

Curso

Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso





Curso

Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Dirigido a: **graduados que tenham concluído anteriormente qualquer uma das certificações nas áreas de Ciências Sociais, Jurídicas, Administrativas ou Empresariais**

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/escola-de-negocios/curso/industria-gaming-esports-entrada-metaverso

Índice

01

Boas-vindas

pág. 4

02

Por que estudar na TECH?

pág. 6

03

Por que o nosso programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estrutura e conteúdo

pág. 18

06

Metodologia

pág. 24

07

Perfil dos nossos alunos

pág. 32

08

Direção do curso

pág. 36

09

Impacto para a sua carreira

pág. 42

10

Benefícios para a sua empresa

pág. 46

11

Certificado

pág. 50

01

Boas-vindas

A indústria *Gaming* e os *Esports* estão experimentando um crescimento sem precedentes, tornando-se uma porta de entrada fundamental para o metaverso. A capacidade dos videogames e esportes eletrônicos de criar mundos virtuais imersivos e envolventes é uma ferramenta poderosa para envolver e reter usuários. As empresas estão percebendo isso e adotando cada vez mais técnicas de gamificação em suas estratégias de marketing e experiência do usuário. Por esse motivo, a TECH criou uma capacitação que é uma oportunidade única para aqueles que buscam se especializar nessa área. Com a metodologia pedagógica *Relearning* e recursos acadêmicos flexíveis, este programa 100% online permite que os alunos aprendam sobre as últimas tendências e ferramentas do setor.



Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso
TECH Universidade Tecnológica



“

Você quer entrar no futuro do entretenimento digital? Participe deste Curso e aprenda a analisar a evolução do setor de videogames e os primeiros exemplos primitivos de Metaversos”

02

Por que estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de negócios 100% online do mundo. Trata-se de uma Escola de Negócios de elite, um modelo com os mais altos padrões acadêmicos. Um centro internacional de alto desempenho e de capacitação intensiva das habilidades de gestão.



“

A TECH é uma universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do aluno para ajudá-lo a 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 alto reconhecimento internacional que proporcionará aos alunos o conhecimento necessário para se desenvolverem em um mundo dinâmico, onde a inovação deve ser a principal aposta de todo empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar aos cursos um inovador sistema interativo de multivídeo.



Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é econômico. Você não precisa fazer um grande investimento para estudar nesta universidade. No entanto, para concluir os cursos da TECH, os limites de inteligência e capacidade do aluno serão testados. O padrão acadêmico desta instituição é muito alto...

95%

dos alunos da TECH finalizam seus estudos com sucesso.



Networking

Os cursos da TECH são realizados por profissionais de todo o mundo, permitindo que os alunos possam criar uma ampla rede de contatos que será útil para seu futuro.

+100.000

gestores capacitados a cada ano

+200

nacionalidades diferentes



Empowerment

O aluno crescerá ao lado das melhores empresas e dos profissionais mais prestigiosos e influentes. A TECH desenvolveu parcerias estratégicas e uma valiosa rede de contatos com os principais agentes econômicos dos 7 continentes.

+500

Acordos de colaboração com as melhores empresas



Talento

Este programa é uma proposta única para revelar o talento do aluno no mundo dos negócios. Uma oportunidade para demonstrar suas inquietudes e sua visão de negócio.

Ao concluir este programa, a TECH ajuda o aluno a mostrar ao mundo o seu talento.



Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno irá desfrutar de uma experiência única. Estudará em um contexto multicultural. Em um curso com visão global, através do qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, reunindo as informações mais atuais que melhor se adaptam à sua ideia de negócio.

A TECH conta com alunos de mais de 200 nacionalidades.

A TECH prima pela excelência e, para isso, conta com uma série de características que a tornam uma universidade única:



Análise

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



Excelência acadêmica

A TECH coloca à disposição do aluno a melhor metodologia de aprendizagem online. A universidade combina o método Relearning (a metodologia de aprendizagem de pós-graduação mais bem avaliada internacionalmente) com o Estudo de Caso. Tradição e vanguarda em um equilíbrio desafiador, com o itinerário acadêmico mais rigoroso.



Economia de escala

A TECH é a maior universidade online do mundo. Conta com um portfólio de mais de 10.000 cursos de pós-graduação. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Dessa forma, garantimos que estudar não seja tão caro quanto em outra universidade.



Aprenda com os melhores

Em sala de aula, a equipe de professores da TECH explica o que os levou ao sucesso em suas empresas, trabalhando a partir de um contexto real, animado e dinâmico. Professores que se envolvem ao máximo para oferecer uma capacitação de qualidade, permitindo que o aluno cresça profissionalmente e se destaque no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



Na TECH você terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atuais do mundo acadêmico"

03

Por que o nosso programa?

Fazer o programa de estudos da TECH significa multiplicar suas chances de alcançar o sucesso profissional na alta gestão empresarial.

É um desafio que requer esforço e dedicação, mas que abre as portas para um futuro promissor. O aluno irá aprender com a melhor equipe de professores e através da mais flexível e inovadora metodologia educacional.



“

Contamos com um corpo docente de prestígio e o conteúdo mais completo do mercado, o que nos permite oferecer a você uma capacitação do mais alto nível acadêmico”

Este curso irá proporcionar diversas vantagens profissionais e pessoais, entre elas:

01

Dar um impulso definitivo na carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno será capaz de assumir o controle do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Ao concluir este programa, o aluno irá adquirir as habilidades necessárias para promover uma mudança positiva em sua carreira em um curto espaço de tempo.

70% dos participantes desta capacitação alcançam uma mudança profissional positiva em menos de 2 anos.

02

Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada sobre gestão geral, permitindo que o aluno entenda como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

Nossa visão global da empresa irá melhorar sua visão estratégica.

03

Consolidar o aluno na gestão empresarial

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

Você irá trabalhar mais de 100 casos reais de alta gestão.

04

Você irá assumir novas responsabilidades

Durante o programa de estudos, serão apresentadas as últimas tendências, avanços e estratégias, para que os alunos possam desenvolver seu trabalho profissional em um ambiente que está em constante mudança.

45% dos alunos são promovidos dentro da empresa que trabalham.

05

Acesso a uma poderosa rede de contatos

A TECH conecta seus alunos para maximizar as oportunidades. Alunos com as mesmas inquietudes e desejo de crescer. Assim, será possível compartilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

Você irá encontrar uma rede de contatos essencial para o seu desenvolvimento profissional.

06

Desenvolver projetos empresariais de forma rigorosa

O aluno irá adquirir uma visão estratégica aprofundada que irá ajudá-lo a desenvolver seu próprio projeto, levando em conta as diferentes áreas da empresa.

20% dos nossos alunos desenvolvem sua própria ideia de negócio.

07

Melhorar soft skills e habilidades de gestão

A TECH ajuda o aluno a aplicar e desenvolver os conhecimentos adquiridos e melhorar suas habilidades interpessoais para se tornar um líder que faz a diferença.

Melhore as suas habilidades de comunicação e liderança e impulsiona a sua carreira.

08

Fazer parte de uma comunidade exclusiva

O aluno fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, renomadas instituições e profissionais qualificados procedentes das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade TECH Universidade Tecnológica.

Oferecemos a você a oportunidade de se especializar com uma equipe de professores internacionalmente reconhecida.

04 Objetivos

Este Curso permite que os alunos alcancem uma série de objetivos fundamentais. Isso inclui a capacidade de analisar a evolução do setor de videogames e os primeiros exemplos de metaversos, de estabelecer sinergias entre os *Esports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming*, de aprofundar a definição de *play-to-earn* e de estabelecer o paradigma do jogador-investidor. Além disso, o programa também oferece ferramentas para distinguir experiências interativas de jogos e aplicar as tecnologias mais recentes para criar sinergias entre nichos de mercado, como *Esports* e metaversos.



“

Adquira as habilidades comerciais necessárias para comercializar produtos de jogos e esportes eletrônicos e entenda como aproveitar o poder dessa mídia para aumentar a retenção de usuários”

A TECH torna os objetivos de seus alunos seus próprios
Trabalhamos juntos para alcançá-los.

O Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso capacitará o aluno para:

01

Analisar a evolução da indústria de videogames e os primeiros exemplos primitivos do Metaverso

04

Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso

02

Aprofundar-se nos modelos de negócios clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito GameFi

03

Estabelecer sinergias entre os *Esports* e outros ecossistemas da indústria Gaming em relação ao Metaverso atual

05

Estabelecer como os videogames multijogadores online surgiram e o que eles trouxeram quando se tornaram populares, e quais experiências eles transferiram para os ambientes virtuais atuais



06

Analisar a situação atual do setor de videogames e os diferentes modelos de negócios que facilitam a viabilidade de nossos projetos nos ambientes virtuais atuais

08

Fundamentar o que queremos dizer quando falamos sobre o paradigma jogador-investidor para determinar e estudar alvos específicos no setor



09

Ser capaz de distinguir, em detalhes, experiências interativas de jogos Estabelecer as diferenças entre os dois conceitos para definir os objetivos a serem alcançados em nossos negócios

07

Aprofundar-se na definição de *Play-to-Earn* a fim de entender as diferenças conceituais com respeito ao modelo *Play & Earn*

10

Ser capaz de aplicar as ferramentas fornecidas pela tecnologia atual para criar sinergias entre nichos de mercado, como os esportes eletrônicos e o metaverso

05

Estrutura e conteúdo

O Curso de Indústria Gaming e *Esports* como Entrada para o Metaverso é um programa 100% online que oferece uma metodologia *Relearning* para permitir que os alunos obtenham o conhecimento necessário sobre o mundo dos videogames e *Esports*. O programa de estudos inclui uma visão geral do Metaverso por meio de videogames, a evolução do setor e os modelos de negócios. Além disso, são exploradas a interatividade e a jogabilidade dos Metaverses e como eles podem ser usados para criar comunidades e clubes exclusivos.



“

O Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada ao Metaverso é um investimento valioso para os interessados no futuro da tecnologia e na evolução do setor de entretenimento"

Plano de estudos

Com o advento do Metaverso, novos mundos de possibilidades se apresentam e podem mudar a maneira como as pessoas interagem e se relacionam umas com as outras. Portanto, o programa tem o objetivo preparar os alunos para entrar no Metaverso, explorar as possibilidades dos jogos e os *Esports* neste novo mundo e aproveitar todas as oportunidades que ele oferece.

Durante as 150 horas de capacitação, o curso abordará tópicos como o crescimento e a consolidação do mercado de videogames, a maturidade do setor, o metaverso multiplataforma e a revolução massiva do conceito, os modelos de negócios, o *Play-to-earn* e o *GameFi*, entre outros. Também explora os diferentes metaversos atuais e sua relação com os esportes eletrônicos, bem como a interatividade e a experiência de jogo no metaverso.

Os alunos do Curso se beneficiam de uma capacitação abrangente e atualizada no mundo dos jogos e no setor de entretenimento digital. Eles aprendem sobre novas tecnologias e modelos de negócios, o que lhes permite aproveitar todas as oportunidades do Metaverso e da indústria dos *Esports*. Além disso, eles desenvolvem habilidades importantes, como criatividade, trabalho em equipe, tomada de decisões e solução de problemas, que os preparam para enfrentar os desafios do mundo dos negócios em constante mudança.

Este Curso de Indústria *Gaming* e os *Esports* como Entrada para o Metaverso se desenvolve durante 6 semanas e é dividido em 1 módulo:

Módulo 1

Indústria *Gaming* e *Esports* como entrada para o Metaverso

Onde, quando e como é ensinado?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso totalmente online. Durante as 6 semanas de capacitação, o aluno terá acesso a todo o conteúdo do curso a qualquer momento, o que lhes permitirá autogerenciar seu tempo de estudo.

Uma experiência educacional única, essencial e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento e avançar profissionalmente.



Módulo 1. Indústria *Gaming* e *Esports* como entrada para o Metaverso

1.1. O metaverso através dos videogames

- 1.1.1. Experiências interativas
- 1.1.2. Crescimento e estabelecimento do mercado
- 1.1.3. Maturidade da Indústria

1.2. O terreno fértil dos Metaversos atuais

- 1.2.1. MMOs
- 1.2.2. *Second Life*
- 1.2.3. *PlayStation Home*

1.3. Metaverso multiplataforma. Revolução massiva do conceito

- 1.3.1. Neal Stephenson e sua obra *Snow Crash*
- 1.3.2. Da ficção científica à realidade
- 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Revolução massiva do conceito

1.4. Estado da indústria de videogames. Plataformas ou canais do Metaverso

- 1.4.1. Números da indústria de videogames
- 1.4.2. Plataformas ou canais do Metaverso
- 1.4.3. Projeções econômicas para os próximos anos
- 1.4.4. Como aproveitar ao máximo o excelente estado da indústria

1.5. Modelos de negócios: F2P vs. Premium

- 1.5.1. *Free to play* ou F2P
- 1.5.2. Premium
- 1.5.3. Modelos híbridos. Propostas alternativas

1.6. *Play-to-earn*

- 1.6.1. O sucesso de *CryptoKitties*
- 1.6.2. *Axie Infinity*. Outros casos de sucesso
- 1.6.3. Desgaste do *Play-to-earn* e a criação do *Play&Earn*

1.7. GameFi: paradigma jogador-investidor

- 1.7.1. *GameFi*
- 1.7.2. Videogames como trabalho
- 1.7.3. Ruptura do modelo clássico de diversão

1.8. O Metaverso no ecossistema clássico da indústria

- 1.8.1. Preconceitos dos fãs, má imagem generalizada
- 1.8.2. Dificuldades tecnológicas e de implementação
- 1.8.3. Falta de maturidade

1.9. Metaverso: Interatividade vs. Experiência de jogo

- 1.9.1. Experiência interativa e experiência de jogo
- 1.9.2. Tipos de experiência no Metaverso atual
- 1.9.3. Equilíbrio perfeito entre ambas

1.10. Metaverso para os *Esports*

- 1.10.1. Dificuldades das equipes para crescer
- 1.10.2. Metaverso: experiências imersivas, comunidades e clubes exclusivos
- 1.10.3. Monetização de usuários por tecnologia *Blockchain*



“

Com este programa, você poderá adquirir habilidades e conhecimentos para aproveitar a maturidade do setor e as projeções econômicas para os próximos anos”

06

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”

A Escola de Negócios da TECH utiliza o 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”



Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.



Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe ao gerente os desafios e as decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que forma a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e empresarial mais atual seja seguida.

“ *Você aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, 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 do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Nosso sistema online lhe permitirá organizar seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-os ao seu horário. Você poderá acessar o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou móvel, com conexão à Internet.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa escola de negócios é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, 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 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou 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 gerenciais

Serão realizadas atividades para desenvolver as competências gerenciais específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um gestor 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 da alta gestão 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.



07

Perfil dos nossos alunos

O Curso de Indústria Gaming e Esports é destinado a graduados universitários que tenham concluído anteriormente qualquer curso no campo das Ciências Sociais, Ciências Jurídicas, Administrativas e Econômicas, bem como aqueles especializados na área de Engenharia e Ciência da Computação com interesse no setor de Marketing Digital focado no metaverso. A diversidade de participantes com diferentes perfis acadêmicos e de múltiplas nacionalidades compõe a abordagem multidisciplinar deste programa.

O Curso também pode ser realizado por profissionais que, sendo graduados universitários em qualquer área, tenham dois anos de experiência de trabalho no campo da tecnologia virtual e digital.





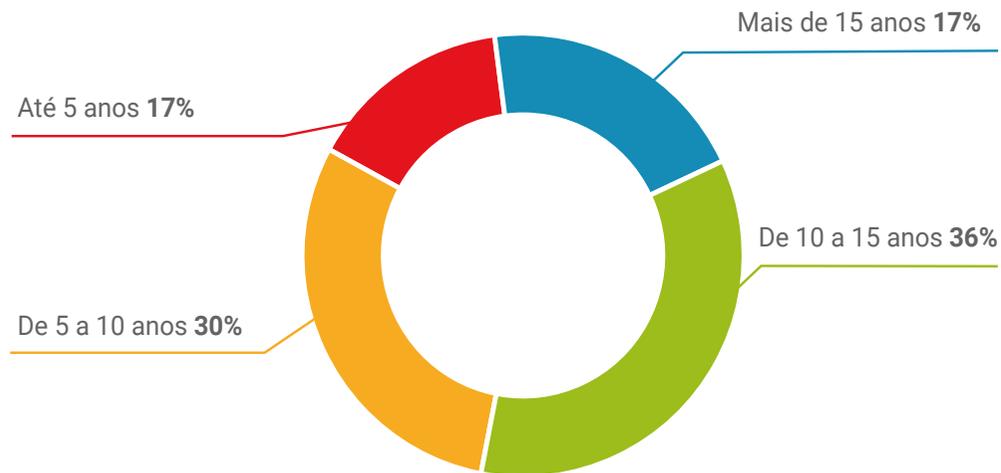
“

Com esta capacitação, os alunos poderão se destacar em um mercado de trabalho altamente competitivo e estarão prontos para enfrentar os novos desafios oferecidos pelo mundo digital”

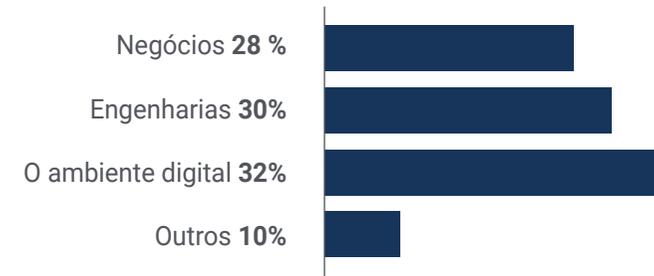
Média de idade

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

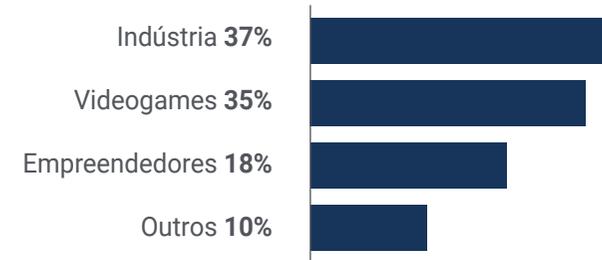
Anos de experiência



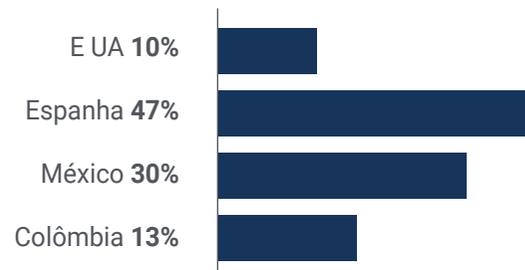
Formação



Perfil acadêmico



Distribuição geográfica



Ana María Ramírez

Formada em Marketing

"Decidi estudar o Curso de Indústria Gaming e Esports como Entrada para o Metaverso e não me arrependo de nada. Por meio deste programa, pude adquirir o conhecimento necessário para entender o funcionamento desse setor em constante crescimento, além de compreender como as empresas podem se beneficiar do uso de videogames e esportes eletrônicos para atingir novos públicos. Além disso, graças à parte prática do Curso, pude colocar em funcionamento o que aprendi e adquirir experiência real em projetos relacionados ao Metaverso. Agora me sinto preparada para enfrentar os desafios e as oportunidades que esse setor em constante evolução oferece"

08

Direção do curso

A equipe de professores do Curso é formada por profissionais reconhecidos e ativos no setor. Estes profissionais foram cuidadosamente selecionados pela TECH para o curso, devido à sua ampla experiência e conhecimento nas diferentes áreas abrangidas pelo setor *Gaming* e os *Esports*. Os alunos terão a oportunidade de acessar um programa de estudos elaborado por especialistas com uma visão prática da área, Isso permitirá que eles aprendam em primeira mão sobre as últimas tendências e ferramentas do mercado, bem como sobre as habilidades e competências necessárias para ter sucesso no setor.



“

Os principais especialistas da indústria Gaming e Esports lhe guiarão em sua jornada para o Metaverso. Matricule-se já!”

Palestrante internacional convidado

Andrew Schwartz é um especialista em inovação digital e estratégia de marca, com foco na integração do Metaverso com o desenvolvimento empresarial e as plataformas digitais. Seus interesses variam desde a criação de conteúdo e gestão de startups até a implementação de estratégias em redes sociais e a ativação de grandes ideias. Ao longo de sua carreira, liderou projetos que buscaram gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre tecnologia e negócios.

Em sua trajetória profissional, atuou na Nike como Diretor de Engenharia do Metaverso, liderando uma equipe multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do Metaverso na evolução da conectividade digital e física. Nesse mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de ferramentas Web3 e gêmeos digitais que redefiniram a interação dos consumidores com a marca. Também exerceu o papel de Diretor de Experiências de Momentos Esportivos.

Além disso, colaborou como Conselheiro Estratégico de Inovação em Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation, onde contribuiu para o desenvolvimento de tecnologias emergentes e publicou artigos sobre o impacto do Metaverso e da Inteligência Artificial no futuro dos negócios. Sua capacidade de antecipar tendências e sua visão estratégica o posicionaram como um profissional influente na transformação digital global.

Internacionalmente, tornou-se uma referência na aplicação do Metaverso na indústria do esporte e do comércio, contribuindo para projetos que transformaram a maneira de entender a relação entre tecnologia e marca. Nesse sentido, seu trabalho foi reconhecido com diversos prêmios, consolidando sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



D. Schwartz, Andrew

- Diretor de Engenharia do Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Esportivos na Nike
- Conselheiro Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield de Massachusetts
- Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc
- Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
- Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de:
- Conselho Consultivo de Blockchain na Universidade Estadual de Portland
- Comitê Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Dr. Íñigo Cavestany Villegas

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista da IBM Cloud em IBM
- ♦ Consultor da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Professor em escolas de negócios, como a IE Business School e a IE Human Sciences and Technology
- ♦ Formado em Business Administration na IE Business School
- ♦ Mestrado em Business Development pela Universidade Autônoma de Madri
- ♦ Especialista da IBM Cloud
- ♦ Certificação Profissional IBM Cloud Solution Advisor

Professores

Dr. Alberto Sánchez Temprado

- ♦ Project Manager na SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager no Facebook
- ♦ Game Analyst no PlayGiga
- ♦ Level Designer na BlackChiliGoat Studio
- ♦ Game Designer na Kalpa Games
- ♦ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Game Designer pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual na Universidade Complutense de Madrid



09

Impacto para a sua carreira

A conclusão do Curso proposto pela TECH pode ter um grande impacto na carreira de um profissional. Isso ocorre porque o programa oferece uma compreensão abrangente do setor de videogames e esportes eletrônicos e como ele se relaciona com a entrada no metaverso. Além disso, os alunos podem adquirir habilidades valiosas em áreas como produção de videogames, marketing e gestão de eventos de Esports. Essas habilidades permitem que os profissionais avancem em suas carreiras no mundo em constante evolução do metaverso e do setor de videogames.



“

Você gostaria de saber mais sobre os modelos de negócios mais recentes e a situação geral do setor de Gaming? Esta capacitação é para você. Saiba mais sobre o conceito de GameFi e como aplicá-lo em seus projetos”

Você está pronto para dar um salto? Um excelente crescimento profissional espera por você.

O Curso de *Gaming* e os *Esports* como Entrada para o Metaverso da TECH é um programa intensivo que lhe prepara para enfrentar desafios e decisões de negócios na área de *Management* no Metaverso. Seu principal objetivo é promover seu crescimento pessoal e profissional. Ajudando você a obter sucesso.

Se você quer se superar, realizar uma mudança profissional positiva e se relacionar com os melhores, este é o lugar certo para você.

Com este programa, você poderá estabelecer sinergias entre os Esports e outros ecossistemas do setor de jogos em relação ao Metaverso atual.

Graças a este Curso, você poderá entender como surgiram os videogames multijogadores online e como eles evoluíram para os ambientes virtuais atuais.

Momento da mudança



Tipo de mudança



Melhoria salarial

A conclusão deste programa pode representar um aumento salarial anual de mais de **27,32%** para nossos alunos



10

Benefícios para a sua empresa

As empresas que contam com profissionais que concluíram o Curso de Indústria *Gaming* e os *Esports* como Entrada para o Metaverso têm uma vantagem competitiva no mercado atual. Estes alunos estarão capacitados para liderar projetos inovadores no setor de videogames e esportes eletrônicos, e seu conhecimento os capacita a desenvolver estratégias eficazes para a entrada da empresa no Metaverso. Além disso, sua visão global e sua capacidade de se adaptar a ambientes em constante mudança os tornam essenciais para o sucesso dos negócios no mundo digital.



“

Você quer se tornar um especialista em Metaverso? Aprenda sobre os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso com o desenvolvimento deste curso"

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

01

Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional irá proporcionar à empresa novos conceitos, estratégias e perspectivas que poderão gerar mudanças relevantes na organização.

02

Retenção de gestores de alto potencial para evitar a evasão de talentos

Esse programa fortalece o vínculo entre empresa e profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da companhia.

03

Construindo agentes de mudança

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

04

Maiores possibilidades de expansão internacional

Graças a este programa, a empresa entrará em contato com os principais mercados da economia mundial.

05

Desenvolvimento de projetos próprios

O profissional poderá trabalhar em um projeto real ou desenvolver novos projetos na área de P&D ou desenvolvimento de negócio da sua empresa.

06

Aumento da competitividade

Este programa proporcionará aos profissionais as habilidades necessárias para assumir novos desafios e impulsionar a empresa.



11

Certificado

O Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Indústria Gaming e os Esports como Entrada para o Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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



Curso

Indústria Gaming e os
Esports como Entrada
para o Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Indústria Gaming e os Esports
como Entrada para o Metaverso