



PÓS-GRADUAÇÃO
**ESPORTS
E COMUNIDADES DIGITAIS**

COORDENAÇÃO: Tiago Ribeiro e Ana Santos
[20 ECTS]



Os Esports (ou desportos eletrónicos) são atividades organizadas e estruturadas de videojogos em ambiente virtual. Enquanto fenómeno social, observa-se um rápido crescimento mundial Esports, em particular na indústria do entretenimento, cultura e desporto, contando com uma assistência global de 395 milhões de pessoas em 2019, e mais de 400 milhões de espectadores em 2020. O Parlamento Europeu publicou uma proposta sobre Videojogos e Esports, reconhecendo que "representam um ecossistema importante para a União Europeia, tanto em termos económicos como culturais". Os Esports representam hoje um meio cultural e tecnológico que se constitui como uma "forma de arte total", reunindo técnicas de outras áreas como cinema, artes gráficas, música e teatro, com tecnologias em constante evolução, ao serviço da experiência de jogo.

O curso de Pós-Graduação em Esports e Comunidades Digitais visa desenvolver conhecimentos e competências específicas no contexto dos Esports e das suas Comunidades Online, com incidência nos campos científicos da sociologia e gestão do desporto, treino, saúde, nutrição, marketing e psicologia social. A partir de casos reais de ensino, videojogos e exemplos digitais, este curso promove o desenvolvimento de competências para os profissionais que trabalham ou desejam trabalhar na indústria dos esports e videogaming em Portugal.

Com base nestes pressupostos e para atender às necessidades emergentes, a Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa em parceria com a Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE) e a Federação Europeia de Esports (EEF) promove um programa inovador que possibilitará formar recursos humanos muito qualificados.



Tiago Ribeiro, Coordenador
Ana Santos, Coordenadora

OBJETIVOS

- // Conhecer na teoria e prática os campos de aplicação dos Esports na sociedade, nomeadamente nos campos de intervenção psicossocial, ambiental, económico e na saúde
- // Analisar criticamente a estrutura de *governance* da indústria dos Esports portuguesa e europeia
- // Examinar, visualizar e interpretar dados, ferramentas e estudos relativos ao desenvolvimento social das comunidades de Esports e videojogos
- // Saber usar tecnicamente as ferramentas digitais e articular a informação com o contexto da gestão e do treino em Esports
- // Criar planos técnicos de desenvolvimento de carreiras e performance desportiva no contexto dos Esports
- // Desenvolver processo de gestão de eventos e marcas associadas à indústria dos Esports e videojogos

DESTINATÁRIOS

Esta Pós-Graduação tem como principais intervenientes os profissionais nas seguintes áreas de intervenção:

- // Gestão e Administração
- // Treino Desportivo
- // *Scouting* e Análise de Dados
- // Saúde e Bem-Estar
- // Marketing e Comunicação
- // Psicologia e Sociologia
- // Direito Internacional
- // Educação Física e Ciências do Desporto
- // Nutrição Humana e Dietética
- // Empreendedorismo e Inovação

CORPO DOCENTE

Ana Santos - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
André Calapez - Faculdade de Motricidade Humana -ULisboa
António Rosado - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
Carlos Ferreira - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
Cristina Monteiro - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
Joana Reis - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
José Meirim - Federação Portuguesa de Futebol
Pedro Couto - Universidade da Maia
Pedro Silveira - CEO E2Tech
Ramiro Teodósio - CEO For The Win Esports Club
Tiago Fernandes - European Esports Federation
Tiago Ribeiro - Faculdade de Motricidade Humana-ULisboa
Victor Almeida - COPPEAD, UFRJ

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO DO CURSO

O curso terá início a 27 de janeiro de 2024 e finalizará a 31 de maio de 2024. O horário de funcionamento previsto é:

// Sábado: 9h00 às 12h00 e 14h00 às 16h00

VAGAS

// *Numerus clausus*: 40

// Número mínimo indispensável para o funcionamento do curso: 10

PROPINAS

Valor total: 600,00€

PLANO DE ESTUDOS

MÓDULO 1- ESPORTS: CONCEÇÃO, DIREITO E SUSTENTABILIDADE [3 ECTS]

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
O Ecossistema Digital e a Indústria dos Esports	2 a 16 de fevereiro
O Papel Psicossocial, Ambiental e Inovador dos Esports	2 a 16 de fevereiro
O Direito Internacional da Indústria dos Esports e Videojogos	2 a 16 de fevereiro

MÓDULO 2 - ESPORTS: SOCIEDADE E COMUNIDADES DIGITAIS [3 ECTS]

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
O Fenómeno Social dos Esports nas suas Vertentes Sociais e Antropológicas	23 de fevereiro a 8 de março
As Comunidades Digitais de Esports e seus Benefícios e Riscos Sociais	23 de fevereiro a 8 de março
Modelos de Inteligência Artificial, Realidade Aumentada e Virtual no Contexto do Jogo	23 de fevereiro a 8 de março

MÓDULO 3 - ESPORTS: SAÚDE, PERFORMANCE E NUTRIÇÃO DOS JOGADORES [3 ECTS]

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
As Necessidades Nutricionais dos Jogadores bem como as Estratégias para o Desenvolvimento de Planos Nutricionais	15 a 29 de março
Desenho e Implementação Efetiva de Programas de Treino e Monitorização	15 a 29 de março
Análise dos Aspetos Físicos e Mentais que Afetam a Saúde dos Jogadores e Equipas de Esports	15 a 29 de março

MÓDULO 4 - ESPORTS: GESTÃO DE EVENTOS E MARCAS [4 ECTS]

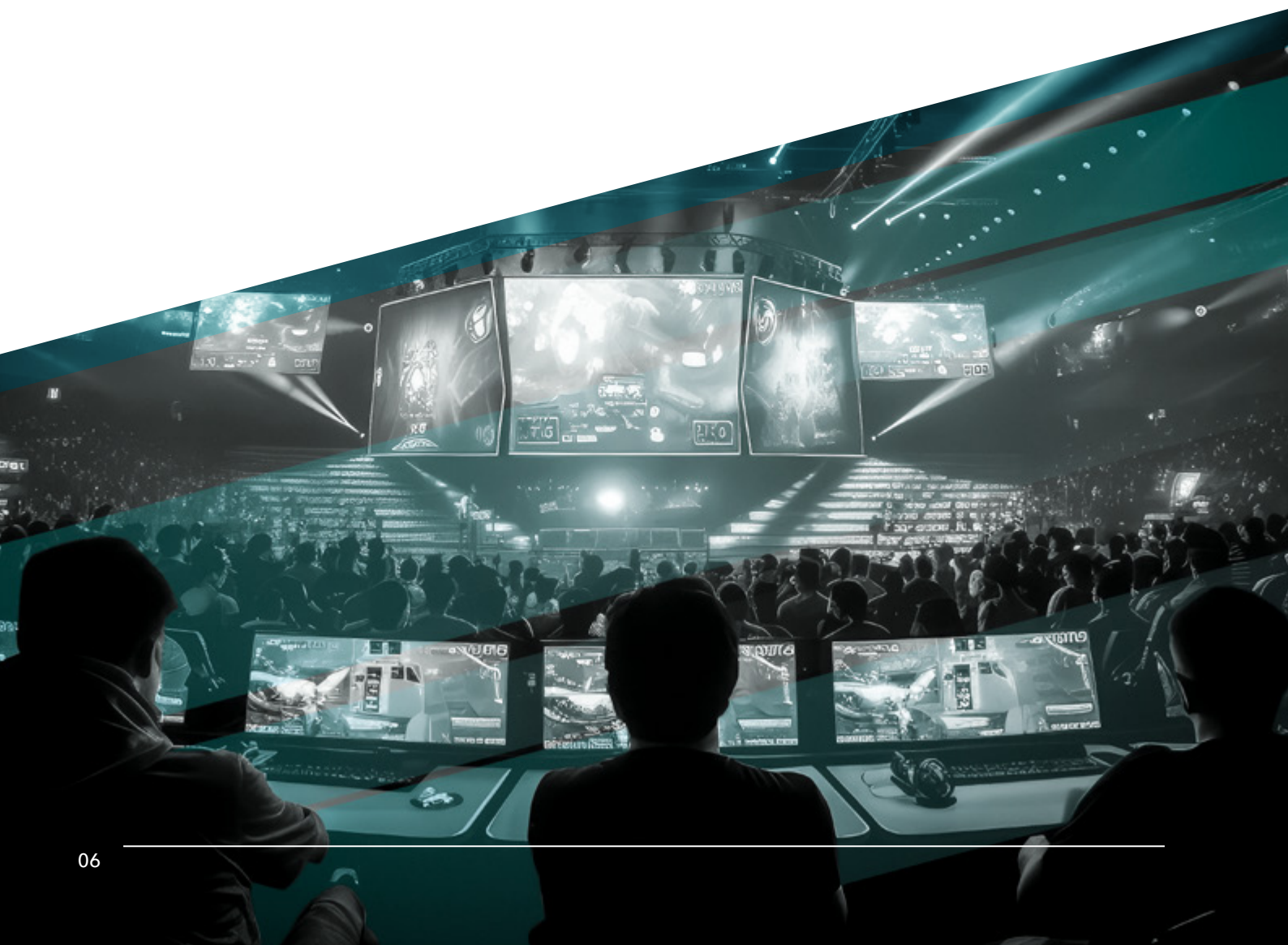
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
Conceber, Planear e Avaliar um Evento de Esports	5 a 19 de abril
Problemas Organizacionais e Avaliar a Qualidade do Serviço nos Eventos de Esports	5 a 19 de abril
Marcas, Patrocínios e Intenções Comportamentais no Contexto dos Eventos de Esports	5 a 19 de abril

MÓDULO 5 - PERFORMANCE E GESTÃO DE CARREIRAS PROFISSIONAIS [3 ECTS]

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
O Perfil dos Jogadores de Esports e Detetar Talentos	26 de abril a 10 de maio
Técnicas e Instrumentos Relacionados com a Gestão de Carreira e da Comunicação dos Jogadores de Esports	26 de abril a 10 de maio
Plano de Gestão de Carreiras e Gerir Recursos Humanos no Contexto dos Esports	26 de abril a 10 de maio

MÓDULO 6 - ESPORTS: GOVERNANCE E MOVIMENTO ASSOCIATIVO [4 ECTS]

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	DATA
Processos de Gestão e Estrutura Social dos Esports	17 a 31 de maio
Enquadramento Estrutural e Funcional no Movimento Associativo Português	17 a 31 de maio
Novos Modelos de <i>Governance</i> para os Esports em Portugal	17 a 31 de maio



CONSTRÓI O TEU FUTURO

BUILDING YOUR FUTURE



 Estrada da Costa, 1499-002 Cruz Quebrada - Dafundo
 (+351) 21 414 91 00
 www.fmh.ulisboa.pt
 posgraduacoes@fmh.ulisboa.pt

Segue-nos

 [faculdade-de-motricidade-humana](#)
 [FMH_ULisboa](#)
 [fmotricidadehumana](#)
 [fmh_ulisboa](#)