

Curso

Psicologia Desportiva
Aplicada aos e-Sports



Curso

Psicologia Desportiva Aplicada aos e-Sports

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

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/psicologia/curso/psicologia-desportiva-aplicada-esports

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

O crescimento dos desportos eletrónicos, ou e-Sports, é inegável. Nos últimos anos, milhões de pessoas acompanharam algum tipo de evento ou torneio oficial de jogos de vídeo populares, como League of Legends, Counter Strike, Fortnite ou Clash Royale. Estas novas modalidades desportivas contam com desportistas profissionais que se dedicam totalmente a elas, com as figuras do treinador e do psicólogo desportivo a ganharem cada vez mais relevância nas equipas. Este curso oferece uma visão abrangente das questões mais importantes que devem ser dominadas para se ter sucesso neste domínio, incluindo módulos inovadores sobre intervenção psicológica, dependência de jogos de vídeo e o futuro dos desportos eletrónicos. Tudo isto num formato 100% online, livre e flexível para que o psicólogo o possa conciliar com a sua atividade profissional mais exigente.





“

Especialize-se na área com maior crescimento e projeção neste momento, partindo em vantagem para entrar aos ambientes de e-Sports mais prestigiados”

Por vezes, os atletas envolvidos em desportos eletrónicos estão sujeitos a uma pressão ainda maior do que noutros desportos tradicionais. Problemas como o uso inadequado das redes sociais ou mesmo a depressão e o suicídio são mais comuns nesta categoria de desportos, pelo que o psicólogo deve realizar um estudo aprofundado sobre a forma de os prevenir para conseguir um melhor desempenho profissional.

Além disso, as particularidades da gestão dos jogadores e dos clubes na indústria dos jogos de vídeo dão origem a um domínio psicológico em que começam a verificar-se desenvolvimentos interessantes, sendo que o profissional pode colocar-se numa posição de grande vantagem se explorar cuidadosamente estes conhecimentos. Um corpo docente composto por especialistas em desportos eletrónicos reuniu os principais avanços e os desenvolvimentos mais importantes ao longo dos 10 temas que compõem este curso.

Além disso, o curso é lecionado num formato totalmente online, sem aulas presenciais nem horários predefinidos. Pelo contrário, é o próprio aluno que decide como distribuir a sua carga horária, uma vez que todos os conteúdos estão disponíveis para descarregamento desde o primeiro dia do curso.

Este **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos e-Sports** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em coaching e Psicologia Desportiva
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com o qual foi concebido fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Este é o conteúdo académico mais completo e atualizado que poderá encontrar em termos de Psicologia Aplicada aos e-Sports”

“

Dê um impulso vital à sua carreira capacitando-se na área do desporto em mais rápido crescimento, com uma grande procura de psicólogos e treinadores altamente qualificados”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A conceção desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deve 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.

Não perca a oportunidade e inscreva-se agora neste curso para começar a aprofundar os temas do domínio psicológico mais importantes no âmbito dos e-Sports.

Terá acesso a uma sala de aula virtual repleta de materiais audiovisuais de alta qualidade, reunidos por um corpo docente especializado na matéria.



02

Objetivos

Sendo os e-Sports uma das áreas com maiores oportunidades, atuais e futuras, para os psicólogos, este curso pretende estabelecer as bases profissionais para que seja o próprio psicólogo a progredir neste setor graças a um conhecimento avançado do seu funcionamento. Assim, foram reunidos os avanços mais recentes, incluindo um enfoque no futuro do psicólogo no mundo dos e-Sports.





“

Ao acrescentar este curso ao seu currículo irá obter uma vantagem competitiva valiosa”



Objetivos gerais

- ♦ Abordar os diferentes estilos de liderança com maior sucesso no panorama desportivo
- ♦ Estudar a gestão de equipas de alto rendimento a nível psicológico e motivacional
- ♦ Examinar os pilares básicos sobre os quais assenta a Psicologia Desportiva
- ♦ Analisar as possíveis aplicações das técnicas e metodologias mais comuns no coaching desportivo
- ♦ Aprender as técnicas psicológicas mais frequentemente utilizadas no campo do desporto
- ♦ Conhecer a figura do líder no desporto individual e coletivo
- ♦ Compreender a importância da marca pessoal para um bom desenvolvimento profissional
- ♦ Atualizar a gestão das diferentes ferramentas digitais para divulgar a marca pessoal
- ♦ Aprofundar a transformação cultural das organizações desportivas
- ♦ Estudar as diferentes ferramentas interdisciplinares do psicólogo e do coach desportivo
- ♦ Aprofundar o trabalho do psicólogo como facilitador no contexto do desporto





Objetivos específicos

- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o que são os e-Sports
- ◆ Compreender a importância atual da indústria dos jogos de vídeo e o seu impacto psicológico
- ◆ Explorar e conhecer os diferentes papéis do psicólogo na indústria dos jogos de vídeo
- ◆ Compreender as perspectivas futuras do mundo dos e-Sports
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre os meios de prevenção de patologias psicológicas como a depressão na indústria dos jogos de vídeo

“

A qualidade dos conteúdos fornecidos irá exceder as suas melhores expectativas e o material continuará a ser útil como guia de referência no futuro”

03

Direção do curso

Este programa académico conta com o corpo docente mais especializado do mercado educativo atual. São especialistas seleccionados pela TECH para desenvolver todo o itinerário. Desta forma, com base na sua própria experiência e nas mais recentes evidências, conceberam os conteúdos mais actuais que oferecem uma garantia de qualidade numa matéria tão relevante.



“

A TECH oferece-lhe o corpo docente mais especializado na área de estudo. Inscreva-se já e desfrute da qualidade que merece”.

Diretor Internacional Convidado

A Dra. Barbara Roberts é uma psicóloga clínica de referência com um histórico internacionalmente reconhecido no domínio da saúde mental desportiva. Desempenhou um papel importante como Diretora de Bem-Estar e Estudos Clínicos da equipa de futebol americano Washington Commanders, um cargo que a tornou uma das poucas profissionais com um doutoramento em Psicologia Clínica a trabalhar a tempo inteiro para uma franquia da NFL. Aqui, o seu trabalho tem-se centrado na implementação de uma abordagem proactiva à gestão da saúde mental, procurando construir uma base sólida para o bem-estar dos jogadores e o seu impacto no desempenho e na saúde em geral.

Além disso, a sua carreira profissional incluiu funções importantes no Departamento Federal de Prisões (Federal Bureau of Prisons) e no U.S. Army Aberdeen Proving Ground, onde desenvolveu programas de apoio a reclusos e militares com problemas de abuso de substâncias. Além disso, trabalhou para a Administração de Serviços de Abuso de Substâncias e Saúde Mental (Substance Abuse and Mental Health Services Administration) e para o Gabinete de Política Nacional de Controlo de Drogas da Casa Branca, o que lhe permitiu avaliar e melhorar programas de tratamento a nível nacional.

A Dra. Barbara Roberts também aplicou a sua experiência em métodos baseados em provas, como a entrevista motivacional, para criar um ambiente de confiança com os jogadores, ajudando-os a enfrentar os desafios das suas carreiras e vidas pessoais. A este respeito, a sua abordagem é única na sua capacidade de normalizar a saúde mental no ambiente desportivo e oferecer apoio contínuo e personalizado. Por sua vez, tem-se destacado pelo seu empenho em ajudar os jogadores nas várias fases das suas carreiras, desde os primeiros anos na NFL, até à vida após a reforma.



Dra. Roberts, Barbara

- ♦ Diretora do bem-estar e dos serviços clínicos do Washington Commanders, Washington D. C., EUA
- ♦ Psicóloga clínica no Centro Médico da Universidade de Georgetown, Centro Médico da Universidade de Georgetown, Georgetown, EUA
- ♦ Analista e Coordenadora de Políticas de Saúde no Gabinete de Política Nacional de Controlo de Drogas da Casa Branca
- ♦ Psicóloga clínica na Administração de Serviços de Abuso de Substâncias e Saúde Mental (Substance Abuse and Mental Health Services Administration)
- ♦ Doutoramento em Psicologia Clínica pela Universidade de Oklahoma
- ♦ Licenciada em Psicologia pela Fisk University

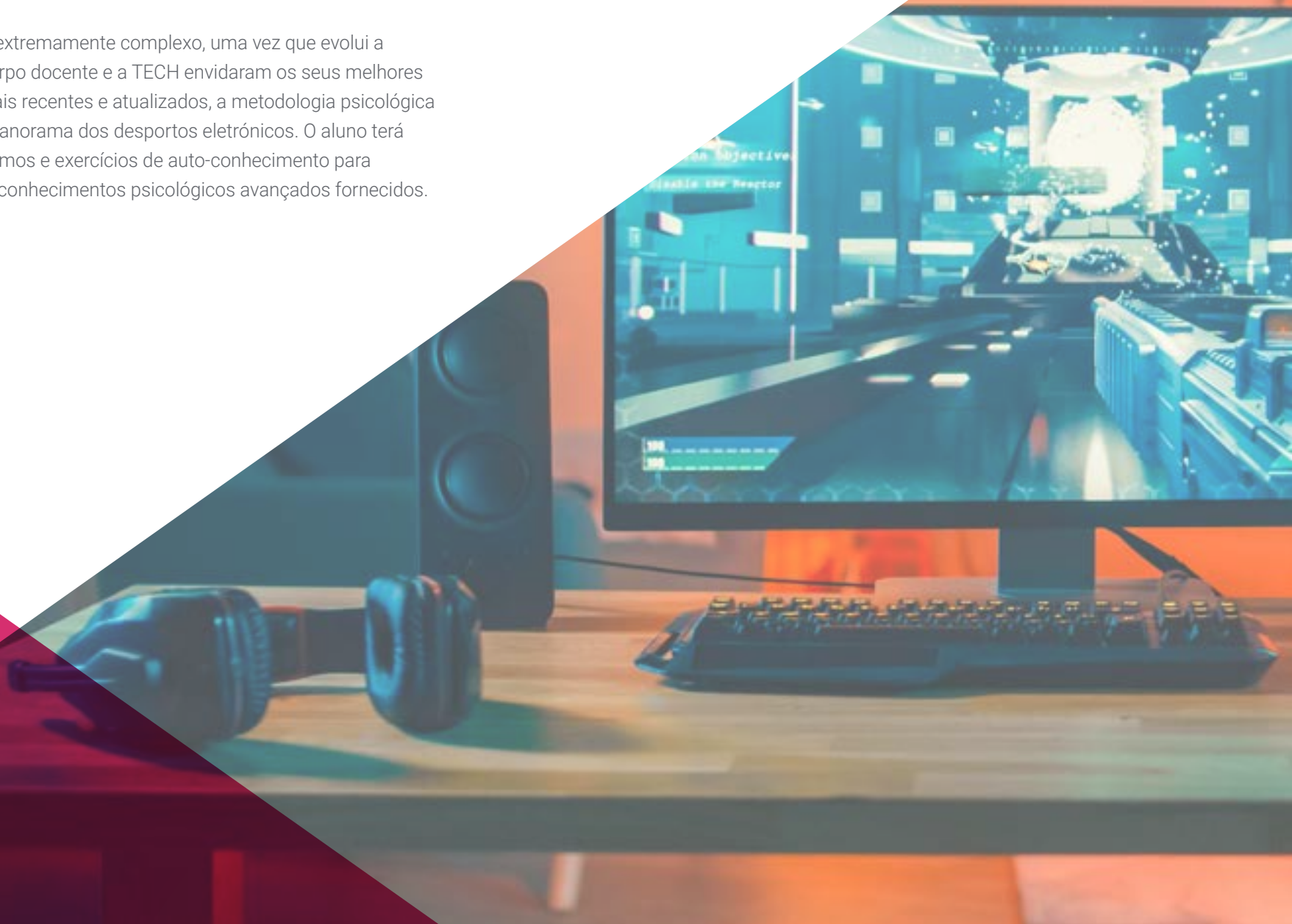
“

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

04

Estrutura e conteúdo

O mundo dos e-Sports é vasto e extremamente complexo, uma vez que evolui a uma velocidade vertiginosa. O corpo docente e a TECH envidaram os seus melhores esforços para reunir os dados mais recentes e atualizados, a metodologia psicológica e as técnicas de abordagem no panorama dos desportos eletrónicos. O aluno terá acesso a vídeos detalhados, resumos e exercícios de auto-conhecimento para contextualizar e fundamentar os conhecimentos psicológicos avançados fornecidos.





“

*Conteúdos atualizados de qualidade
para um futuro profissional de sucesso”*

Módulo 1. Os e-Sports

- 1.1. O que são os e-Sports?
- 1.2. A indústria dos jogos de vídeo e a sua importância para a psicologia
- 1.3. Gestão de jogadores
- 1.4. Gestão de clubes
- 1.5. A figura do psicólogo, papel e funções
- 1.6. Dependência dos jogos de vídeo
- 1.7. Riscos das redes sociais no contexto dos e-Sports
- 1.8. Avaliação e intervenção psicológica
- 1.9. Prevenção da depressão e do suicídio
- 1.10. Futuro dos e-Sports e a figura do psicólogo





“

As numerosas leituras complementares fornecidas para cada um dos temas irão ajudá-lo a aprofundar os que mais lhe interessam”

05

Metodologia

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



“

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

Na TECH utilizamos o Método de Caso

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos clínicos simulados com base em pacientes reais nos quais terão de investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver a situação. Há abundantes provas científicas sobre a eficácia do método. Os especialistas aprendem melhor, mais depressa e de forma mais sustentável ao longo do tempo.

Com a TECH o psicólogo experimenta uma forma de aprendizagem que abala as bases das universidades tradicionais em todo o mundo.



Segundo o Dr. Gérvas, o caso clínico é a apresentação anotada de um paciente, ou grupo de pacientes, que se torna um "caso", um exemplo ou modelo que ilustra alguma componente clínica peculiar, quer pelo seu poder de ensino, quer pela sua singularidade ou raridade. É essencial que o caso seja fundamentado na vida profissional actual, tentando recriar as condições reais na prática profissional do psicólogo.

“

Sabia que este método foi desenvolvido em 1912 em Harvard para estudantes de direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais complexas para que tomassem decisões e justificassem a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro realizações fundamentais:

- 1 Os psicólogos que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, mas também um desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios de avaliação de situações reais e da aplicação de conhecimentos.
- 2 A aprendizagem é solidamente traduzida em competências práticas que permitem ao psicólogo integrar melhor o conhecimento na prática clínica.
- 3 A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir de um ensino real.
- 4 O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os estudantes, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento do tempo passado a trabalhar no curso.



Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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



O psicólogo aprenderá através de casos reais e da resolução de situações complexas em ambientes de aprendizagem simulados. Estas simulações são desenvolvidas utilizando software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.

Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis globais de satisfação dos profissionais que concluem os seus estudos, no que diz respeito aos indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo (Universidade de Columbia).

Esta metodologia já formou mais de 150.000 psicólogos com sucesso sem precedentes em todas as especialidades clínicas. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

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

No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica.

A pontuação global do nosso sistema de aprendizagem é de 8,01, de acordo com os mais elevados padrões internacionais.



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



Material de estudo

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

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



Últimas técnicas e procedimentos em vídeo

A TECH aproxima os estudantes das técnicas mais recentes, dos últimos avanços educacionais e da vanguarda das técnicas dentárias atuais. Tudo isto, na primeira pessoa, com o máximo rigor, explicado e detalhado para a assimilação e compreensão do estudante. E o melhor de tudo, pode observá-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

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

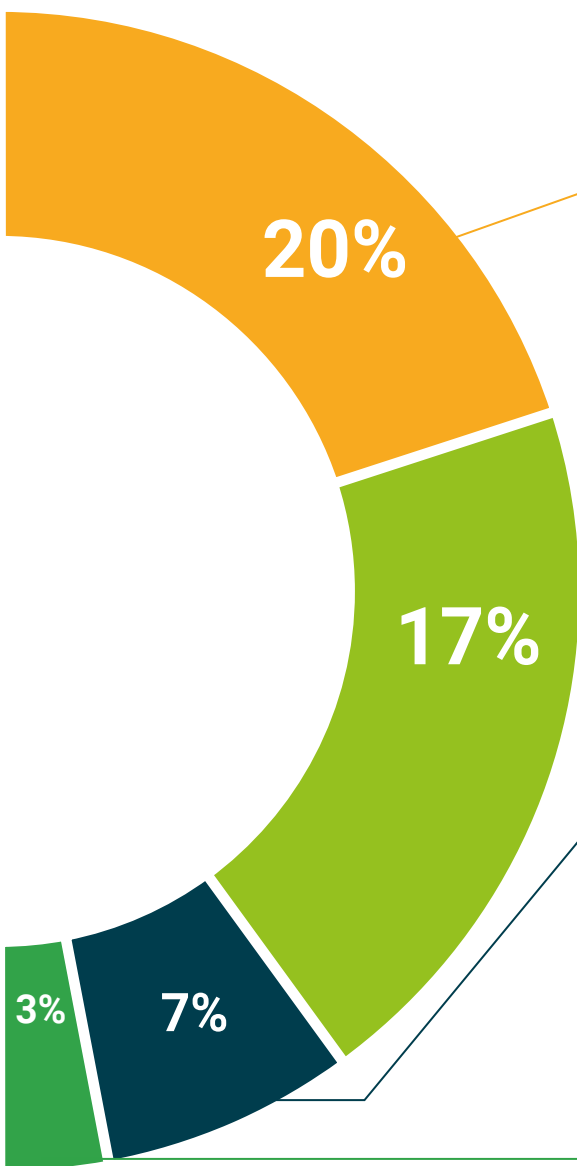
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Análises de casos desenvolvidas e conduzidas por especialistas

A aprendizagem eficaz deve necessariamente ser contextual. Por esta razão, a TECH apresenta o desenvolvimento de casos reais nos quais o perito guiará o estudante através do desenvolvimento da atenção e da resolução de diferentes situações: uma forma clara e direta de alcançar o mais alto grau de compreensão.



Testing & Retesting

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



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados. O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Guias rápidos de atuação

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



06

Certificação

O Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos e-Sports garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos e-Sports** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Certificação: **Curso de Psicologia Desportiva Aplicada aos e-Sports**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



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

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

tech universidade
tecnológica

Curso

Psicologia Desportiva
Aplicada aos e-Sports

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

Curso

Psicologia Desportiva
Aplicada aos e-Sports