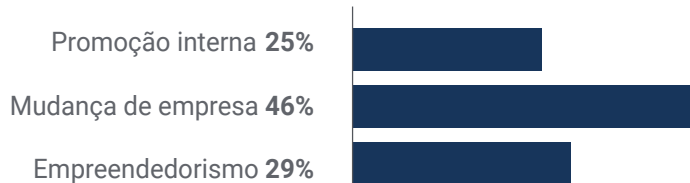
Poderá planear e personalizar o seu calendário escolar. A TECH dá-lhe as ferramentas, mas é você que decide quando e de onde aceder aos conteúdos.

A melhoria do emprego que este curso lhe proporcionará traduzir-se-á também num aumento substancial do salário.

Momento de mudança



Tipo de mudança



Melhoria salarial

A conclusão deste programa significa um aumento no salário de mais de **35,5%** para os nossos alunos



10

Benefícios para a sua empresa

O Curso de Gestão de ESports contribui para elevar o talento da organização a todo o seu potencial através da instituição de líderes de alto nível. Participar nesta qualificação é uma oportunidade única de aceder a uma poderosa rede de contactos na qual poderá encontrar futuros parceiros profissionais, clientes ou fornecedores. Além disso, um gestor competente pode ajudar a empresa a crescer e a posicionar-se acima da concorrência.



“

Obtenha o impulso acadêmico de que necessita para aceder a cargos de responsabilidade e gestão onde poderá realmente demonstrar as suas melhores capacidades e competências”

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 Gestão de ESports garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso 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 Gestão de ESports** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

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

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Gestão de ESports**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*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

Gestão de ESports

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online

Curso

Gestão de ESports

