

---

## EDITAL DE SELEÇÃO

### SANTANDER GAMER PRO – Edição Especial

---

O Banco Santander (Brasil) S.A torna público que estão abertas as inscrições para o processo de seleção para cursos que visam estimular à área de jogos e tecnologia que concederá cursos de aperfeiçoamento para aqueles que tenham relação com o objetivo deste processo de seleção, realizados por **candidatos** que atendam aos requisitos deste Edital.

#### 1. APRESENTAÇÃO

- 1.1 O processo seletivo para o curso – Gamer Pro | Edição Especial (“Processo de Seleção”) é de responsabilidade do BANCO SANTANDER (Brasil) S.A., sociedade anônima inscrita perante o CNPJ/MF sob nº 90.400.888/0001-42, com sede na Avenida Presidente Juscelino Kubitscheck nº 2041 e 2235, Bloco A, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, CEP 04543-011, doravante denominada “**ORGANIZADORA**”.
- 1.2 O curso de formação é financiado pelo BANCO SANTANDER (Brasil) S.A., sociedade anônima inscrita perante o CNPJ/MF sob nº 90.400.888/0001-42, com sede na Avenida Presidente Juscelino Kubitscheck nº 2041 e 2235, Bloco A, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, CEP 04543-011.
- 1.3 As etapas denominadas “Gamer Pro” e “Extensão Pro” são de exclusiva responsabilidade da **EZ CONSULTORIA**, sociedade anônima inscrita perante o CNPJ/MF sob 30.215.694/0001-45, com sede na Avenida Av. Santa Catarina, nº 738, Vila Mascote, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo doravante denominada “**CNB**”.

#### 2. OBJETIVO

- 2.1 O objetivo deste Edital de Seleção é selecionar 5.000 (cinco mil) bolsistas para um curso de formação em uma das 4 trilhas: League of Legends, Valorant, Fortnite e Streamers na modalidade online (remoto). Ademais, os 04 (quatro) alunos melhores avaliados após conclusão do curso, receberão um PC Gamer e um contrato com vigência de 30 (trinta) dias vivendo uma experiência nos times de base do CNB Esports, para aqueles que preenchem os requisitos estabelecidos para cada uma das etapas previstas neste Edital.

2.2 Este programa possuirá 3 (três) fases distintas e eliminatórias (a seguir “Fases” ou “Fase”), quais sejam:

- (i) **Processo de Seleção:** Inscrição; Seleção; Divulgação; Aceite.
- (ii) **Gamer Pro:** Curso Online; Avaliação; Seleção; Divulgação;
- (iii) **Extensão Pro:** Extensão, premiação.

2.3 Cada fase possuirá condições e abrangência de realização distintas e específicas, que estarão devidamente descritas neste Edital.

### 3. CANDIDATOS

3.1 Para todos os fins e efeitos, serão consideradas elegíveis as pessoas físicas maiores de 16 (dezesesseis) anos no momento da inscrição no Processo de Seleção.

3.2 Não serão aceitos como **candidatos**:

(i) Executivos e funcionários envolvidos em qualquer elaboração, administração e/ou execução deste Programa;

(ii) Pessoas físicas/ jurídicas e organizações que estejam ligadas ou associadas a partidos políticos;

3.3 Uma vez inscrito no Processo de Seleção, o interessado será considerado “**candidato**”.

3.4 Uma vez contemplado e matriculado na plataforma da **CNB**, o **candidato** será considerado “**Bolsista**”.

3.5 Será de responsabilidade exclusiva do **candidatos** informar seus dados corretamente e uma conta de e-mail válida, ativa e que tenha acesso. Assim como, atender as especificidades, inclusive técnicas, de cada Fase em que participar.

3.6 A comunicação entre a **ORGANIZADORA** e a **CNB** para com os **Candidatos** dar-se-á via e-mail, devidamente indicado no momento da Inscrição, conforme expressamente disposto nas disposições a seguir. Assim, é imprescindível que os **Candidatos** sempre verifiquem suas caixas de entrada, lixeira e spam para garantir o recebimento das notificações/mensagens da **ORGANIZADORA** ou da **CNB**.

3.7 A **ORGANIZADORA** e a **CNB** não se responsabilizam por quaisquer problemas técnicos, inconsistências ou erro quando da informação e cadastro do e-mail do **candidato** no momento da Inscrição, que

impeçam o acesso do **candidato** às informações da aprovação, ao aceite e ao acesso da plataforma **CNB**, bem como, sendo devidamente enviado o e-mail para o endereço eletrônico informado, a **CNB** e a **ORGANIZADORA** também não se responsabilizam se ele for para a lixeira ou spam e o **candidato** não notar.

**3.8** Durante todo o Processo de Seleção, o **candidato** deve, necessariamente, utilizar o mesmo endereço de e-mail, sob pena do não recebimento de links, informações ou etapas durante o programa, responsabilidade esta que não recairá sobre a **ORGANIZADORA** ou a **CNB**.

**3.9** A **ORGANIZADORA** confiará nas informações fornecidas pelos(as) **candidatos(as)**, assumindo que elas são verdadeiras e legítimas. Caso haja indícios de fraude, a **ORGANIZADORA** reserva-se ao direito de solicitar esclarecimentos adicionais ou realizar verificações posteriores, se comprometendo a tratar tais questões de forma confidencial, respeitando e protegendo a privacidade dos **candidatos**. Na hipótese de confirmação da fraude ou se o **candidato** se abster de cooperar com a apuração, o **candidato** será desclassificado do **Processo de Seleção**, sem prejuízo da possibilidade de responsabilização cível e criminal, nos termos da legislação brasileira aplicável.

#### **4. CRONOGRAMA:**

**4.1** O processo seletivo objeto do presente Edital seguirá o cronograma abaixo, que poderá sofrer alterações a único e exclusivo critério da **ORGANIZADORA**:

##### **Fase 1 (Processo de Seleção):**

**Inscrição:** 16/08/2024 a 20/10/2024;

**Seleção –1ª Chamada:** 21/10/2024 a 28/10/2024;

**Divulgação –1ª Chamada:** 29/10/2024;

**Aceite – 1ª Chamada:** 29/10/2024 a 04/11/2024;

**Seleção - 2ª Chamada:** 05/11/2024 a 08/11/2024;

**Divulgação– 2ª Chamada:** 09/11/2024;

**Aceite– 2ª Chamada:** 09/11/2024 a 15/11/2024;

##### **Fase 2 (Gamer Pro):**

**Curso online:** 05/11/2024 a 24/01/2025;

**Avaliação:** 06/01/2024 a 24/01/2025;

**Seleção:** 25/01/2025 a 27/01/2025;

**Divulgação:** 28/01/2025;

### Fase 3 (Extensão Pro):

**Extensão 30 dias:** 29/01/2025 a 27/02/2025;

**Premiação:** 27/02/2025 a 11/03/2025

## 5 ETAPA 1 – PROCESSO SELETIVO

**5.1** Aqueles que se interessarem em participar no Processo de Seleção do programa, deverão realizar sua inscrição a partir do dia 16/08/2024 até o dia 20/10/2024 às 23h00, impreterivelmente, bem como realizar o teste de conhecimento no momento da inscrição no website: <http://app.santanderopenacademy.com/program/santander-gamer-pro-edicao-especial>.

**5.2** Distribuição das vagas e critérios de Diversidade:

- a) Mínimo de 05% de PCD's;
- b) Mínimo de 30% de mulheres;
- c) Mínimo de 40% de pretos e pardos;
- d) Mínimo de 25% de ampla concorrência (vagas gerais).

**5.2.1** Será considerada a ordem dos itens 'a, b, c e d" acima para seleção das vagas reservadas.

**5.2.2** Candidatos portadores de deficiência que não tenham sido aprovados nas vagas reservadas para PCD's, poderão concorrer às vagas reservadas para mulheres ou candidatos pretos ou pardos, se destes grupos fizerem parte;

**5.2.3** Candidatas mulheres pretas ou pardas que não tenham sido aprovadas nas vagas reservadas para mulheres, poderão concorrer às vagas reservadas para candidatos pretos ou pardos, se deste grupo fizer parte;

**5.2.4** Todos os candidatos que não tenham sido aprovados nas vagas reservadas, concorrem às vagas de ampla concorrência;

**5.2.5** A plataforma do CNB Sports tem acessibilidade para contemplar apenas **bolsistas** com deficiência de grau leve, sendo elas: motora; auditiva; visual e mental.

**5.3** O teste de conhecimento será realizado no momento da inscrição dentro da plataforma Santander Open Academy e conterà 5 (cinco) perguntas em formato de múltipla escolha, com apenas 1 (uma) resposta correta. O **candidato** terá 1 (uma) chance de acerto, ou seja, não poderá retornar a uma questão anterior caso queira alterar sua resposta final, será considerado a primeira tentativa realizada.

- 5.4** São os critérios de seleção e desempate (consecutivamente):
- a. Critérios de diversidade conforme item 5.2 deste edital;
  - b. Maior número de acertos em questões do teste de conhecimentos conforme item 5.3 deste edital;
  - c. Data e hora de inscrição mais próximas ao de lançamento deste edital.
- 5.5** O período de avaliação dos inscritos será do dia 21/10/2024 até 28/10/2024 às 23h59 para primeira chamada e do dia 05/11/2024 até 08/11/2024 para a segunda chamada.
- 5.6** Todos os **candidatos** receberão por e-mail, via plataforma do Santander Open Academy, um comunicado informando se foram aprovados ou não para o curso. Os 5.000 (cinco mil) contemplados poderão consultar o status da sua própria convocatória no site <http://app.santanderopenacademy.com/program/santander-gamer-pro-edicao-especial>, com seu login e senha, no campo “minhas bolsas”, sendo certo que deverão verificar seu e-mail ou caixa spam.
- 5.7** O Resultado dos 5.000 (cinco mil) selecionados será enviado por e-mail através da plataforma do Santander Open Academy, não sendo obrigatória a divulgação do ranqueamento de todos os **candidatos** no programa por parte da **ORGANIZADORA**.
- 5.8** Após a divulgação dos resultados, que ocorrerá em 29/10/2024 para primeira chamada e 09/11/2024 para a segunda chamada, os candidatos terão o prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas a contar desta data aqui indicada, para efetuarem eventuais questionamentos, os quais deverão ser redirecionados ao e-mail universidades@santander.com.br.
- 5.9** O acesso ao conteúdo através da plataforma da CNB Esports será enviado por e-mail somente após o aceite da bolsa, dentro da convocatória do programa no Santander Open Academy. O aceite deverá ser realizado entre os dias 29/10/2024 até 04/11/2024 para primeira chamada e 09/11/2024 até 15/11/2024 para segunda chamada. Caso o aceite não seja realizado, o acesso ao curso não será disponibilizado e sua bolsa será rejeitada automaticamente.
- 5.10** Após o aceite da bolsa pelo candidato, nos termos da disposição 5.9., a **CNB** enviará ao bolsista aprovado e-mail no dia 05/11/2024 para os contemplados na primeira chamada ou 16/11/2024 para os contemplados na lista segunda chamada, disponibilizando o link de direcionamento para a plataforma. Sendo certo de que deverão verificar caixa de entrada, lixeira

e caixa de spam.

## 6 SEGUNDA FASE – GAMER PRO

- 6.1** O curso será online, com aulas síncronas e assíncronas com início em 05/11/2024 e término em 24/01/2025. O curso será dividido conforme conteúdo programático disposto neste Edital, no Anexo I. A assiduidade e interação do **bolsista** na plataforma e na realização do conteúdo, será contabilizada, para fins de pontuação na avaliação final.
- 6.2** Para os **bolsistas** que concluírem 100% das aulas da trilha escolhida, será liberado através da própria plataforma que realizou o conteúdo e e-mail cadastrado, um formulário para avaliação, que consiste em coletar as informações necessárias sobre ranqueamentos passados, nível atual de jogo, questões sobre a trilha escolhida e um vídeo de apresentação. Ao critério do CNB Esports, serão escolhidos os 04 melhores entre as seguintes trilhas: League of Legends, Valorant, Streamers e Fortnite.
- 6.3** Para conseguir acompanhar as aulas do curso Online e realizar as tarefas e atividades solicitadas, a **ORGANIZADORA** recomenda que o **bolsista** disponha de ao menos um computador ou tablet com navegador de internet atualizado e banda larga fixa ou móvel de ao menos 4MB (quatro megabytes) de velocidade.

## 7 TERCEIRA FASE – EXTENSÃO PRO

- 7.1** Os 04 (quatro) **bolsistas** que passarem para esta etapa serão comunicados por e-mail através do CNB Esports, no dia 28/01/2025, sendo certo que deverão conferir sua caixa de entrada, lixo eletrônico, caixa de spam e caixa de promoções, não sendo obrigatória a divulgação do ranqueamento de todos os bolsistas no programa por parte da **CNB** e **ORGANIZADORA**.
- 7.2** Os 04 (quatro) **bolsistas** escolhidos terão encontros online entre 1 (uma) e 2 (duas) vezes por semana, durante 4 (quatro) semanas (totalizando 30 (trinta) dias), com treinadores profissionais que atuam frente ao **CNB**.
- 7.3** Cada encontro terá a duração de 1h00 a 2h00 e serão passados conceitos teóricos e práticos específicos da trilha.
- 7.4** Os horários dos encontros serão definidos de acordo com a disponibilidade dos bolsistas, para essa definição será feita uma reunião online entre o bolsista e o treinador.

- 7.5 Durante o período de 30 (trinta) dias, os bolsistas podem ser selecionados para disputar campeonatos ou participar de eventos representando a **CNB**. Os bolsistas também terão direito a um PC Gamer, definido como uma CPU com as seguintes configurações ou similar : Processador AMD Ryzen 5 5600G, SSD de 1.0TB, Placa Mãe Paware APM-A520G, Fonte de 500W reais e 16GB de Memória RAM DDR4. Este equipamento será despachado para a residência do bolsista até o dia 11/03/2025, sob total responsabilidade da CNB. Caso o produto não seja entregue devido a divergência no endereço fornecido pelo bolsista no contrato da bolsa de extensão, ou por ausência no momento da entrega, os custos de reenvio serão de responsabilidade do bolsista.

## 8 DESCUMPRIMENTO E PENALIDADES

- 8.1 No caso de descumprimento de quaisquer disposições previstas neste Edital, a **ORGANIZADORA** notificará o candidato/bolsista, que deverá sanar o problema no prazo máximo e improrrogável de 05 (cinco) dias, contados do recebimento da comunicação pelo candidato/bolsista.
- 8.2 Serão automaticamente desclassificados e excluídos, durante o curso deste Processo de Seleção, a qualquer tempo, sem qualquer necessidade de comunicação prévia, os **candidatos** e **bolsistas** que:
- a. Não se encaixarem nos quesitos deste Edital;
  - b. Apresentarem materiais, sejam no decorrer do Curso Online ou no Curso de formação, que venham a ser considerados pela **ORGANIZADORA** como não originais (cópias não autorizadas ou plágio), ofensivos, inadequados e/ou vulgares;
  - c. Cometerem qualquer tipo de fraude e/ou tentativa de fraude;
  - d. Forem de alguma forma, prejudiciais a imagem/marca da **ORGANIZADORA** ou qualquer empresa pertencente ao seu grupo econômico;
  - e. Apresentarem quaisquer respostas que não sejam de sua autoria e/ou que não tenham a devida autorização e/ou licença para utilização; e
  - f. Não cumprirem as premissas deste Edital e/ou dos Anexos.
- 8.3 Constituem, ainda, motivos para expulsão imediata dos **candidatos** e **bolsistas** pela **ORGANIZADORA**, independentemente de prévio aviso, a ocorrência de qualquer das situações abaixo:
- a. Notícia de fraudes, ilícitos e/ou suspeitas destes delitos que tenham sido praticados pelo **candidato** ou **bolsista**, podendo

prejudicar a imagem da **ORGANIZADORA** e/ou do Edital de Seleção, durante sua execução;

**b.** Ajuizamento de uma parte à outra de qualquer ação, execução ou medida judicial, de qualquer natureza, que possa afetar os direitos e obrigações previstas no Contrato;

**c.** Decretação de falência/insolvência, intervenção ou liquidação judicial ou extrajudicial, recuperação judicial ou extrajudicial, ou dissolução de qualquer de uma das partes;

**d.** Conflito de interesses com as atividades da **ORGANIZADORA** ou, ainda, infração as normas regulamentares emanadas pelo Governo ou ausência de idoneidade técnica e/ou financeira, salvo acordo formalizado junto à **ORGANIZADORA**.

## 9 CASO FORTUITO OU FORÇA MAIOR

- 9.1** O presente processo de seleção poderá ser encerrado ou adiado independentemente de prévio aviso, na ocorrência de caso fortuito ou de força maior, regularmente comprovado. Nesse caso os **candidatos** receberão aviso sobre o encerramento ou suspensão do processo.

## 10 DAS AUTORIZAÇÕES

- 10.1** Ao participar deste Programa nos termos deste Edital, os candidatos estarão automaticamente autorizando à **ORGANIZADORA** e a **CNB**, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável, desde já e de pleno direito, em caráter gratuito e sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, a utilizar as fotografias, comentários, informações, texto, vídeos, feedback, ideias criativas, sugestões ou outros materiais submetidos ao presente Processo de Seleção, como parte de sua inscrição, assim como o direito de veicular seu nome, marca, som de voz e imagem conforme o caso, pelo prazo de 5 (cinco) anos, bem como os direitos de captar, gravar, fixar em qualquer suporte ou meio, expor, publicar, exibir, transmitir, retro transmitir, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma delas se utilizarem, podendo referidos direitos serem exercidos por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, para a ampla divulgação deste Processo de Seleção e/ ou seu resultado final e/ou de seu desenvolvimento posterior, com exclusividade, renunciando a qualquer tipo de confidencialidade. Os direitos ora outorgados à **ORGANIZADORA** e à **CNB** poderão, por sua livre conveniência, e independente de notificação aos **candidatos** ou de sua anuência, ser cedidos, licenciados, sublicenciados, concedidos a quaisquer terceiros, para as utilizações previstas neste Edital. Fica ressalvada a manutenção dos direitos ora autorizados a título de histórico

da ação ocorrida.

- 10.2** Os direitos outorgados à **ORGANIZADORA** e a **CNB**, descritos na disposição 11.1, poderão, por sua livre conveniência, e independente de notificação prévia ou posterior aos **candidatos** ou de sua anuência, ser cedidos, licenciados, sublicenciados, concedidos a terceiros envolvidos na realização do programa *Santander Gamer Pro* para as utilizações previstas neste Edital.
- 10.3** As autorizações descritas na disposição 10.1 não implicam em qualquer obrigação de divulgação, veiculação ou de pagamento de qualquer quantia adicional por parte da **ORGANIZADORA** ou da **CNB**.
- 10.4** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** detém e manterão todos os direitos sobre suas marcas, não havendo licenciamento ou cessão para o uso da marca, por qualquer finalidade, sem o prévio e expresso consentimento da **ORGANIZADORA** e da **CNB**.
- 10.5** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** detém e manterão todos os direitos sobre suas respectivas marcas. Ao participar do **Processo de Seleção**, os **candidatos** entendem que não implica em nenhum tipo de licenciamento ou cessão para o uso de qualquer marca pertencente à **ORGANIZADORA** ou à **CNB**. Qualquer uso não autorizado, reprodução, distribuição ou modificação das marcas e demais propriedades intelectuais pertencentes à **ORGANIZADORA** ou à **CNB** é estritamente proibido.
- 10.6** A plataforma disponibilizada pela **CNB**, utilizada no âmbito do *Santander Gamer Pro*, é de propriedade exclusiva da **CNB**. Todos os direitos de propriedade intelectual sobre a plataforma, incluindo, mas não se limitando a, direitos autorais, marcas registradas e patentes, pertencem exclusivamente à **CNB**.
- 10.7** A **CNB** reserva-se ao direito de tomar as medidas legais adequadas para proteger sua propriedade intelectual e restringir o uso não autorizado da plataforma por terceiros, inclusive pelos **bolsistas**.

## 11 DISPOSIÇÕES GERAIS

- 11.1** O horário de atendimento da **ORGANIZADORA** para assuntos relacionados ao processo seletivo é de segunda a sexta-feira das 09:00 às 18:00, tendo um prazo de resposta de no máximo 48 (quarenta e oito) horas úteis através do canal [universidades@santander.com.br](mailto:universidades@santander.com.br)

- 11.2** O horário de atendimento da **CNB** para assuntos relacionados as etapas Gamer Pro e Extensão Pro é de segunda a sexta-feira das 10:00 às 18:00 tendo um prazo de resposta de no máximo 48 (quarenta e oito) horas úteis através do e-mail [cursos.cnb@ezcpc.com](mailto:cursos.cnb@ezcpc.com) ou Canal do Discord: CNB Academy.
- 11.3** Os bolsistas selecionados assumem total responsabilidade por quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados pela sua participação no presente Processo de Seleção e Programa.
- 11.4** Somente serão aceitas inscrições feitas segundo o método descrito neste Edital, durante o período de inscrição especificados
- 11.5** Durante todo o processo de seleção, gamer pro e extensão pro o candidato deve, necessariamente, utilizar o mesmo endereço de e-mail, sob pena do não recebimento de links, informações ou etapas durante o programa, responsabilidade esta que não recairá sobre a **ORGANIZADORA** e a **CNB**.
- 11.6** Todos os prazos e períodos mencionados no cronograma, neste edital, ou por comunicações via e-mail do **SANTANDER** e da **CNB** com os candidatos e bolsistas serão contados em dias corridos.
- 11.7** A **ORGANIZADORA** não se responsabiliza por erros, falhas de acesso e/ou instabilidade sistêmica na plataforma da **CNB**.
- 11.8** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** envidarão todos os esforços razoáveis para garantir o bom funcionamento das plataformas utilizada para o processo seletivo [https://www.santanderopenacademy.com/pt\\_br/](https://www.santanderopenacademy.com/pt_br/) e durante o programa no âmbito do Santander Gamer Pro. No entanto, não poderá ser responsabilizada por quaisquer falhas técnicas, interrupções, erros, atrasos ou indisponibilidade da plataforma, sejam eles decorrentes de problemas técnicos, falhas de comunicação, manutenção programada, atos de terceiros ou outras circunstâncias fora do controle razoável da **ORGANIZADORA** e da **CNB**.
- 11.9** A **ORGANIZADORA** e a **CNB**, assim como as respectivas controladoras, coligadas, subsidiárias, filiais, franquias, agências, sucursais, estabelecimento ou escritório, bem como seus funcionários, administradores, diretores, representantes, distribuidores, franqueados, agentes, cessionários ou licenciados, e, ainda, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas a qualquer título ao grupo econômico ao qual as Partes pertençam, além das empresas parceiras, patrocinadoras e respectivas afiliadas, não poderão ser responsabilizados pelo conteúdo

de formulários, atividades, trabalhos, enfim, documentos cujo preenchimento serão de inteira responsabilidade do candidato.

- 11.10** As Partes acima descritas na cláusula 11.9. também estão isentas da responsabilidade em caso de problemas técnicos de qualquer natureza, que possam ocorrer no processamento dos formulários, ou no envio de qualquer e-mail, ou caso o candidato tenha que baixar qualquer material da página web deste Programa, independentemente do fato de a informação contida na referida página ter sido preparada pelas Partes ou por terceiros, e independentemente do fato de o candidato ter se conectado à página web deste Programa por meio de [https://www.santanderopenacademy.com/pt\\_br/](https://www.santanderopenacademy.com/pt_br/)
- 11.11** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** não se responsabilizam, ainda, pelas inscrições e aceites que não forem completados por extravio, perda ou atrasos na entrega; por falta de energia elétrica; problemas no servidor, na transmissão de dados, na linha telefônica ou em provedores de acesso dos usuários; por casos fortuitos ou de força maior, bem como por aquelas inscrições que apresentarem dados incorretos, incompletos ou inverídicos, que serão automaticamente eliminadas, cabendo ao candidato assegurar-se do correto envio da inscrição.
- 11.12** Cada candidato será totalmente responsável pelos dados e documentos fornecidos neste Programa. O candidato deverá ser o único responsável pela realização de testes e atividades das fases e será responsável inclusive judicialmente, no caso de qualquer questionamento feito por terceiros, que diga respeito às informações prestadas à **ORGANIZADORA** e a **CNB**, bem como deverá guardar o dever de confidencialidade em relação aos materiais aos quais tiver acesso em decorrência da realização do Curso de formação e participação no Processo. Após a conclusão da inscrição, o candidato não poderá alterar nenhum dos dados já cadastrados. Será de responsabilidade exclusiva do candidato informar seus dados corretamente e uma conta de e-mail válida e ativa.
- 11.13** A participação no Processo de Seleção e programa também implica na responsabilização pessoal e intransferível dos candidatos e/ou seus representantes legais, no que se refere à veracidade das informações e/ou documentos fornecidos à **ORGANIZADORA** e a **CNB**.
- 11.14** Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão apreciadas e decididas pela **ORGANIZADORA**, cuja decisão é soberana e irrecorrível.
- 11.15** A **ORGANIZADORA** se reserva ao direito de, a seu exclusivo critério,

alterar quaisquer termos deste Edital e/ou dos Anexos, informando previamente as mudanças aos candidatos, através de avisos em <http://app.santanderopenacademy.com/program/santander-tech> e/ou por e-mail enviado através da contratada sempre se pautando pela legalidade e respeito a todos os candidatos.

- 11.16** Se por qualquer motivo, alheio à vontade e controle da **ORGANIZADORA**, não for possível conduzir este Processo de Seleção conforme o planejado, poderá a **ORGANIZADORA** finalizá-lo antecipadamente, mediante aviso aos candidatos.
- 11.17** Ao participar deste Processo de Seleção, os candidatos concordam que a **ORGANIZADORA** e a **CNB** realizarão o tratamento dos dados pessoais fornecidos pelo titular no momento da Inscrição para os fins necessários à adequada realização, divulgação e conclusão deste Processo de Seleção e do respectivo Santander Tech+, conforme as diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709/2018 - LGPD), durante a vigência deste Edital e, posteriormente, pelos prazos exigidos por lei, sempre respeitando os fundamentos e princípios previstos na legislação aplicável, tais quais: finalidade, adequação e necessidade.
- 11.18** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** declaram que ao realizar o tratamento de Dados Pessoais, empreenderão os esforços adequados ao tratamento de Dados Pessoais dos titulares nos meios digital e físico, assegurando que somente realizarão o tratamento de Dados Pessoais lastreados em uma das bases legais previstas na LGPD restrita às finalidades para as quais os dados pessoais foram disponibilizados.
- 11.19** Os tratamentos de Dados Pessoais Sensíveis informados no Processo de Seleção, serão utilizados, exclusivamente, para os fins de seleção descritos neste Edital, sendo devidamente observadas a adoção de medidas técnicas e organizacionais aptas a proteger os Dados Pessoais, de acordo com as disposições e definições da LGPD (Lei 13.709/2018). Nesse caso, será adotada, como base legal do tratamento dos dados pessoais sensíveis deste Edital, o consentimento (art. 7º, I, LGPD). Os Dados Pessoais Sensíveis dos candidatos a serem tratados no Processo de Seleção são, exclusivamente:
- a) Dados pessoais sobre origem racial ou étnica (art. 5º, II, LGPD); e
  - b) Dados pessoais referentes à saúde: no tocante a este Edital, refere-se aos dados pessoais relativos à deficiência do candidato.
- 11.20** A **ORGANIZADORA** e a **CNB** garantem possuir um programa apropriado de proteção de dados pessoais, segurança da informação e prevenção à fraude, compatível com todas as leis aplicáveis e necessidades, incluindo, mas não se limitando, a adoção de apropriadas salvaguardas

administrativas, técnicas e físicas para proteger os dados pessoais contra: (i) ameaças ou riscos razoavelmente antecipáveis à privacidade, segurança, integridade e/ou de confidencialidade de dados pessoais; (ii) destruição acidental ou ilícita, perda, alteração ou divulgação ou acesso não autorizado aos dados pessoais; (iii) todas as outras formas ilegais de tratamento dos dados pessoais; e (iv) incidentes de segurança ou privacidade.

**11.21** Ao participar deste Edital de Seleção, os candidatos estarão, automaticamente:

11.21.1 Autorizando, reconhecendo e aceitando que os dados pessoais fornecidos e demais informações que porventura lhe sejam solicitados passam a ser de propriedade da **ORGANIZADORA**, que poderá utilizar tais dados exclusivamente e de forma gratuita para os fins necessários à adequada realização, divulgação e conclusão desta Seleção e que os dados aqui indicados poderão ser utilizados pelo Grupo Santander, conforme diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados.

11.21.2 Os candidatos reconhecem e consentem que poderá haver a coleta, armazenamento e outros tratamentos necessários dos seus dados pessoais ou pessoais sensíveis, bem como o compartilhamento destes e de sua imagem com empresas do Grupo Santander, do qual a **ORGANIZADORA** faz parte, e eventuais parceiros e fornecedores no Brasil para o cumprimento das obrigações decorrentes desse Edital, para fins de auditoria externa, para o cumprimento de obrigações legais e para o exercício regular de direitos da **ORGANIZADORA**, durante a vigência deste Regulamento e posteriormente, pelos prazos exigidos por lei.

**11.22** A ausência ou renúncia de consentimento do candidato quanto ao tratamento dos seus dados pessoais e dados pessoais sensíveis implica na renúncia em participar do presente Processo de Seleção e/ou de ser enquadrado nos Critérios de Diversidade, a depender do teor da ausência ou renúncia.

**11.23** A participação no Processo de Seleção e Programa da **ORGANIZADORA** é gratuita e sujeita todos os interessados às regras e condições estabelecidas neste instrumento. Desta forma, o candidato, no ato de sua inscrição, adere a todas as disposições, declarando que **LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA**, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Edital, bem como renúncia a qualquer questionamento sobre os critérios de julgamento adotados.

**11.24** Fica eleito o Foro Central da Comarca da Cidade de São Paulo como competente para dirimir quaisquer controvérsias relativas ou decorrentes

deste Edital, com renúncia expressa das Partes a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

**ANEXO I – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DO CURSO  
ONLINE (5.000 (CINCO MIL) BOLSAS)**

**Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy**  
*League of Legends*

<b>Disciplina</b>	Conceitos e estratégias de League of Legends	
<b>PRÉ-REQUISITOS</b> Não há	<b>HORAS / AULAS GRAVADAS</b> 12h58min / 99	<b>HORAS / AULAS AO VIVO</b> 1h00 / 1
<p><b>Procedimento didático:</b> Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Possibilitar ao aluno a aplicação de método desenvolvido pelo CNB, com técnicas e estratégias de League of Legends.</p> <p><b>Conteúdo:</b> O primeiro módulo do curso aborda conceitos básicos essenciais, como vocabulário do League of Legends, funções, rotas, movimentação, posicionamento, visão de mapa e ganks.</p> <p>No segundo módulo, o aluno avança para aprender a masterizar habilidades para sua rota. As cinco rotas do jogo são abordadas: topo, selva, meio, atirador e suporte.</p> <p>No terceiro módulo, o aluno terá acesso a um conhecimento utilizado nas maiores equipes do League of Legends, aprendendo táticas de jogo e como jogar em equipe.</p> <p>No último módulo, o aluno vai assistir análises e estudar através de partidas oficiais do calendário profissional, tudo o que aprenderam, sendo executado em campeonatos profissionais.</p>		

<b>Módulo 1 - O essencial</b>		
Aula 1	AULA 1.1	Palavras chaves do league of legends Competitivo
Aula 2	AULA 1.2	Entendendo sua função no jogo
Aula 3	AULA 1.3	O que é ganhar rota?
Aula 4	AULA 1.4	Conceito de Ameaças.
Aula 5	AULA 1.5	Quando voltar base?
Aula 6	AULA	Como voltar pro jogo quando começar atrás?

	1.6	
Aula 7	AULA 1.7	O que fazer com o push?
Aula 8	AULA 1.8	O que fazer depois de ganhar uma luta?
Aula 9	AULA 1.9	Controlando visão em objetivos neutros (Dragão e Barão)
Aula 10	AULA 1.10	Como evitar ganks entendendo os tempos de respawn da jungle
Aula 11	AULA 1.11	Como usar o Modo de Treino para melhorar seu nível
Aula 12	AULA 1.12	Mecânicas avançadas de wards

## Módulo 2 - Masterizando sua rota

### Módulo 2.1 - Topo

Aula 13	AULA 2.1.1	Como prever e evitar ganks no topo?
Aula 14	AULA 2.1.2	Como administrar vantagens?
Aula 15	AULA 2.1.3	Como jogar matchup desfavorável?
Aula 16	AULA 2.1.4	Como manter o farm constante o jogo inteiro?
Aula 17	AULA 2.1.5	Entendendo os itens que você compra
Aula 18	AULA 2.1.6	Como fazer a transição do early pro mid game?
Aula 19	AULA 2.1.7	Como ganhar a lane e snowballar para ganhar o jogo?
Aula 20	AULA 2.1.8	Como jogar matchups de contato
Aula 21	AULA 2.1.9	Momentos de usar TP
Aula 22	AULA 2.1.10	Como transferir vantagens para outras lanes?
Aula 23	AULA 2.1.11	Como controlar wave no top?
Aula 24	AULA 2.1.12	Entendendo o power spike do seu campeão.
Aula 25	AULA 2.1.13	Como ganhar jogando com um split pusher
Aula 26	AULA	Como ganhar jogando com um team fighter

	2.1.14	
--	--------	--

<b>Módulo 2.2 - Selva</b>		
Aula 27	AULA 2.2.1	Tomada de decisão na jungle
Aula 28	AULA 2.2.2	Pathing Agressivo
Aula 29	AULA 2.2.3	Pathing Defensivo
Aula 30	AULA 2.2.4	Entendo como intercalar tempo de farm com ganks
Aula 31	AULA 2.2.5	Counter Jungle
Aula 32	AULA 2.2.6	Aplicando pressão no laner inimigo
Aula 33	AULA 2.2.7	Por que fazer jungle vertical?
Aula 34	AULA 2.2.8	Tracking de Jungle inimigo
Aula 35	AULA 2.2.9	Controlando visão sem o item de support
Aula 36	AULA 2.2.10	Como ganhar com jungler "farmer"
Aula 37	AULA 2.2.11	Como ganhar com jungler "ganker"

<b>2.3 - Meio</b>		
Aula 38	AULA 2.3.1	Como controlar wave no MID?
Aula 39	AULA 2.3.2	Como prever e evitar ganks no MID?
Aula 40	AULA 2.3.3	Como Control Mage joga contra Assassino?
Aula 41	AULA 2.3.4	Como administrar vantagens?
Aula 42	AULA 2.3.5	Como jogar matchup favorável/desfavorável?
Aula 43	AULA 2.3.6	Como transferir vantagens para outras lanes?
Aula 44	AULA 2.3.7	Como manter o farm constante o jogo inteiro?

Aula 45	AULA 2.3.8	Como ganhar a lane e snowballar para ganhar o jogo?
Aula 46	AULA 2.3.9	Como fazer a transição do early pro mid game?
Aula 47	AULA 2.3.10	Entendendo os itens que você compra e seu power spike
Aula 48	AULA 2.3.11	Como ganhar de Control Mage
Aula 49	AULA 2.3.12	Como Ganhar de Split Pusher

<b>Módulo 2.4 - Atirador</b>		
Aula 50	AULA 2.4.1	Como controlar wave no bot?
Aula 51	AULA 2.4.2	Como prever e evitar ganks no bot?
Aula 52	AULA 2.4.3	Como fazer troca vantajosas no bot?
Aula 53	AULA 2.4.4	Como administrar vantagens?
Aula 54	AULA 2.4.5	Como jogar matchup favorável/desfavorável?
Aula 55	AULA 2.4.6	Como transferir vantagens para outras lanes?
Aula 56	AULA 2.4.7	Como manter o farm constante, o jogo inteiro?
Aula 57	AULA 2.4.8	Como ganhar no bot e snowballar para ganhar o jogo?
Aula 58	AULA 2.4.9	Que momento inverter com o top ou mid?
Aula 59	AULA 2.4.10	Como se posicionar melhor nas lutas
Aula 60	AULA 2.4.11	Como fazer a transição do early pro mid game?
Aula 61	AULA 2.4.12	Como “kitar”?
Aula 62	AULA 2.4.13	Entendendo o power spike do seu campeão e o que comprar
Aula 63	AULA 2.4.14	Como ganhar jogando de ADcarry

<b>Módulo 2.5 - Suporte</b>
-----------------------------

Aula 64	AULA 2.5.1	Hora de dar roaming
Aula 65	AULA 2.5.2	Hora de "wardar" sem pressão
Aula 66	AULA 2.5.3	Waves que não podem ser abandonadas nunca sem cover
Aula 67	AULA 2.5.4	Criando ameaças com controle de visão
Aula 68	AULA 2.5.5	Como jogar de Mago - Lane phase
Aula 69	AULA 2.5.6	Como jogar de Mago - Mid game
Aula 70	AULA 2.5.7	Como jogar de Mago - Objetivos
Aula 71	AULA 2.5.8	Como jogar de Tank - Lane phase
Aula 72	AULA 2.5.9	Como jogar de Tank - Mid game
Aula 73	AULA 2.5.10	Como jogar de Tank - Objetivos
Aula 74	AULA 2.5.11	Como escolher suas summoner spell
Aula 75	AULA 2.5.12	Entendendo a hora de resetar suas wards
Aula 76	AULA 2.5.13	Como ganhar o jogo apenas com visão
Aula 77	AULA 2.5.14	Como ganhar jogando de support Mago
Aula 78	AULA 2.5.15	Como ganhar jogando de support Tank

<b>Módulo 3 - Jogando em equipe</b>		
Aula 79	AULA 3.1	Como fazer uma composição de Split push?
Aula 80	AULA 3.2	Como fazer uma composição de Siege?
Aula 81	AULA 3.3	Como fazer uma composição de Protect the carry?
Aula 82	AULA 3.4	Como fazer uma composição de Poke?
Aula 83	AULA 3.5	Como fazer uma composição de Pick off ?

Aula 84	AULA 3.6	Como fazer uma composição de Team fight?
Aula 85	AULA 3.7	O que um shotcaller tem que comunicar?
Aula 86	AULA 3.8	Como fazer Draft?
Aula 87	AULA 3.9	Como sua lane Influência no jogo?
Aula 88	AULA 3.10	Pontos de pressão e de receber pressão?
Aula 89	AULA 3.11	Como controlar a visão de mid e late game?
Aula 90	AULA 3.12	Early, mid game no competitivo?
Aula 91	AULA 3.13	Qual hora de lutar, power spike do time?
Aula 92	AULA 3.14	Controle de objetivos de acordo com a comp?
Aula 93	AULA 3.15	Como finalizar um jogo?
Aula 94	AULA 3.16	Como entender as condições de vitória do seu time?
Aula 95	AULA 3.17	Por que wardar level 1?

**Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy**  
**Fortnite**

Disciplina	Fortnite	
<b>PRÉ-REQUISITOS</b> Não há	<b>HORAS / AULAS GRAVADAS</b> 18h / 77	<b>HORAS / AULAS AO VIVO</b> 1h / 1
<p><b>Procedimento didático:</b> Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Possibilitar ao aluno desenvolver ambientes no game Fortnite, além de possibilitá-lo aprender técnicas para aprimorar suas habilidades competitivas.</p> <p><b>Conteúdo:</b> O curso oferece uma abordagem abrangente sobre a criação de ambientes no game Fortnite, contando com a expertise de profissionais especializados nesse mercado em grande crescimento, além de um direcionamento para alunos que desejam ingressar no cenário competitivo.</p> <p>Ao longo do curso, os alunos terão a oportunidade de aprender desde o planejamento inicial do projeto, incluindo a seleção de programas e plugins necessários, até a execução completa de todas as etapas envolvidas. O conteúdo abrange desde a modelagem 3D, passando pela interface do usuário, nomenclaturas e funções básicas de construção, até a criação de combates em box fight. Os alunos também aprenderão técnicas para aperfeiçoamento de habilidades para subir de nível e poder competir nos campeonatos que o game oferece.</p>		

<b>Módulo 1 - Metaverso no Fortnite</b>		
<b>1.1 - INTRODUÇÃO</b>		
Aula 1	AULA 1.1.1	Apresentação professores
Aula 2	AULA 1.1.2	Creator Economy - Economy, code, mercado.
Aula 3	AULA 1.1.3	Como se cadastrar
Aula 4	AULA 1.1.4	Instalando Fortnite
<b>1.2 - INICIANDO NO MODO CRIATIVO</b>		
Aula 5	AULA 1.2.1	Modo de Jogo Criativo
Aula 6	AULA 1.2.2	Criação e Planejamento
<b>1.3 - INTERFACE E GALERIAS</b>		
Aula 7	AULA 1.3.1	Interface de Usuário

Aula 8	AULA 1.3.2	Construção Básica
Aula 9	AULA 1.3.3	Usando Dispositivos
Aula 10	AULA 1.3.4	Usando Consumíveis
Aula 11	AULA 1.3.5	Using Prefabs
Aula 12	AULA 1.3.6	Usando Galerias
<b>1.4 - CRIANDO A PRIMEIRA ILHA</b>		
Aula 13	AULA 1.4.1	Criando um Box Fight
Aula 14	AULA 1.4.2	Promovendo sua Ilha
<b>1.5 - INTRODUÇÃO UEFN</b>		
Aula 15	AULA 1.5.1	Introdução e instalação UEFN
Aula 16	AULA 1.5.2	Interface do UEFN
Aula 17	AULA 1.5.3	Criação e Planejamento
Aula 18	AULA 1.5.4	Island Settings (Configuração da ilha)
<b>1.6 - UEFN LANDSCAPE</b>		
Aula 19	AULA 1.6.1	Como funciona Landscape
Aula 20	AULA 1.6.2	Montanhas
Aula 21	AULA 1.6.3	Rios
Aula 22	AULA 1.6.4	Cidades
<b>1.7 - CRIANDO CENÁRIOS GALERIAS PADRÃO</b>		
Aula 23	AULA 1.7.1	Gaveta de Conteúdo
Aula 24	AULA 1.7.2	Lembrar da criação de pastas/organização
<b>1.8 - IMPORTANDO ASSETS</b>		
Aula 25	AULA 1.8.1	Onde baixar/comprar
Aula 26	AULA 1.8.2	Como importar/converter

Aula 27	AULA 1.8.3	Como colocar no mapa
Aula 28	AULA 1.8.4	Jogando o preview
<b>1.9 - DISPOSITIVOS DO MODO DE JOGO</b>		
Aula 29	Aula 1.9.1	Colocando jogadores
Aula 30	Aula 1.9.2	Colocando veículos
Aula 31	Aula 1.9.3	Colocando equipamentos
<b>1.10 - PUBLICANDO VERSÃO PRIVADA</b>		
Aula 32	Aula 1.10.1	A ilha está funcional
<b>1.11 - PÓS PRODUÇÃO</b>		
Aula 33	Aula 1.11.2	Animações
Aula 34	Aula 1.11.3	Audios
Aula 35	Aula 1.11.4	Cinemática
<b>1.12 - TRABALHANDO EM EQUIPE</b>		
Aula 36	Aula 1.12.1	Novo projeto
Aula 37	Aula 1.12.2	Lock (prende objeto com algm)
Aula 38	Aula 1.12.3	Enviar versão (commit)
<b>1.13 - EXTRA</b>		
Aula 39	Aula 1.13.1	Onde encontrar mais documentações, linguagem VERSE

## **Módulo 1 - Competitivo no Fortnite**

### **1.1 - INTRODUÇÃO**

Aula 1	01	01 - Comece por aqui
Aula 2	02	02 - O competitivo de Fortnite

### **Módulo 2 - Configurações**

Aula 3	03	03 - Melhor desempenho gráfico
Aula 4	04	04 - Configurações Otimizadas
Aula 5	05	05 - Definindo Atalhos (Binds)
Aula 6	06	06 - Sensibilidade

<b>Módulo 3 - Mecânica</b>		
Aula 7	07	07 - Movimentação
Aula 8	08	08 - Mira e Reticula
Aula 9	09	09 - Precisão
Aula 10	10	10 - Editar e Resetar
Aula 11	11	11 - Construir
Aula 12	12	12 - Building Fight 1
Aula 13	13	13 - Box Fight 1
Aula 14	14	14 - Building Fight 2
Aula 15	15	15 - Box Fight 2
Aula 16	16	16 Piece Control
Aula 17	17	17 Pré Edit
Aula 18	18	18 - Phasing
Aula 19	19	19 - Cone Por Dentro da Box
<b>Módulo 4 - Noção de Jogo</b>		
Aula 20	20	20 - Lootpool
Aula 21	21	21 - Safes Zones
Aula 22	22	22 - Early Mid e Endgame
Aula 23	23	23 - Ranqueadas, Scrims e Torneios
Aula 24	24	24 - Funções
Aula 25	25	25 - Ofensiva vs Defensiva
Aula 26	26	26 - Rotina de Treino
Aula 27	27	27 - Criativo vs Realidade
Aula 28	28	28 - Análise de Partidas e Modo Replay
Aula 29	29	29 - Solo, Dupla, Trio ou Squad
Aula 30	30	30 - Escolhendo um Drop
Aula 31	31	31 - God Glider
Aula 32	32	32 - Loot Path
Aula 33	33	33 - Tags
Aula 34	34	34 - Scouting
Aula 35	35	35 - Desvantagem Numérica
Aula 36	36	36 - Condições de Vitória
<b>Módulo 4 - Conclusão</b>		
Aula 37	37	37 - Como se Manter Motivado
Aula 38	38	38 - Encerramento

**Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy**  
**Streamer**

Disciplina	Método 3 E's para fazer lives de games	
PRÉ-REQUISITOS Não há	HORAS / AULAS GRAVADAS 22h52 / 87	HORAS / AULAS AO VIVO 1h00 / 1
<p><b>Procedimento didático:</b> Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Possibilitar o aluno a estruturar um projeto de lives desde o zero absoluto.</p> <p><b>Conteúdo:</b> O Streamers UP ensina todos os elementos que um Streamer precisa para potencializar um projeto, partindo de 3 fundamentos que chamamos de Método dos 3 E's.</p> <p>No módulo 1 o aluno terá uma introdução de todo o conteúdo e das ferramentas que vai precisar baixar e instalar para configurar sua stream. O início da preparação da Estrutura, o primeiro "E"..</p> <p>Com tudo instalado, o aluno entra no módulo 2 e começa a colocar a mão na massa, aprendendo a configurar tudo das principais ferramentas.</p> <p>Avançando para o módulo 3, o aluno aprenderá conceitos sobre o Entretenimento, dicas de monetização, calendário e um dos pontos chaves de todo o processo: constância e foco.</p> <p>Para finalizar, o módulo 4 sugere opções para o aluno escolher os melhores periféricos para o seu setup, em detalhes e configurações de áudio, que são extremamente importantes.</p>		

<b>Módulo 1 - Introdução ao Curso</b>		
Aula 1	M1A1	Introdução do Curso
Aula 2	M1A2	Estrutura mínima necessária para o bom aproveitamento do curso
Aula 3	M1A3	Lista de softwares que serão utilizados no curso
Aula 4	M1A4	Instalando os programas

<b>Modulo 2 - Conceitos, Estrutura e dicas para ser um Streamer</b>		
Aula 5	M2A1	- Introdução ao módulo
Aula 6	M2A2	- Sobre as plataformas de live atuais
Aula 7	M2A3	- Mídias Sociais

Aula 8	M2A4	- Alertas nativos da Twitch
Aula 9	M2A5	- Principais configurações da Twitch
Aula 10	M2A6	- Calendário e sua importância
Aula 11	M2A7	- Personalização da Página de live
Aula 12	M2A8	- Monetização
Aula 13	M2A9	- DMCA e direitos autorais
Aula 14	M2A10	- Introdução e por que quero me tornar um streamer?
Aula 15	M2A11	- Personagem
Aula 16	M2A12	- Entretenimento
Aula 17	M2A13	- Constância e Foco
Aula 18	M2A14	- Números e como usá-los
Aula 19	M2A15	- Criação da sua marca e Identidade Visual
Aula 20	M2A16	- Utilizando a Inteligência Artificial como aliada na criação de conteúdo
Aula 21	M2A17	- Aparência e padrões
Aula 22	M2A18	- O chat e a moderação
Aula 23	M2A19	- Escola de criadores da Twitch
Aula 24	M2A20	- Foco ou diversificação?
Aula 25	M2A21	- Fazendo multistream
Aula 26	M2A22	- Editando clipes para mídias sociais
Aula 27	M2A23	- Divulgação da sua live

<b>Modulo 3 - OBS, StreamLabs Desktop e outros softwares</b>		
Aula 28	M3A1	- Introdução ao Módulo 3
Aula 29	M3A2	- Explicando a interface do OBS
Aula 30	M3A3	- Configurações: GERAL
Aula 31	M3A4	- Configurações: Transmissão
Aula 32	M3A5	- Configurações: Saída
Aula 33	M3A6	- Configurações: Áudio
Aula 34	M3A7	- Configurações: Video
Aula 35	M3A8	- Configurações: Teclas de atalho
Aula 36	M3A9	- Configurações: Acessibilidade e Avançado
Aula 37	M3A10	- Cenas e fontes
Aula 38	M3A11	- Transições de cena
Aula 39	M3A12	- Modo Estúdio
Aula 40	M3A13	- Câmera Virtual
Aula 41	M3A14	- Transmitir e gravar ao mesmo tempo

Aula 42	M3A15	- Separando e controlando o audio do OBS em faixas diferentes
Aula 43	M3A16	- Buffer de repetição do OBS
Aula 44	M3A17	- Introdução à sessão SLABS Desktop
Aula 45	M3A18	- Interface do SLABS Desktop
Aula 46	M3A19	- Configurações do SLABS Desktop - Parte 1
Aula 47	M3A20	- Configurações do SLABS Desktop - Parte 2
Aula 48	M3A21	- Configurações do SLABS Desktop - Parte 3
Aula 49	M3A22	- Sobreposição no Jogo
Aula 50	M3A23	- Cenas, fontes e transições
Aula 51	M3A24	- Streamlabs e seus principais recursos
Aula 52	M3A25	- StreamElements e seus principais recursos
Aula 53	M3A26	- Plugin StreamElements para o OBS Studio
Aula 54	M3A27	- Configurando alertas nas duas plataformas
Aula 55	M3A28	- Principais Widgets nas duas plataformas
Aula 56	M3A29	- StreamLabs ULTRA
Aula 57	M3A30	- BOTS de chat
Aula 58	M3A31	- Streamer.bot - Parte 1
Aula 59	M3A32	- Streamer.bot - Parte 2
Aula 60	M3A33	- Outros softwares de transmissão
Aula 61	M3A34	- Softwares complementares
Aula 62	M3A35	- Streamdeck e seus similares
Aula 63	M3A36	- Nvidia Broadcast
Aula 64	M3A37	- Plugins interessantes para o OBS Studio

<b>Modulo 4 - Hardware e acessórios</b>		
Aula 65	M4A1	- Explicação do Módulo
Aula 66	M4A2	- Requisitos de um computador para fazer lives
Aula 67	M4A3	- Montar seu computador ou comprar um PC pronto?
Aula 68	M4A4	- Processadores
Aula 69	M4A5	- Placas de vídeo
Aula 70	M4A6	- Placas Mãe
Aula 71	M4A7	- Memórias
Aula 72	M4A8	- Armazenamento
Aula 73	M4A9	- Gabinete e Refrigeração
Aula 74	M4A10	- Fonte
Aula 75	M4A11	- Sistema Operacional
Aula 76	M4A12	- Tratamento do ambiente de áudio
Aula 77	M4A13	- Microfones

Aula 78	M4A14	- Filtros de áudio para microfones no OBS
Aula 79	M4A15	- Webcams e Câmeras para lives
Aula 80	M4A16	- Configurando sua webcam
Aula 81	M4A17	- Iluminação
Aula 82	M4A18	- Acessórios importantes
Aula 83	M4A19	- Rede
Aula 84	M4A20	- Encoders
Aula 85	M4A21	- Placas de captura
Aula 86	M4A22	- NDI - captura de imagem para cameras e outros pcs via rede

**Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy**  
**Valorant**

Disciplina	Conceitos e estratégias de Valorant	
<b>PRÉ-REQUISITOS</b> Não há	<b>HORAS / AULAS GRAVADAS</b> 18h34 / 152	<b>HORAS / AULAS AO VIVO</b> 1h00 / 3

**Procedimento didático:** Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos.

**Objetivo:** Possibilitar ao aluno a aplicação de método desenvolvido pelo CNB, com técnicas e estratégias de Valorant.

**Conteúdo:** O primeiro módulo do curso aborda conceitos essenciais, como as palavras chave do Valorant, funções, mecânicas de jogo, movimentação, comunicação e estratégias básicas etc.

No segundo módulo, o aluno avança para aprender a masterizar as habilidades para cada agente, sendo eles: Skye, Kayo, Breach, Fade, Sova, Astra, Omen, Brimstone, Viper, Jett, Raze, Yoru, Reyna, Neon, Phoenix, Killjoy, Cypher, Chamber e Sage.

No terceiro módulo, os alunos terão acesso a um conhecimento utilizado nas maiores equipes do Valorant, aprendendo táticas e estratégias de como jogar em equipe.

Chegando no 4º módulo o aluno vai poder ver tudo que aprendeu através de análises realizadas em partidas profissionais.

O último módulo ensina ao aluno os melhores tipos de treinos e sugere uma rotina para continuar evoluindo suas habilidades.

<b>Módulo 1 - O essencial</b>		
Aula 1	AULA 1.1	Palavras chave do Valorant competitivo
Aula 2	AULA 1.2	Entendendo o valorant competitivo
Aula 3	AULA 1.3	Sensibilidade do jogo/configuração do jogo/crosshair
Aula 4	AULA 1.4	Conceitos de FPS
Aula 5	AULA 1.5	Mecânicas de jogo
Aula 6	AULA 1.6	Domínio de espaços
Aula 7	AULA 1.7	Decisões dentro de jogo
Aula 8	AULA 1.8	Mapas e posicionamentos
Aula 9	AULA 1.9	Retake e after plant
Aula 10	AULA 1.10	Leitura de jogo
Aula 11	AULA 1.11	Comunicação
Aula 12	AULA 1.12	Treinamento
Aula 13	AULA 1.13	Atitudes, postura e comportamento
Aula 14	AULA 1.14	Treinos de mira
Aula 15	AULA 1.15	Controle de sensibilidade e posicionamento de mira
Aula 16	AULA 1.16	Qual o melhor estilo de jogo para você?
Aula 17	AULA 1.17	Como jogar na desvantagem e como fazer clutches

## **Módulo 2 - Masterizando a sua função**

### **Módulo 2.1 - Iniciadores**

Aula 18	AULA 2.1.1	Entendendo a função Iniciador
Aula 19	AULA 2.1.2	Entendendo as habilidades de cada agente
Aula 20	AULA 2.1.3	Aula agente Skye
Aula 21	AULA 2.1.4	Aula agente Kayo
Aula 22	AULA 2.1.5	Aula agente Breach
Aula 23	AULA 2.1.6	Aula agente Fade
Aula 24	AULA 2.1.7	Aula agente Sova
Aula 25	AULA 2.1.8	Aula agente Geeko

<b>Módulo 2.2 - Controladores</b>		
Aula 26	AULA 2.2.1	Entendendo a função Controlador
Aula 27	AULA 2.2.2	Entendendo as habilidades de cada agente
Aula 28	AULA 2.2.3	Aula agente Astra
Aula 29	AULA 2.2.4	Aula agente Omen
Aula 30	AULA 2.2.5	Aula agente Brimstone
Aula 31	AULA 2.2.6	Aula agente Viper
Aula 32	AULA 2.2.7	Aula agente Harbor

<b>Módulo 2.3 - Duelistas</b>		
Aula 33	AULA 2.3.1	Entendendo a função Duelista
Aula 34	AULA 2.3.2	Entendendo as habilidades de cada agente
Aula 35	AULA 2.3.3	Aula agente Jett

Aula 36	AULA 2.3.4	Aula agente Raze
Aula 37	AULA 2.3.5	Aula agente Yoru
Aula 38	AULA 2.3.6	Aula agente Reyna
Aula 39	AULA 2.3.7	Aula agente Neon
Aula 40	AULA 2.3.8	Aula agente Phoenix

<b>Módulo 2.4 - Sentinelas</b>		
Aula 41	AULA 2.4.1	Entendendo a função Sentinela
Aula 42	AULA 2.4.2	Entendendo as habilidades de cada agente
Aula 43	AULA 2.4.3	Aula agente Killjoy
Aula 44	AULA 2.4.4	Aula agente Cypher
Aula 45	AULA 2.4.5	Aula agente Chamber
Aula 46	AULA 2.4.6	Aula agente Sage

<b>Módulo 3 - Entendendo o competitivo</b>		
Aula 47	AULA.3. 1	Rotina de atletas profissionais
Aula 48	AULA.3. 2	Comunicação e postura dentro de jogo
Aula 49	AULA.3. 3	Dedicação, foco nas ranqueadas, scrims e treinamentos
Aula 50	AULA.3. 4	Habilidades que você precisa ter para se tornar um jogador profissional

<b>Módulo 4 - Análises</b>		
Aula 51	AULA.4. 1	Review vod time Brasileiro
Aula 52	AULA.4. 2	Review vod time Europeu
Aula 53	AULA.4. 3	Review VCT America com o meta novo
Aula 54	AULA.4. 4	Review VCT Emea com o meta novo

<b>Módulo 5 - Rotina e treinamento</b>		
Aula 55	AULA.5. 1	Como treinar sua mira e melhorar sua memória muscular
Aula 56	AULA.5. 2	Como criar uma rotina de treino de mira e DM
Aula 57	AULA.5. 3	Como assistir um VOD da forma mais eficiente possível
Aula 58	AULA.5. 4	Rotina de ranqueadas, como jogar as ranqueadas e ter o melhor mindset para evoluir