

EDITAL

ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO DE OLIVEIRA DO HOSPITAL (ESTGOH)

ANO LETIVO 2024/2025 – 1^a Edição

MICROCREDENCIAÇÃO EM FUNDAMENTOS DE GAMING E eSPORTS

Nos termos do Despacho n.º 5051/2017, de 6 de junho, do Instituto Politécnico de Coimbra, faz-se saber que está aberto concurso de acesso ao curso de Microcredenciação em Fundamentos de Gaming e eSports, o qual se rege pelas seguintes disposições:

1 - Condições de admissão

Podem candidatar-se ao curso de Microcredenciação em Fundamentos de Gaming e eSports os titulares da escolaridade obrigatória.

2 - Número de vagas

Sob proposta da Presidente da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Oliveira do Hospital (ESTGOH), ouvido o respetivo Conselho Técnico-Científico, fixa-se o seguinte número de vagas para ingresso: 30 vagas.

N.º mínimo de inscritos para funcionamento do curso: 15.

3 - Critérios de seleção e de seriação dos candidatos

Os candidatos admitidos no concurso de acesso à Microcredenciação serão classificados pelo júri tendo em atenção os seguintes critérios:

- Cronológico: a seriação será realizada através da data/hora da lacragem da candidatura, sendo os candidatos colocados sucessivamente até ao número limite de vagas.

4 - Normas e prazos de candidatura

4.1 - As candidaturas são efetuadas on-line, através do endereço <https://inforestudante.ipc.pt/>. Os prazos de candidatura e matrícula decorrem de acordo com o seguinte calendário:



Ação	Prazos
Apresentação da candidatura	De 20 de fevereiro a 2 de abril de 2025
Validação das candidaturas pelos Serviços	Até 4 de abril de 2025
Disponibilização de lista de seriação provisória	8 de abril de 2025
Reclamações	Até 11 de abril de 2025
Decisão sobre reclamações / lista de seriação definitiva	14 de abril de 2025
Matrícula e inscrição de candidatos colocados	De 15 a 17 de abril de 2025

As reclamações deverão ser submetidas, no prazo indicado, na plataforma de gestão académica – *Inforestudante*, através de “requerimento para reclamação no âmbito de uma candidatura”. Eventuais reclamações realizadas por outra via não serão objeto de análise.

4.2 - No processo de candidatura devem ser anexados os seguintes documentos em suporte digital, sob pena de não admissão pelo Júri:

- a) Digitalização de documento comprovativo de identificação civil (bilhete de identidade, cartão de cidadão ou passaporte com a devida autorização do próprio para utilização exclusiva no âmbito da candidatura (a não submissão deste documento implica a apresentação do original nos Serviços Académicos da ESTGOH dentro do prazo da candidatura));
- b) Digitalização do NIF (Número de Identificação Fiscal com a devida autorização do próprio para utilização exclusiva no âmbito da candidatura (a não submissão deste documento implica a apresentação do original nos Serviços Académicos da ESTGOH dentro do prazo da candidatura));
- c) Comprovativo de IBAN pessoal (a utilizar para a devolução dos montantes pagos no caso de não abertura da microcredenciação ou para pagamento da bolsa Impulso, se aplicável);
- d) Certificado de habilitações.

4.3 - A taxa de candidatura é criada no momento da formalização da candidatura, devendo ser regularizada através da referência bancária gerada e disponibilizada na finalização do processo de candidatura.

4.4 - A não apresentação, no prazo de candidatura, dos documentos exigidos, é motivo de exclusão do concurso.

5. Taxas e propina

5.1 – Montantes

Taxa de candidatura – 25,00€
Taxa de matrícula/inscrição – 0,00€ ^(a)
Propina – 125,00€ ^(b)

(a) No caso de microcredenciações incluídas no projeto “Impulsionar as Pessoas e o Território” o valor da taxa de candidatura será deduzido ao valor da taxa de inscrição.

(b) A pagar no ato de matrícula/inscrição.

5.2 - O não pagamento da taxa de candidatura até ao termo do prazo de apresentação de candidaturas implica a caducidade da candidatura e inviabiliza a sua apreciação.

5.3 - O não funcionamento da Microcredenciação por decisão do órgão competente confere direito à devolução da taxa de candidatura e, se aplicável, do montante de propinas pago. Havendo direito a reembolso, o pedido deve ser efetuado pelos candidatos/formandos através da submissão de requerimento (“Tesouraria - Requerimento geral”) na plataforma de gestão académica - InforEstudante.

6. Bolsas

Os formandos que frequentem a Microcredenciação em Fundamentos de Gaming e eSports podem beneficiar de uma Bolsa Impulso (apoio financeiro para participação de encargos com as propinas do curso).

Número de bolsas a atribuir: 30.

Valor da bolsa: 100,00 €; a bolsa será paga no final do curso, mediante aproveitamento escolar.

7. Conteúdos programáticos

Os objetivos de aprendizagem, o plano de estudos e os respetivos conteúdos programáticos constam do anexo I, tendo sido aprovados em reunião do Conselho Técnico-Científico da ESTGOH na reunião n.º 206, de 6 de fevereiro de 2025.

8. Júri

O júri de seleção, classificação e seriação dos candidatos é constituído pelos seguintes elementos:

- Presidente: Doutora Nayra Leandro Miguel Martins
- Vogal: Doutor Nuno Miguel Fortes Fonseca Santos
- Vogal: Doutor Ricardo Filipe Carreira Ramos

9. Funcionamento do Curso

9.1 - Local de funcionamento: Escola da Bairrada - Anadia

9.2 - O curso tem a duração de 18 horas de contacto e funcionará:

- a) em regime pós-laboral (em dias úteis, após as 18h00);
- b) em regime de ensino à distância, com recurso a aulas síncronas.

9.3 – A conclusão da Microcredenciação, com aproveitamento, confere direito à emissão de um certificado de conclusão.

9.4 - A avaliação em época normal decorrerá durante ou imediatamente após a lecionação da unidade curricular.

9.5 - Época de recurso e melhoria de nota: Não aplicável.

9.6 - Os métodos de avaliação da unidade curricular serão definidos na respetiva ficha de edição.

10. Calendário Escolar

Período letivo (incluindo avaliações na época normal): de 21 de abril de 2025 a 6 de maio de 2025.

11. Creditação

Não aplicável.

12. Dúvidas e casos omissos

As dúvidas de interpretação e os casos omissos serão decididos pela Presidente da ESTGOH, ouvida a Coordenação do Curso.

A Vice-Presidente da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Oliveira do Hospital,

Paula Cristina Mendes dos Santos Coelho

(Ao abrigo da delegação de competências prevista no Despacho n.º 2591/2021, de 22 de fevereiro, publicado no Diário da República n.º 46, 2.ª Série, de 8 de março)

Anexo I – Objetivos de aprendizagem, plano de estudos e conteúdos programáticos

Objetivos de aprendizagem

Pretende-se que, no final do curso de formação, os formandos tenham adquirido competências direcionadas para o desenvolvimento e gestão de negócios, bem como para a exploração de oportunidades no mercado dos videojogos e *gaming* competitivo.

Plano de estudos

Unidade Curricular	Módulos	Horas de trabalho	Horas de contacto (síncronas)	ECTS
Fundamentos de Gaming e eSports	A Psicologia Organizacional	54	6	2
	As Regras de Sucesso Empresarial no Setor		6	
	A Gestão do Jogo Eletrónico		6	
Total		54h	18h	2

Conteúdos programáticos por módulos

A Psicologia Organizacional

- Entidades envolvidas no mercado dos jogos eletrónicos e lógica de governança das mesmas. Stakeholders e compreensão dos protagonistas.

As regras de Sucesso Empresarial no Setor

- Regulamentação aplicável ao setor do Gaming e oportunidades comerciais na vertente do Marketing. Comunicação para o sucesso de negócios na área profissional.

A Gestão do Jogo Eletrónico

- Dimensões competitivas relacionadas com os jogos eletrónicos (a empresarial, a social, a política, a desportiva). Diferenciação de mercados: o desenvolvimento de videojogos vs gestão das respetivas vendas.