

# Curso de Especialização

## Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso



## Curso de Especialização Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/informatica/curso-especializacao/curso-especializacao-negocios-industria-gaming-e-sports-metaverso](http://www.techtute.com/pt/informatica/curso-especializacao/curso-especializacao-negocios-industria-gaming-e-sports-metaverso)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 24*

06

Certificação

---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

A juventude atual conta com uma grande oferta de entretenimento no âmbito audiovisual, uma vez que o *Gaming* se posicionou como uma das atividades de lazer principais em todo o mundo. Este tipo de produto audiovisual tem como objetivo final a sociabilização em um ambiente virtual. Por isso, dominar esta indústria não é apenas um interesse de organismos privados, mas também dos próprios profissionais como cidadãos de um ambiente econômico e social emergente. Por isso, a TECH desenvolveu uma especialização que aprofunda a situação atual da indústria dos videogames e os diferentes modelos de negócios que ela propicia. Além disso, a modalidade 100% online em que é ministrado oferece flexibilidade e facilidade aos seus usuários, para que possam cursá-lo de forma confortável.





“

*Com este Curso de Especialização, analisará o impacto do Opensource no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso e se desenvolverá como profissional neste setor em somente 6 meses”*

O forte crescimento que a indústria dos videogames apresenta também representa um novo paradigma para a economia. A indústria do *Gaming* gera os seus próprios rendimentos online, promovendo a descentralização das finanças (DeFi). Para se desenvolver como profissional, sob a ética desta profissão informática, são necessários alicerces sólidos que sustentem a tomada de decisões no investimento em *Blockchain* e, mais concretamente, nos videogames, pois, caso contrário, isso poderia resultar em perdas de capital em grande escala.

A TECH pretende instruir o informático e outros profissionais interessados na área do Metaverso, para que ampliem as suas competências nas ferramentas que a tecnologia atual oferece para criar sinergias entre mercados especializados, como o dos *e-Sports* e o Metaverso. Além disso, com esta especialização, o especialista irá explorar os meandros da interação nos videogames, suas influências, origens e como este mercado vai evoluir.

Trata-se de uma experiência académica 100% online, que permite o seguimento de qualquer lugar e a qualquer momento, para que seja o aluno a escolher o momento de estudo, sem horários pré-definidos. Além disso, será capacitado através de casos reais e com o acompanhamento dos especialistas mais consolidados no panorama técnico-virtual. Desta forma, e após concluir a especialização, o aluno dominará os conceitos do Metaverso, permitindo-lhe integrar-se num mercado em crescimento que, a cada dia, movimenta milhões de *Tokens*. Tudo isso, com um aprendizado aplicável a novos cenários laborais.

O itinerário académico inclui a participação de um reconhecido Diretor Internacional Convidado, que, graças à sua vasta experiência em investigação, apresentará aos alunos as últimas inovações em Management no Metaverso, através de exclusivas *Masterclasses*.

Este **Curso de Especialização em Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas no Metaverso, *Blockchain* e *Gaming*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que foi concebido fornecem uma informação prática sobre as disciplinas que são indispensáveis para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Potencie a sua trajetória profissional ou académica com Masterclasses exclusivas ministradas por um prestigiado Diretor Internacional Convidado, reconhecido pela sua experiência em Management no Metaverso”*

“

*Domine as possibilidades que os videojogos oferecem com os modelos Play & Earn para introduzir as novas gerações de forma dinâmica em novos modelos de negócios e entretenimento”*

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar-se em situações reais.

O design deste curso foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Junte-se a um Curso de Especialização com o qual poderá continuar com o seu trabalho atual, ao mesmo tempo em que atualiza-se nas suas funções como informático no Metaverso.*

*Mergulhe num mundo emergente que já apresenta grandes benefícios económicos para as empresas do Gaming e faça parte deste ambiente digital.*



# 02

## Objetivos

Este Curso de Especialização em Negócios da Indústria *Gaming & e-Sports* no Metaverso tem como objetivo principal ampliar e atualizar os conhecimentos dos informáticos e de outros profissionais interessados no Metaverso. Para alcançar isso, a TECH Global University oferece conteúdos multimédia em diversos formatos, leituras complementares e simulações de casos reais. Dessa forma, com o apoio do corpo docente, o aluno fortalecerá a sua posição como profissional no paradigma *Gaming* e em mercados especializados, como os *e-Sports* e o Metaverso.





“

*Não espere mais, faça parte da revolução da indústria dos Videojogos e aplique diferentes modelos de negócios que facilitem a viabilidade dos seus projetos”*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Gerar conhecimento especializado sobre a Web 3.0.
- ♦ Analisar cada um dos componentes que formam um Metaverso
- ♦ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ♦ Analisar a importância do *Blockchain* como modelo de governação dos dados
- ♦ Fundamentar a ligação do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ♦ Descobrir os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo presente e futuro
- ♦ Analisar a evolução da indústria dos videojogos e os primeiros exemplos primitivos de Metaverso
- ♦ Aprofundar-se nos modelos de negócio clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito *GameFi*
- ♦ Estabelecer sinergias entre os *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* em relação aos Metaversos atuais
- ♦ Desenvolver novas capacidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócio nos diferentes suportes do metaverso
- ♦ Identificar e potenciar todas as vias de monetização possíveis dentro dos Metaverso
- ♦ Aprofundar-se na experiência do Metaverso de uma perspetiva diferente, sendo capazes de compreender como todo esse potencial desenvolvimento nos afeta e responder a todos os interrogantes da sua aplicação a médio-longo prazo
- ♦ Fundamentar o Metaverso como parte do quotidiano para ser capaz de tirar o máximo proveito em todas as suas áreas
- ♦ Preparar-se para todas as mudanças que o Metaverso trará para o futuro e compreender como pode afetar a vida, os negócios ou a forma como nos relacionamos com os outros



*Mergulhe no mundo do Metaverso, graças à orientação de profissionais que põem em prática os seus conhecimentos todos os dias em projetos pessoais e profissionais”*



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Indústria *Gaming* e os *e-Sports* como entrada para o Metaverso

- ◆ Determinar os videogames mais influentes da história até chegar ao conceito de Metaverso
- ◆ Estabelecer como surgiram e o que os videogames multijogador online aportaram, à medida que começaram a ser populares, e que experiências estes trasladaram para os ambientes virtuais atuais
- ◆ Analisar a situação atual da indústria dos videogames e os diferentes modelos de negócio que facilitam a viabilidade dos seus projetos
- ◆ Aprofundar-se na definição de *Play to Earn* para entender as diferenças conceptuais em relação ao modelo *Play & Earn*
- ◆ Fundamentar o que se entende por paradigma jogador-investidor, para poder determinar e estudar *Targets* específicos dentro da indústria
- ◆ Ser capaz de distinguir, de forma detalhada, as experiências interativas dos jogos. Estabelecer as diferenças entre ambos os conceitos para definir os objetivos a alcançar dentro do negócio
- ◆ Ser capaz de aplicar as ferramentas que a tecnologia atual oferece para criar sinergias entre mercados especializados, como o dos *e-Sports* e o Metaverso

### Módulo 2. Ecosistema e principais atores do Metaverso

- ◆ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ◆ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ◆ Refletir sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e compreender a sua função
- ◆ Aprofundar-se em projetos que desenvolvem Metaversos junto a um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócio que os ecossistemas possibilitam
- ◆ Compreender a necessidade de criar ecossistemas para oferecer uma visão completa

### Módulo 3. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- ◆ Alcançar uma compreensão geral do panorama financeiro tradicional, suas carências e pontos fortes
- ◆ Determinar a motivação das finanças descentralizadas e as soluções que elas oferecem
- ◆ Desenvolver os conceitos fundamentais das finanças descentralizadas
- ◆ Descobrir o funcionamento das principais plataformas do ecossistema
- ◆ Examinar os conceitos intermédios das finanças descentralizadas aplicadas a projetos web 3.0
- ◆ Analisar casos de uso das finanças descentralizadas no Metaverso
- ◆ Desenvolver a capacidade de extrapolar conceitos de finanças descentralizadas para o futuro no Metaverso

# 03

## Direção do curso

A TECH Global University recorreu a uma equipa docente especializada em *Big Data*, *Gaming* e ciberespaço para ministrar a titulação e partilhar com os alunos todo o seu conhecimento prático. A seleção do corpo docente neste Curso de Especialização em Negócios da Indústria *Gaming* & *e-Sports* no Metaverso foi minuciosamente estudada e escolhida para garantir que os alunos desenvolvam as técnicas mais inovadoras *Gaming* e aumentem as suas capacidades para dominar a estrutura e a viabilidade do mundo virtual.



“

*Quer fazer parte da vanguarda profissional que está à frente do Metaverso? Obtenha-o com a TECH e a sua equipa de especialistas”*

## Diretor Internacional Convidado

Andrew Schwartz é um especialista em **inovação digital** e **estratégia de marca**, especializado na integração do **Metaverso** com o **desenvolvimento empresarial** e as **plataformas digitais**. De facto, os seus interesses abrangem desde a **criação de conteúdo** e a **gestão de startups**, até à implementação de estratégias em **redes sociais** e ativação de grandes ideias. Assim, ao longo da sua carreira, tem liderado projetos que buscam gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre **tecnologia** e **negócios**.

Durante a sua trajetória profissional, trabalhou na **Nike** como **Diretor de Engenharia de Metaverso**, liderando uma equipa multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do **Metaverso** na evolução da **conectividade digital e física**. Neste 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 desempenhou funções como **Diretor de Experiências de Momentos Desportivos**.

Adicionalmente, colaborou como **Assessor Estratégico de Inovação de 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**. A sua capacidade para antecipar **tendências**, bem como a sua visão estratégica, posicionaram-no como um profissional influente na **transformação digital** global.

A nível internacional, tem sido um ponto de referência na aplicação do **Metaverso** na indústria do **desporto** e do **comércio**, contribuindo para projetos que marcaram um antes e um depois na forma de entender a relação entre **tecnologia** e **marca**. Neste sentido, o seu trabalho tem sido reconhecido com inúmeros **prêmios** e consolidou a sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



## Sr. Andrew Schwartz

---

- Diretor de Engenharia de Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Desportivos na Nike
- Assessor Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na *AI MINDSystems Foundation*
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield of 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 e Comité Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



*Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"*

## Direção



### Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista de IBM Cloud na IBM
- ♦ Conselheiro da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Docente em escolas de negócios como IE Business School ou IE Human Sciences and Technology
- ♦ Licenciatura em Business Administration pela IE Business School
- ♦ Mestrado em Business Development pela Universidade Autónoma de Madrid
- ♦ Especialista de IBM Cloud
- ♦ Certificação profissional como IBM Cloud Solution Advisor





## Professores

### Sr. Alberto Sánchez Temprado

- ◆ *Project Manager* em Second World
- ◆ *Game Evaluation Manager* no Facebook
- ◆ *Game Analyst* na PlayGiga
- ◆ *Level Designer* no BlackChiliGoat Studio
- ◆ *Game Designer* na Kalpa Games
- ◆ Licenciatura em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Game Design pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid

### Sr. Carlos Cameo Gilabert

- ◆ Fundador e *Chief Technology Officer* da Second World
- ◆ Cofundador da Netspot
- ◆ Cofundador da Banc
- ◆ *Chief Technology Officer* da Jovid
- ◆ Desenvolvedor *Full Stack Freelance*
- ◆ Engenheiro Industrial pela Universidade Politécnica de Madrid
- ◆ Mestrado em Data Science Universidade Politécnica de Madrid



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

# 04

## Estrutura e conteúdo

A TECH Global University aspira a oferecer a máxima qualidade e que, por sua vez, os alunos respondam com o maior desempenho acadêmico nas suas qualificações. Por isso, a estrutura do plano de estudos foi distribuída de forma a tornar a sua assimilação simples, juntamente com a incorporação da metodologia *Relearning* para que o aluno não precise investir longas horas de estudo no curso. Assim, cursar esta especialização e conciliar a vida familiar e profissional é possível graças à modalidade 100% online e à duração de 6 meses de estudo intensivo. Essas características fazem do Curso de Especialização uma aprendizagem leve e interativa.



META

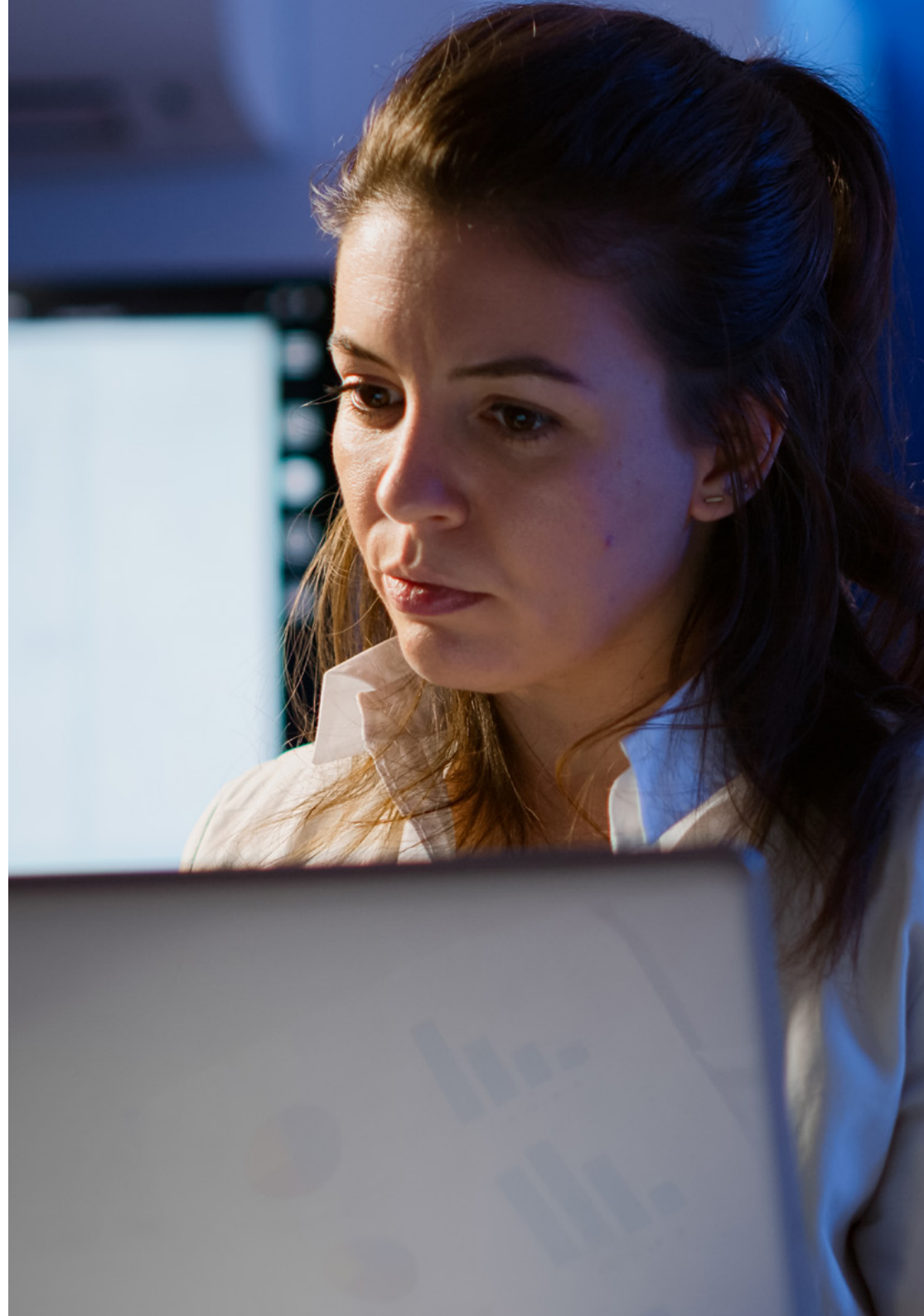


“

*Alcance agora os seus objetivos, impulsionando a sua carreira para o Metaverso e a indústria do Gaming, com a garantia de atuar com sucesso no cenário empresarial real”*

## Módulo 1. Indústria *Gaming* e *e-Sports* como entrada para o Metaverso

- 1.1. O Metaverso através dos videogames
  - 1.1.1. Experiências interativas
  - 1.1.2. Crescimento e assentamento do mercado
  - 1.1.3. Maturidade da indústria
- 1.2. O caldo de cultivo 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. A revolução massiva do conceito
- 1.4. Estado da indústria dos videogames. Plataformas ou canais do Metaverso
  - 1.4.1. Cifras 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 negócio: 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 jogável
    - 1.9.1. Experiência interativa e experiência jogável
    - 1.9.2. Tipos de experiência nos Metaversos atuais
    - 1.9.3. Balanceamento perfeito entre ambas
  - 1.10. Metaverso para os *e-Sports*
    - 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*
- ## Módulo 2. Ecossistema e principais atores do Metaverso
- 2.1. Ecossistemas de Inovação Aberta na Indústria do Metaverso
    - 2.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
    - 2.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
    - 2.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
  - 2.2. Projetos *Open source*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
    - 2.2.1. O *Open source* como acelerador da inovação
    - 2.2.2. Integração de projetos *Open Source*. Visão completa
    - 2.2.3. Padrões e tecnologias abertas como aceleradores
  - 2.3. Comunidades da Web 3.0
    - 2.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
    - 2.3.2. A contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
    - 2.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
  - 2.4. Redes e relações sociais na web
    - 2.4.1. Tecnologias facilitadoras de novas formas de nos relacionarmos
    - 2.4.2. Ambientes físicos e digitais para construção de comunidades Web 3.0
    - 2.4.3. A evolução das redes sociais da Web 2.0 para a Web 3.0
  - 2.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
    - 2.5.1. Metaversos com visão da Web 3.0
    - 2.5.2. Corporações que investem no Metaverso
    - 2.5.3. O ecossistema que permite oferecer uma solução completa
  - 2.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
    - 2.6.1. Nômades digitais
    - 2.6.2. Organizações como construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
    - 2.6.3. *Influenciadores, Streamers ou Gamers como Early Adopters*
  - 2.7. Provedores de experiências no Metaverso
    - 2.7.1. Canais de venda reinventados
    - 2.7.2. Experiências imersivas
    - 2.7.3. Personalização justa e transparente
  - 2.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
    - 2.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
    - 2.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
    - 2.8.3. Camadas tecnológicas chave para a evolução do Metaverso
  - 2.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que habilitam a experiência do Metaverso
    - 2.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
    - 2.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
    - 2.9.3. Realidade estendida (XR) como imersão no Metaverso
  - 2.10. Incubadoras, aceleradoras e veículos de investimento no Metaverso
    - 17.10.1. Incubadoras e aceleradoras para desenvolver negócios no Metaverso
    - 17.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
    - 17.10.3. Atração do *Smart Capital*

### Módulo 3. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- 3.1. As finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso
  - 3.1.1. As finanças descentralizadas
  - 3.1.2. As finanças num ambiente descentralizado
  - 3.1.3. Aplicação das finanças descentralizadas
- 3.2. Conceitos financeiros avançados aplicados a DeFi
  - 3.2.1. Oferta monetária e inflação
  - 3.2.2. Negócios de volume e margem
  - 3.2.3. Garantia e rendimento
- 3.3. Modelos de negócio DeFi aplicados ao Metaverso
  - 3.3.1. *Lending e Yield Farming*
  - 3.3.2. Sistemas de pagamento
  - 3.3.3. Serviços bancários e de seguros
- 3.4. Plataformas DeFi aplicadas ao Metaverso
  - 3.4.1. DEXes
  - 3.4.2. *Wallets*
  - 3.4.3. Ferramentas analíticas
- 3.5. *Cash Flow* em projetos DeFi focados no Metaverso
  - 3.5.1. *Cash Flow* em Projetos DeFi
  - 3.5.2. Fontes de *Cash Flow*
  - 3.5.3. Volume vs. Margem
- 3.6. *Token Economics*. Utilidade no Metaverso
  - 3.6.1. *Token Economics*
  - 3.6.2. Utilidade do *Token*
  - 3.6.3. Sustentabilidade do *Token*



- 3.7. Governança DeFi focada no Metaverso
  - 3.7.1. Governança DeFi
  - 3.7.2. Modelos de governança
  - 3.7.3. DAO
- 3.8. O sentido de DeFi no Metaverso
  - 3.8.1. Sinergias entre DeFi e Metaverso
  - 3.8.2. Valor de DeFi no Metaverso
  - 3.8.3. Crescimento do Metaverso através de DeFi
- 3.9. DeFi no Metaverso. Casos de uso
  - 3.9.1. DeFi no Metaverso. Casos de utilização
  - 3.9.2. Modelos de negócio nativos Web3
  - 3.9.3. Modelos de negócio híbridos
- 3.10. Futuro DeFi no Metaverso
  - 3.10.1. Agentes relevantes
  - 3.10.2. Linhas de desenvolvimento
  - 3.10.3. Adoção massiva

“

*Analise o panorama financeiro tradicional, os seus pontos fracos e fortes e compare-o com o digital, graças a todos os conhecimentos que irá adquirir com a TECH”*

05

# Metodología de estudio

A TECH é a primeira universidade do mundo a combinar a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição guiada.

Esta estratégia de ensino disruptiva foi concebida para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver competências de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo académico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.





“

*A TECH prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas tendo em conta as exigências de tempo, disponibilidade e rigor académico que, atualmente, os estudantes de hoje, bem como os empregos mais competitivos do mercado.

Com o modelo educativo assíncrono da TECH, é o aluno que escolhe quanto tempo passa a estudar, como decide estabelecer as suas rotinas e tudo isto a partir do conforto do dispositivo eletrónico da sua escolha. O estudante não tem de assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não pode frequentar. As atividades de aprendizagem serão realizadas de acordo com a sua conveniência. Poderá sempre decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH NÃO terá aulas ao vivo  
(às quais nunca poderá assistir)”*



### Os programas de estudo mais completos a nível internacional

A TECH caracteriza-se por oferecer os programas académicos mais completos no meio universitário. Esta abrangência é conseguida através da criação de programas de estudo que cobrem não só os conhecimentos essenciais, mas também as últimas inovações em cada área.

Ao serem constantemente atualizados, estes programas permitem que os estudantes acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as competências mais valorizadas pelos empregadores. Deste modo, os programas da TECH recebem uma preparação completa que lhes confere uma vantagem competitiva significativa para progredirem nas suas carreiras.

E, além disso, podem fazê-lo a partir de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, pelo que pode estudar com o seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser, durante o tempo que quiser”*

## Case studies ou Método do caso

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores escolas de gestão do mundo. Criada em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem apenas o direito com base em conteúdos teóricos, a sua função era também apresentar-lhes situações complexas da vida real. Poderão então tomar decisões informadas e fazer juízos de valor sobre a forma de os resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Com este modelo de ensino, é o próprio aluno que constrói a sua competência profissional através de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, utilizadas por outras instituições de renome, como Yale ou Stanford.

Este método orientado para a ação será aplicado ao longo de todo o curso académico do estudante com a TECH. Desta forma, será confrontado com múltiplas situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender as suas ideias e decisões. A premissa era responder à questão de saber como agiriam quando confrontados com acontecimentos específicos de complexidade no seu trabalho quotidiano.



## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são reforçados com o melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Este método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo os melhores conteúdos em diferentes formatos. Desta forma, consegue rever e reiterar os conceitos-chave de cada disciplina e aprender a aplicá-los num ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com múltiplas investigações científicas, a repetição é a melhor forma de aprender. Por conseguinte, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave na mesma aula, apresentadas de forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e maior desempenho, envolvendo-o mais na sua especialização, desenvolvendo um espírito crítico, a defesa de argumentos e o confronto de opiniões: uma equação que o leva diretamente ao sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar eficazmente a sua metodologia, a TECH concentra-se em fornecer aos licenciados materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são concebidos por professores qualificados que centram o seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas através da simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e a aprendizagem baseada na repetição, através de áudios, apresentações, animações, imagens, etc.

Os últimos dados científicos no domínio da neurociência apontam para a importância de ter em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acedido antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A possibilidade de ajustar estas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a recordar e a armazenar conhecimentos no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é conscientemente aplicado neste curso universitário.

Por outro lado, também com o objetivo de favorecer ao máximo o contato mentor-mentorando, é disponibilizada uma vasta gama de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real como em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefónico, contacto por correio eletrónico com o secretariado técnico, chat, videoconferência, etc.).

Da mesma forma, este Campus Virtual muito completo permitirá aos estudantes da TECH organizar os seus horários de estudo em função da sua disponibilidade pessoal ou das suas obrigações profissionais. Desta forma, terão um controlo global dos conteúdos académicos e das suas ferramentas didáticas, em função da sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário”*

### A eficácia do método justifica-se com quatro resultados fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, como também o desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem traduz-se solidamente em competências práticas que permitem ao aluno uma melhor integração do conhecimento na prática diária.
3. A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir da realidade.
4. O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento da dedicação ao Curso.

## A metodologia universitária mais bem classificada pelos seus alunos

Os resultados deste modelo académico inovador estão patentes nos níveis de satisfação global dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição se tenha tornado a universidade mais bem classificada pelos seus estudantes na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 em 5.

*Aceder aos conteúdos de estudo a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato de a TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*



Assim, os melhores materiais didáticos, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

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

Estes conteúdos são então aplicados ao formato audiovisual que criará a nossa forma de trabalhar online, com as mais recentes técnicas que nos permitem oferecer-lhe a maior qualidade em cada uma das peças que colocaremos ao seu serviço.



#### Estágios de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista deve desenvolver no quadro da globalização.



#### Resumos interativos

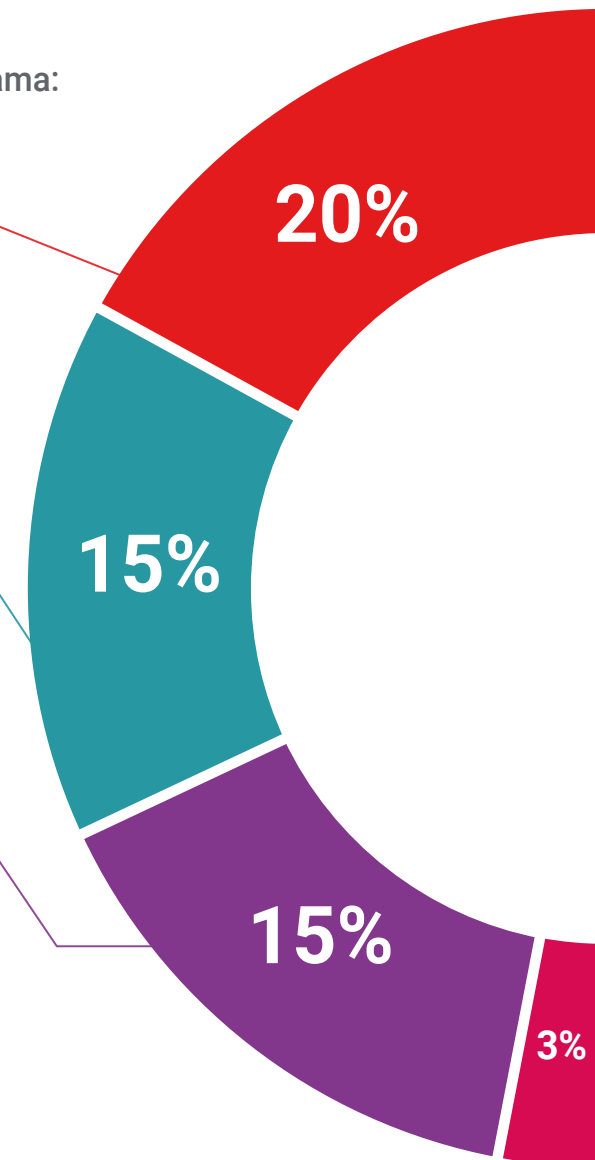
Apresentamos os conteúdos de forma atrativa e dinâmica em ficheiros multimédia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceptuais a fim de reforçar o conhecimento.

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



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso, diretrizes internacionais... Na nossa biblioteca virtual, terá acesso a tudo o que precisa para completar a sua formação.







#### Case Studies

Será realizada uma seleção dos melhores *case studies* na área; Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas do panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente os seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemo-lo em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Existe evidência científica acerca da utilidade da observação por especialistas terceiros. O que se designa de *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e cria a confiança em futuras decisões difíceis.



#### Guias práticos

A TECH oferece os conteúdos mais relevantes do curso sob a forma de fichas de trabalho ou de guias de ação rápida. Uma forma sintética, prática e eficaz de ajudar o aluno a progredir na sua aprendizagem.



06

# Certificação

O Curso de Especialização em Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Curso de Especialização em Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **Tech Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*boletín oficial*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Certificação: **Curso de Especialização em Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Créditos: **18 ECTS**



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

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

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso de Especialização

## Negócios da Indústria Gaming & E-Sports no Metaverso