Curso
Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Curso
Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Acesso ao site: **www.techtitute.com/br/informatica/curso/industria-gaming-e-sports-entrada-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. 22

06
Certificado
pág. 30

01

Apresentação

Atualmente, o setor de *Gaming* e os *E-sports* estão experimentando um rápido crescimento e espera-se que continue a se expandir exponencialmente no futuro próximo. Com o avanço da tecnologia, o Metaverso se torna cada vez mais uma realidade tangível, e os videogames e os *E-sports* serão ferramentas essenciais para criar experiências imersivas e envolventes nesse ambiente. Portanto, esta capacitação aborda uma área de grande importância atualmente, concentrando-se no projeto e no desenvolvimento de experiências de jogos de alta qualidade para o Metaverso, com foco na experiência jogável, nos métodos de monetização ou no paradigma do jogador-investidor. Sempre em um formato online, este programa estabelecerá a carreira profissional do aluno em apenas 150 horas.

Conheça o Metaverso e as técnicas que lhe tornarão altamente qualificado graças à TECH"

O setor de videogames e *E-sports* é um dos que mais cresceram na última década. A pandemia de COVID-19 também impulsionou ainda mais essa tendência, pois ambas as áreas se tornaram uma forma de entretenimento cada vez mais popular e acessível para muitas pessoas.

Mas não é só isso, os videogames e os *E-sports* também são ferramentas fundamentais para criar experiências imersivas e envolventes no Metaverso. Nesse sentido, o setor de *Gaming* e os *E-sports* se apresentam como uma oportunidade única para aqueles que buscam se preparar e desenvolver habilidades específicas para participar da criação de experiências de jogos para o Metaverso.

Assim, o Curso de Indústria Gaming e os E-Sports como Entrada ao Metaverso se concentra exatamente em fornecer aos alunos as habilidades e os conhecimentos necessários para projetar e desenvolver experiências de jogos de alta qualidade e altamente lucrativas. Por meio de uma metodologia de ensino inovadora baseada no *Relearning*, o programa oferece uma capacitação atualizada em áreas como a capacidade multiplataforma do Metaverso, as diferentes plataformas nas quais ele pode ser apresentado ou a monetização de jogos nesses ambientes, além de outros tópicos relevantes do setor.

Este curso é ministrado totalmente online, proporcionando maior flexibilidade e conveniência na organização dos recursos acadêmicos e na adaptação dos estudos de acordo com as obrigações pessoais e profissionais dos alunos. Além disso, a metodologia do *Relearning* incentiva a rápida internalização de conceitos por meio de sua reiteração nos recursos mais dinâmicos.

Este **Curso de Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas do setor de gaming e e-sports como uma Entrada ao Metaverso
- O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático presente em sua elaboração oferece informações tecnológicas e práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais para o exercício profissional
- Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- Destaque especial para as metodologias inovadoras
- Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet

"Desenvolva estratégias eficazes para aumentar as equipes de E-sports no Metaverso graças à TECH"

Analise os métodos de monetização mais lucrativos para videogames que entram no Metaverso"

Você será um especialista em prever a projeção econômica do Metaverso nos próximos anos.

Uma capacitação com a qual você encontrará o equilíbrio perfeito entre interatividade e experiência de jogo.

O corpo docente deste programa inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestigio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

02

Objetivos

O crescimento do setor de *Gaming* e os *E-Sports* fez com que as empresas se adaptassem e procurassem profissionais que estivessem atualizados com as últimas tendências. Com o sucesso do Metaverso e das transações que ocorrem nele, o curso de Indústria Gaming e os E-Sports como Entrada ao Metaverso foi criado com o objetivo de ampliar e atualizar as habilidades dos cientistas da computação nessa área para que eles possam atuar com competência com tanto potencial.

Dê um impulso importante à sua carreira dominando os modelos de negócios que tornam os projetos viáveis no Metaverso"

Objetivos gerais

- Gerar conhecimento especializado em Web 3.0
- Examinar todos os componentes que constituem um Metaverso
- Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- Analisar a importância do Blockchain como um modelo de governança de dados
- Fundamentar a conexão do Blockchain com o presente e o futuro do Metaverso
- Conhecer os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo atual e futuro
- Analisar a evolução da indústria de videogames e os primeiros exemplos primitivos do Metaverso
- Aprofundar-se nos modelos de negócios 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 ao Metaverso atual
- Desenvolver novas habilidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócios nos diferentes meios de comunicação do metaverso
- Identificar e potencializar todas as vias de monetização dentro do Metaverso
- Aprofundar-se na experiência do Metaverso sob uma perspectiva distinta, podendo compreender de que forma todo este potencial desenvolvimento nos afeta, respondendo todos os questionamentos de sua aplicação a médio e longo prazo
- Estabelecer o Metaverso como parte da vida cotidiana a fim de aproveitá-lo ao máximo em todas as suas áreas

Objetivos específicos

- Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso
- 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
- Analisar a situação atual do setor de videogames e os diferentes modelos de negócios que facilitam a viabilidade de nossos projetos
- Aprofundar a definição de play-to-earn para entender as diferenças conceituais em relação ao modelo play & earn
- Fundamentar o que queremos dizer quando falamos sobre o paradigma jogador-investidor para determinar e estudar alvos específicos no setor
- 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
- Ser capaz de aplicar as ferramentas fornecidas pela tecnologia atual para criar sinergias entre nichos de mercado, como os *e-Sports* e o metaverso

Aplique ferramentas que criarão sinergias entre nichos de mercado, como os E-sports e o Metaverso"

03

Direção do curso

A TECH desenvolveu este curso em colaboração com uma equipe de especialistas em Metaverso a fim de garantir altos padrões acadêmicos. Os professores deste programa são profissionais especializados em experiências imersivas e possuem seus próprios projetos no setor. Essa parceria permite que os alunos não apenas tenham acesso a um programa de estudos de qualidade, mas também tenham a oportunidade de se inspirar nos esforços dos professores.

Torne-se um líder no planejamento de experiências imersivas no Metaverso graças à orientação da equipe de professores formada pela TECH"

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

Sr. 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

Sr. 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, Universidade Complutense de Madri

04

Estrutura e conteúdo

A TECH é reconhecida em nível universitário por sua metodologia inovadora do *Relearning*, aplicada em seu Curso de Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso. Essa metodologia permite que os alunos assimilem o conhecimento relacionado ao Metaverso de forma gradual e simples, sem precisar passar longas horas memorizando. O objetivo deste programa é facilitar o estudo de profissionais sem comprometer o rigor e os padrões acadêmicos.

Aproveite as vantagens de se especializar em casa por meio de resumos interativos, vídeos e outros recursos dinâmicos"

Módulo 1. Indústria *Gaming* e *E-Sports* como entrada ao 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 berço 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 x 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 X Experiência de jogo
- 1.9.1. Experiência interativa e experiência de jogo
- 1.9.2. Tipos de experiência nos metaversos atuais
- 1.9.3. Equilíbrio 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*

"Estabeleça as melhores estratégias Play-to-earn ou Free to Play no Metaverso com os conceitos que você aprenderá neste curso"

05

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"

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"

Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

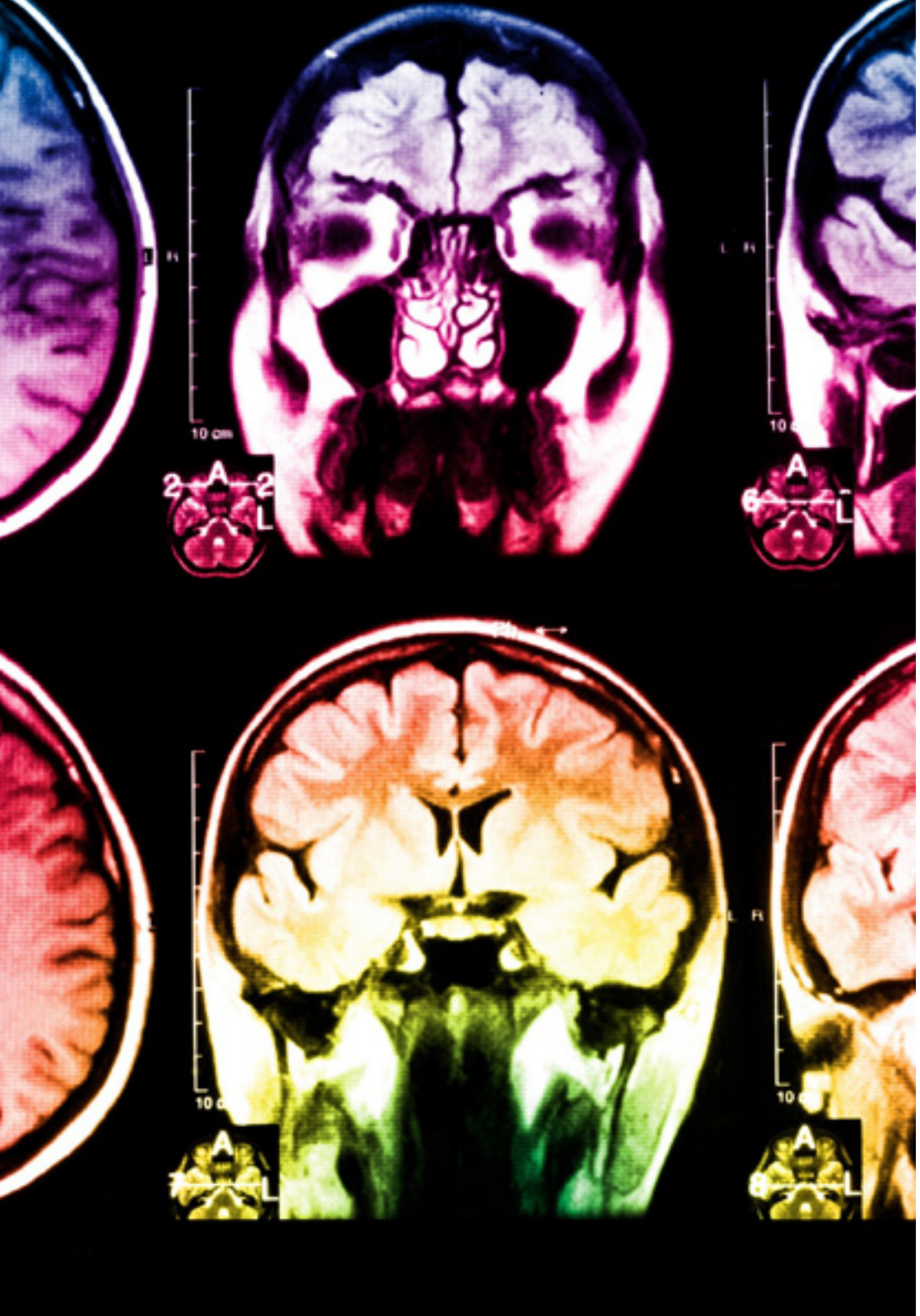
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

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 universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, 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 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, 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.

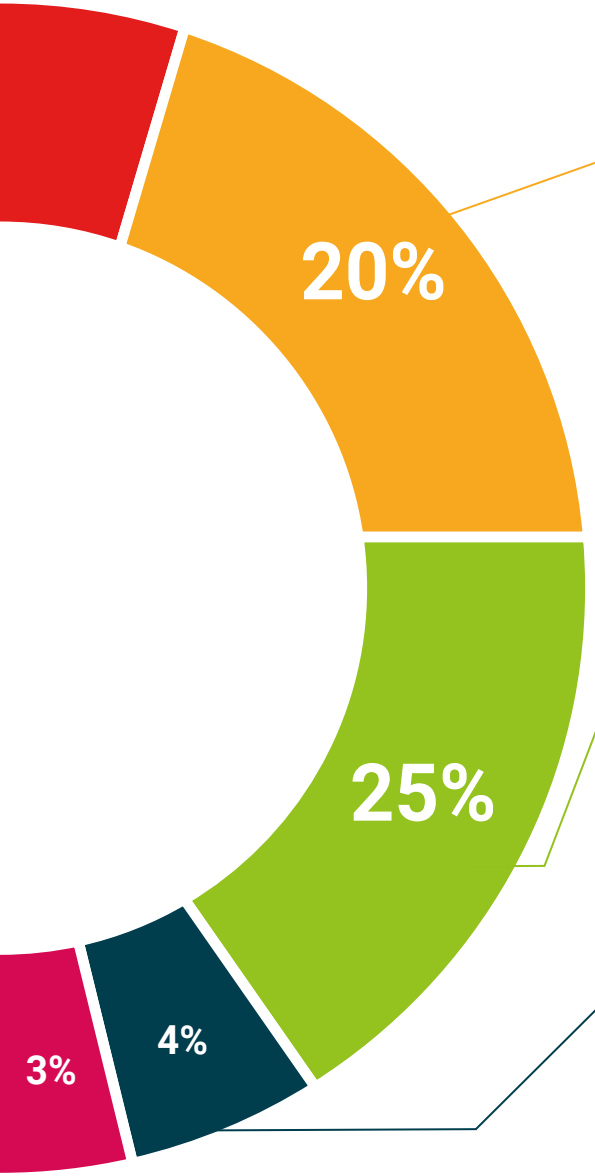
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro

Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista 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 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.

06

Certificado

O Curso de Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.

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

Este **Curso de Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **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 E-Sports como Entrada ao Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com documento de identidade nº _____

por ter concluído e aprovado com sucesso o

CURSO

de

Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 150 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública em 28 de junho de 2018.

Em 17 de junho de 2020

Ma.Tere Guevara Navarro
Reitora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidade tecnológica

Curso
Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Curso
Indústria Gaming e E-Sports como Entrada ao Metaverso

tech universidade tecnológica