

EDITAL DE SELEÇÃO SANTANDER GAMER PRO 2023

O Banco Santander (Brasil) S.A torna público que estão abertas as inscrições para o processo de seleção para o estímulo 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 participantes que atendam aos requisitos deste Edital.

1. APRESENTAÇÃO

1.1. O presente Edital 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 Kubitschek, nº 2041 e 2235, Bloco A, Vila Olímpia, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, CEP 04543-011, doravante denominada ORGANIZADORA.

2. OBJETIVO

2.1. O objetivo deste Edital de Seleção é selecionar e contemplar 20 mil bolsistas para um curso de formação em uma das 4 trilhas: League of Legends, Valorant, Streamers e Metaverso na modalidade online (remoto), para aqueles que preencherem os requisitos estabelecidos para cada uma das etapas previstas neste Edital.

2.2. Este Processo de Seleção possuirá 3 (três) fases distintas e eliminatórias (a seguir "Fases" ou "Fase"), quais sejam:

- (i) Inscrição, Teste de Conhecimento, Seleção, Divulgação e Aceite na bolsa (20 mil bolsas);
- (ii) Curso Online, Fase dos Testes (teórico e prático) direcionado a trilha selecionada e Seleção;
- (iii) Divulgação + Extensão do curso.

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, que tenham interesse na área de gamers e que desejam buscar uma transição de carreira.

3.2. Não serão elegíveis executivos e funcionários da ORGANIZADORA que estejam diretamente envolvidas em qualquer elaboração, administração e/ou execução deste

Processo de Seleção. Tampouco serão elegíveis pessoas jurídicas e organizações que estejam ligadas ou associadas a partidos políticos.

3.3. É de responsabilidade de cada interessado atender as especificidades, inclusive técnica, de cada Fase em que participar. Uma vez inscrito no Processo de Seleção, o interessado será considerado "Participante".

3.4. Os bolsistas que forem selecionados e forem alunos da CNB Esports e estiverem regulares em outros cursos, não poderão participar da seleção deste edital.

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

CRONOGRAMA:

FASE 1:

Inscrições e Teste de Conhecimentos: 18/08/2023 à 18/10/2023;

Fase seleção dos participantes: 19/10/2023 à 17/11/2023;

Divulgação das 20.000 no Bolsas Santander: 22/11/2023;

Aceite da bolsa no Bolsas Santander: 22/11/2023 à 29/11/2023;

FASE 2:

Fase de realização do curso online: 01/12/2023 à 29/02/2024;

Fase dos Testes (teórico e prático) direcionado ao gamer selecionado:
01/03/2024 à 24/03/2024;

Fase seleção dos participantes: 25/03/2024 à 01/04/2024;

FASE 3:

Divulgação dos 15 selecionados para extensão do curso: 02/04/2024;

Fase de realização do curso avançado: 05/04/2024 à 04/07/2023;

4. PRIMEIRA FASE – INSCRIÇÃO E TESTE DE CONHECIMENTO

4.1. Aqueles que se interessarem em participar no Processo de Seleção do programa, deverão realizar sua inscrição do dia 18/08/2023 até 18/10/2023 às 23h00 e realizar o teste de conhecimento no momento da inscrição no website: <http://app.becas-santander.com/program/bolsas-santander-santander-gamer-pro-2023>

4.2. O teste de conhecimento, que será realizado no momento da inscrição dentro da plataforma Bolsas Santander e terá 5 (cinco) perguntas em formato de múltipla escolha com apenas 1 (uma) resposta correta. O Participante 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.

4.3. O teste de conhecimento será usado como critério classificatório e eliminatório para a próxima fase.

4.4. O período de avaliação dos inscritos que realizaram o teste será do dia 19/10/2023 até 17/11/2023 às 23h00.

4.5. Os 20.000 (Vinte mil) participantes que atingirem a pontuação máxima no teste de conhecimento, levando em consideração todos os critérios de elegibilidade e diversidade informados neste edital, serão selecionados para realizar o conteúdo programático na plataforma da CNB Esports (detalhado no Anexo I deste edital), que ocorrerá do dia 01/12/2023 à 29/02/2024.

4.6. Todos os participantes receberão por e-mail via plataforma do Bolsas Santander se foram aprovados ou não para o curso. Os 20.000 (Vinte mil) contemplados poderão consultar o status da sua própria convocatória no site do www.bolsas-santander.com, com seu login e senha, no campo "minhas bolsas", sendo certo que deverão verificar seu e-mail ou caixa spam.

5. SEGUNDA FASE – CURSO ONLINE E TESTES (TEÓRICO E PRÁTICO)

5.1. 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 Bolsas Santander. O aceite deverá ser realizado entre os dias 22/11/2023 à 29/11/2023. Caso o aceite não seja realizado, o acesso ao curso não será disponibilizado e sua bolsa será rejeitada automaticamente.

5.2. Para conseguir acompanhar as aulas do curso Online e realizar as tarefas e atividades solicitadas, a ORGANIZADORA recomenda que o Participante 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.

5.3. O curso será online, com aulas síncronas e assíncronas, com duração de 3 meses, com início no dia 01/12/2023 à 29/02/2024.

O curso será dividido conforme conteúdo programático disposto neste Edital, no Anexo I. A assiduidade e interação do Participante na plataforma e na realização do conteúdo, será contabilizada, para fins de pontuação.

5.4. Após a realização de 100% do curso online, será liberado através da própria plataforma que realizou o conteúdo, o teste teórico, que consiste em 20 questões de múltipla escolha com base no conteúdo que realizou durante os 3 (três) meses para testarmos o seu nível de conhecimento, que deverá ser realizado do dia 01/03/2024 até o dia 06/03/2024. Avançarão os 80 melhores de cada uma das seguintes trilhas: League of Legends, Valorant e Streamers. Não haverá avaliação e nem curso de extensão para os alunos de metaverso.

Somente após a realização do teste teórico, será liberado o teste prático, que consiste em dinâmicas de pontuação para ações executadas em campeonatos nas trilhas do League of Legends e Valorant, e envio de vídeo de melhores momentos para a trilha do Streamers, que deverão ser realizado do dia 11/03/2024 até o dia 24/03/2024.

5.5. Após a realização dos testes, será feita análise com base nos critérios listados neste Edital do dia 25/03/2024 até o dia 01/04/2024. Todos os participantes serão comunicados via e-mail através da CNB Esports se foram ou não aprovados, sendo certo de que serão 15 (quinze) bolsistas contemplados nesta etapa, devendo os participantes conferir sua caixa de entrada, lixo eletrônico e caixa de spam.

6. TERCEIRA FASE – DIVULGAÇÃO + EXTENSÃO DO CURSO

6.1. Os 15 (quinze) que passarem nesta etapa serão comunicados dia 02/04/2024 por e-mail através da CNB Sports, sendo certo que deverão verificar seu e-mail ou caixa de spam.

6.2. O acesso ao conteúdo através da plataforma da CNB Sports será enviado por e-mail a partir do dia 05/04/2024. O conteúdo terá data específica para início e término e deverá ser realizado do início ao fim para que possa ser concedido o certificado de conclusão do curso.

6.3. Para que os Participantes estejam elegíveis a receber certificado de conclusão do Curso de formação, será necessária assiduidade de no mínimo 75% (setenta e cinco por cento) nas aulas síncronas remotas.

6.4. Caso o Participante não complete 75% (setenta e cinco por cento) de assiduidade no Curso de formação, este não fará jus ao certificado de conclusão, mas poderá assistir às aulas até o seu término.

6.5. Todo o material no curso será disponibilizado na plataforma online do curso, ou seja, o Participante precisará de um computador de uso pessoal para assistir às aulas e realizar as atividades online disponibilizadas.

6.6. Durante todo o Curso de formação os alunos serão orientados pelos professores com feedbacks regulares sobre as atividades entregues ao longo do curso.

7. DESCUMPRIMENTO E PENALIDADES

7.1. No caso de descumprimento de quaisquer disposições previstas neste Edital ou no Contrato, a ORGANIZADORA notificará o Participante, que deverá sanar o problema no prazo máximo e improrrogável de 05 (cinco) dias, contados do recebimento da comunicação pelo Participante.

7.2. Caso o Participante não sane o descumprimento no prazo determinado, a ORGANIZADORA poderá desclassificar o Participante, além de poder exigir deste a indenização pelas perdas e danos decorrentes do inadimplemento, e multa no valor estabelecido em Contrato, sem prejuízo das medidas penais cabíveis.

7.3. Serão automaticamente desclassificados e excluídos, durante o curso deste Processo de Seleção, a qualquer tempo, sem qualquer necessidade de comunicação prévia, os Participantes 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.

7.4. Constituem, ainda, motivos para expulsão imediata do Participante 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 Participante, 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.

8. CASO FORTUITO OU FORÇA MAIOR

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

9. DIVULGAÇÃO

9.1. O Resultado dos 20.000 (vinte mil) selecionados será enviado por e-mail através da plataforma do Bolsas Santander, não sendo obrigatória a divulgação do ranqueamento de todos os participantes no programa por parte da ORGANIZADORA. Assim como o resultado dos 15 (quinze) selecionados na fase 3, será enviado por e-mail através da CNB Esports, não sendo obrigatória a divulgação do ranqueamento de todos os participantes no programa por parte deles.

9.2. Após a divulgação dos resultados, os Participantes terão o prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas para efetuarem eventuais questionamentos.

9.3. Ao participar deste Processo de Seleção nos termos deste Edital, os Participantes estarão automaticamente autorizando à ORGANIZADORA e à CNB Esports, 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, exhibir, 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 Esports poderão, por sua livre conveniência, e independente de notificação aos Participantes 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.

9.4. As autorizações descritas acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia adicional por parte da ORGANIZADORA.

9.5. A ORGANIZADORA detém e manterá 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.

9.6. Considerando que a internet será o principal veículo de comunicação deste Processo de Seleção, a ORGANIZADORA declara que todas as informações relacionadas a este Processo de Seleção constarão sempre no www.bolsas-santander.com e eventualmente no e-mail universidades@santander.com.br disponibilizada pela ORGANIZADORA ou no e-mail contato@cnb.gg disponibilizada pela CNB Esports.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. O horário de atendimento da CNB Esports 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.

10.2. A ORGANIZADORA não se responsabiliza por erros, falhas de acesso e/ou instabilidade sistêmica na plataforma da CNB Esports.

10.3. Durante todo o processo de seleção do Participante 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.

10.4. A participação no Processo de Seleção da ORGANIZADORA é gratuita e sujeita todos os interessados às regras e condições estabelecidas neste instrumento. Desta forma, o Participante, 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.

10.5. Os Participantes selecionados assumem total responsabilidade por quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados pela sua participação no presente Processo de Seleção.

10.6. O resultado das Fases do Processo de Seleção será divulgado por e-mail através da plataforma Bolsas Santander e pela CNB Esports mencionado em cada etapa, mas você poderá consultar o status, dentro da convocatória do Programa, através do link: <http://app.becas-santander.com/program/bolsas-santander-santander-gamer-pro-2023>

10.7. Somente serão aceitas inscrições feitas segundo o método descrito neste Edital, durante o período de inscrição especificado.

10.8. A ORGANIZADORA, 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 Participante.

10.9. As Partes acima descritas 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 Participante tenha que baixar qualquer material da página web deste Edital de Seleção, independentemente do fato de a informação contida na referida página ter sido preparada pelas Partes ou por terceiros, e independentemente do fato de o Participante ter se conectado à página web deste Processo de Seleção por meio de *hyperlink*.

10.10. Cada Participante será totalmente responsável pelos dados e documentos fornecidos neste Edital de Seleção. O Participante deverá ser o único responsável pela realização de provas 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, 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 Participante não poderá alterar nenhum dos dados já cadastrados. Será de responsabilidade exclusiva do Participante informar seus dados corretamente e uma conta de e-mail válida e ativa.

10.11. A participação neste Edital de Seleção também implica na responsabilização pessoal e intransferível dos Participantes e/ou seus representantes legais, no que se refere à veracidade das informações e/ou documentos fornecidos à ORGANIZADORA.

10.12. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão apreciadas e decididas pela ORGANIZADORA, cuja decisão é soberana e irrecorrível.

10.13. A ORGANIZADORA se reserva ao direito de, a seu exclusivo critério, alterar os termos deste Edital e/ou dos Anexos, informando previamente as mudanças aos Participantes, através de avisos em <http://app.becas-santander.com/program/bolsas-santander-santander-gamer-pro-2023> e ou por e-mail enviado através da contratada sempre se pautando pela legalidade e respeito a todos os Participantes.

10.14. 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 Participantes.

10.15. Ao participar deste Edital de Seleção, os Participantes estarão, automaticamente:

10.16. Autorizando, reconhecendo e aceitando que os dados pessoais fornecidos e demais informações que porventura lhe sejam solicitados poderão ser utilizados 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.

10.17. Os Participantes reconhecem e consentem que poderá haver a coleta, armazenamento e outros tratamentos necessários dos seus dados pessoais e pessoais sensíveis, bem como o compartilhamento destes e de sua imagem com empresas do Grupo Santander, do qual a Promotora 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 Promotora, durante a vigência deste Regulamento e posteriormente, pelos prazos exigidos por lei e de acordo com as regras de retenção de dados de todo o Grupo Santander, do qual a ORGANIZADORA faz parte.

10.18. 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.

11. CRITÉRIOS GERAIS:

11.1. Critérios de seleção 1ª Fase:

O teste de conhecimento terá 5 (cinco) questão de múltipla escolha, tendo uma única opção correta para cada questão. Os inscritos que acertarem todas as questões, serão os selecionados para a segunda fase do processo de seleção, levando em consideração os demais critérios de seleção, diversidade e desempate detalhado neste Edital.

11.2. Critérios de seleção 2ª Fase:

Após a realização do curso online será aplicado 2 avaliações (teste teórico e prático).

Teste de teórico: O teste terá 20 questões de múltipla escolha, tendo uma única opção correta para cada questão. Os inscritos que acertarem todas as questões, serão os selecionados para a próxima fase, levando em consideração os demais critérios de seleção, diversidade e desempate detalhado neste Edital.

Teste de prática: Para as trilhas de League of Legends e Valorant, os candidatos passarão por uma dinâmica virtual ("Campeonatos"), na qual será realizado um campeonato com partidas em cada um dos respectivos jogos. Os times vencedores serão os selecionados para extensão de curso.

Já na trilha de Streamers, os candidatos enviarão vídeos com melhores momentos das transmissões e jurados internos do CNB avaliarão os melhores, usando critérios próprios.

11.4. Critérios de Diversidade:

- 1.** Mínimo de 40% pretos e pardos
 - 2.** Mínimo 30% de mulheres
- * Candidatas mulheres negras que tenham sido aprovadas nas vagas reservadas para candidatos negros, não concorrerão às vagas reservadas para mulheres;
 - * Candidatas mulheres negras que não tenham sido aprovadas nas vagas reservadas para candidatos negros, concorrem às vagas reservadas para mulheres;
- e,
- * Todos os candidatos que não tenham sido aprovados nas vagas reservadas, concorrem às vagas gerais.

11.5. Critérios de Desempate (consecutivamente):

- 1º) Número de acertos em questões do teste de conhecimento;
- 2º) Data de conclusão da inscrição (aqueles que completarem a inscrição e teste de conhecimento em menor prazo terão prioridade em caso de necessidade de desempate).

ANEXO I – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DO CURSO ONLINE (20 MIL BOLSAS)

<i>Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy</i> League of Legends
--

Disciplina	Conceitos e estratégias de League of Legends	
PRÉ-REQUISITOS Não há	HORAS / AULAS GRAVADAS 13h / 98	HORAS / AULAS AO VIVO 4h30 / 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 League of Legends. Conteúdo: O primeiro módulo do curso aborda conceitos básicos essenciais, como vocabulário do League of Legends, funções, rotas, movimentação, posicionamento, visão de mapa e ganks. 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. 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. 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.		

Módulo 1 - O essencial		
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 1.6	Como voltar pro jogo quando começar atrás?
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 melhor 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 2.1.14	Como ganhar jogando com um team fighter

Módulo 2.2 - Selva		
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"

2.3 - Meio		
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

Módulo 2.4 - Atirador		
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

Módulo 2.5 - Suporte		
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

Módulo 3 - Jogando em equipe		
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?

Módulo 4 - Análises		
Aula 96	AULA 4.1	Análise partidas no mundial de LoL Dia 1
Aula 97	AULA 4.2	Análise partidas no mundial de LoL Dia 2
Aula 98	AULA 4.3	Mudanças da season

Disciplina	Metaverso aplicado nos games	
PRÉ-REQUISITOS Não há	HORAS / AULAS GRAVADAS 12h / 100	HORAS / AULAS AO VIVO 4h / 2
Procedimento didático: Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos. Objetivo: Possibilitar ao aluno desenvolver ambientes nos games Fortnite e Euro Truck para serem aplicados a diferentes metaversos. Conteúdo: O curso oferece uma abordagem abrangente sobre a criação de ambientes de metaverso nos populares jogos Fortnite e Eurotruck, contando com a expertise de profissionais especializados nesse mercado em grande crescimento. 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 adquirirão conhecimentos sobre o Unreal Editor, desenvolvimento de cenários, importação de assets, publicação de suas criações e pós-produção. Além disso, o curso enfatiza a importância do trabalho em equipe e a aplicação de diferentes funções dentro de um projeto colaborativo.		

Módulo 1 - Metaverso no Fortnite		
1.1 - INTRODUÇÃO		
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
1.2 - INICIANDO NO MODO CRIATIVO		
Aula 5	AULA 1.2.1	Modo de Jogo Criativo
Aula 6	AULA 1.2.2	Criação e Planejamento
1.3 - INTERFACE E GALERIAS		
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
1.4 - CRIANDO A PRIMEIRA ILHA		
Aula 13	AULA 1.4.1	Criando um Box Fight
Aula 14	AULA 1.4.2	Promovendo sua Ilha
1.5 - INTRODUÇÃO UEFN		
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)
1.6 - UEFN LANDSCAPE		
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
1.7 - CRIANDO CENÁRIOS GALERIAS PADRÃO		
Aula 23	AULA 1.7.1	Gaveta de Conteúdo

Aula 24	AULA 1.7.2	Lembrar da criação de pastas/organização
1.8 - IMPORTANDO ASSETS		
Aula 25	AULA 1.8.1	Onde baixar/comprar
Aula 26	AULA 1.8.2	Como importar/convertir
Aula 27	AULA 1.8.3	Como colocar no mapa
Aula 28	AULA 1.8.4	Jogando o preview
1.9 - DISPOSITIVOS DO MODO DE JOGO		
Aula 29	Aula 1.9.1	Colocando jogadores
Aula 30	Aula 1.9.2	Colocando veículos
Aula 31	Aula 1.9.3	Colocando equipamentos
1.10 - PUBLICANDO VERSÃO PRIVADA		
Aula 32	Aula 1.10.1	A ilha está funcional
1.11 - PÓS PRODUÇÃO		
Aula 33	Aula 1.11.2	Animações
Aula 34	Aula 1.11.3	Audios
Aula 35	Aula 1.11.4	Cinemática
1.12 - TRABALHANDO EM EQUIPE		
Aula 36	Aula 1.12.1	Novo projeto
Aula 37	Aula 1.12.2	Lock (prende objeto com algn)
Aula 38	Aula 1.12.3	Enviar versão (commit)
1.13 - EXTRA		
Aula 39	Aula 1.13.1	Onde encontrar mais documentações, linguagem VERSE

Módulo 2 - Metaverso no Euro Truck		
Módulo 2.1 - Introdução		
Aula 41	2.1.1	Introdução e trajetória do professor
Aula 42	2.1.2	Profissionalização
Aula 43	2.1.3	Como conseguir clientes
Aula 44	2.1.4	Dicas para começar a trabalhar com editagem
Aula 45	2.1.5	Resumo do que vamos aprender no curso
Módulo 2.2 - O essencial		
Aula 46	2.2.1	Programas e Plug-ins necessários
Aula 47	2.2.2	Extraíndo pasta base
Aula 48	2.2.3	Configurando editor 3D
Aula 49	2.2.4	Configurando editor de imagens
Aula 50	2.2.5	Conhecendo leitor de arquivos .sii .sui .dat
Aula 51	2.2.6	Conhecendo nomenclaturas e funções
Aula 52	2.2.7	Essencial para o mod funcionar
Aula 53	2.2.8	Conhecendo editor 3D
Aula 54	2.2.9	Plug-in Editor
Aula 55	2.2.10	Modo editor no jogo
Módulo 2.3 - Mãos a Obra		
Aula 56	2.3.11	Criando pasta com arquivos necessários para importar
Aula 57	2.3.12	Separar variantes do .pmd importado
Aula 58	2.3.13	Separar peças
Aula 59	2.3.14	Conhecendo os Materiais
Aula 60	2.3.15	Criando textura e material para peças
Aula 61	2.3.16	Desdobrar peça
Aula 62	2.3.17	Mapeamento de peça, Uv_0 Uv_1 Uv_2

Aula 63	2.3.18	Exportando .pmd
Aula 64	2.3.19	O que são dummies e quais suas funções
Aula 65	2.3.20	Criando .pmd para acessório
Aula 66	2.3.21	Criando def para acessório
Aula 67	2.3.22	Exportando e compactando
Módulo 2.4 - Convertendo 3D novo		
Aula 68	2.4.1	Conhecendo o 3D exterior e projeto
Aula 69	2.4.2	Criando pasta com arquivos necessários para o projeto
Aula 70	2.4.3	Criando def de cabine
Aula 71	2.4.4	Criando def de chassis
Aula 72	2.4.5	Criando def de motores, transmissões e pinturas
Aula 73	2.4.6	Criando def de acessórios
Aula 74	2.4.7	Criando def de concessionária
Aula 75	2.4.8	Separando Partes do 3D
Aula 76	2.4.9	Configurando escala real e dummies pt.1
Aula 77	2.4.10	Configurando escala real e dummies pt.2
Aula 78	2.4.11	Tudo que o 3D precisa ter para funcionar
Aula 79	2.4.12	Alinhamento do 3D
Aula 80	2.4.13	Mapeamento de todas as peças
Aula 81	2.4.14	Exportação de teste e compactando arquivo
Aula 82	2.4.15	Conferindo em jogo
Aula 83	2.4.16	Revisão no Editor
Módulo 2.5 - Animações Exteriores		
Aula 84	2.5.1	Criando .pmd de animação e def
Aula 85	2.5.2	Selecionando vértex e configurando o editor
Aula 86	2.5.3	Criando a .pma Vidros
Aula 87	2.5.4	Criando a .pma Limpadores
Aula 88	2.5.5	Exportando e compactando
Aula 89	2.5.6	Últimas configurações e ajustes exteriores
Módulo 2.6 - Interior		
Aula 90	2.6.1	Separando 3D do interior
Aula 91	2.6.2	Criando texturas e mapeamento detalhado
Aula 92	2.6.3	Explicando e criando variantes de cores
Aula 93	2.6.4	Listando peças a serem animadas
Aula 94	2.6.5	Criando as animações
Aula 95	2.6.6	Configurando animações seguindo banco de dados scs
Aula 96	2.6.7	Exportando, Testando e Configurando
Aula 97	2.6.8	Acessórios Para interiores
Aula 98	2.6.9	Ajustes de Altura
Aula 99	2.6.10	Chuva no Vidro e limpadores de parabrisa
Módulo 2.7 - Finalização Truck		
Aula 100	2.7.1	Banco de iluminacoes (Explicativo)
Aula 101	2.7.2	Criando iluminacoes
Aula 102	2.7.3	Lightmask
Aula 103	2.7.4	Variant
Aula 104	2.7.5	Ícone acessórios
Aula 105	2.7.6	Teste completo no game
Aula 106	2.7.7	Acabamento no arquivo
Aula 107	2.7.8	Dúvidas e explicações Finais módulo
Módulo 2.8 - Edição de mapa		
Aula 108	2.8.1	Ativando editor e primeiros passos
Aula 109	2.8.2	Ferramentas e funções

Aula 110	2.8.3	Criar pista
Aula 111	2.8.4	Colocar models, objetos, placas etc
Aula 112	2.8.5	Criando conjunto
Aula 113	2.8.6	Modelando Model no editor 3D e modelando
Aula 114	2.8.7	Fazendo Def para aparecer
Aula 115	2.8.8	Fechar arquivo mod
Aula 116	2.8.9	Últimos detalhes a se fazer em edição de um mapa

Santander Gamer Pro - CNB Esports Academy

Streamer

Disciplina	Método 3 E's para fazer lives de games	
PRÉ-REQUISITOS Não há	HORAS / AULAS GRAVADAS 18h / 83	HORAS / AULAS AO VIVO 4h30 / 3
Procedimento didático: Vídeo aulas em plataforma digital, com apresentação e vídeos ilustrativos. Objetivo: Possibilitar o aluno a estruturar um projeto de lives desde o zero absoluto. Conteúdo: 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. 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". Com tudo instalado, o aluno entra no módulo 2 e começa a colocar a mão na massa, aprendendo a configurar tudo das principais ferramentas. 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. 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.		

Módulo 1 - Introdução ao Curso		
Aula 1	AULA 1.1	Introdução do Curso
Aula 2	AULA 1.2	Estrutura mínima necessária para o bom aproveitamento do curso
Aula 3	AULA 1.3	Lista de softwares que serão utilizados no curso
Aula 4	AULA 1.4	Instalando os programas

Módulo 2 - OBS, SLOBS e outros softwares		
Módulo 2.1 - Introdução		
Aula 5	AULA 2.1.1	OBS e SLOBS e suas diferenças
Aula 6	AULA 2.1.2	BOTS

Módulo 2.2 - OBS		
Aula 7	AULA 2.2.1	Explicando a interface do OBS
Aula 8	AULA 2.2.2	Configurando: GERAL
Aula 9	AULA 2.2.3	Configurando: Transmissão
Aula 10	AULA 2.2.4	Configurando: Saida
Aula 11	AULA 2.2.5	Configurando: Audio
Aula 12	AULA 2.2.6	Configurando: Video
Aula 13	AULA 2.2.7	Configurando: T. de atalho
Aula 14	AULA 2.2.8	Configurando: Avançado

Aula 15	AULA 2.2.9	Cenas e fontes
Aula 16	AULA 2.2.10	Transições de cena
Aula 17	AULA 2.2.11	Usando o modo estúdio
Aula 18	AULA 2.2.12	Usando a camera virtual
Aula 19	AULA 2.2.13	Streaming, Gravação ou tudo ao mesmo tempo?

2.3 - StreamLabs OBS		
Aula 20	AULA 2.3.1	Explicando a interface do SLOBS
Aula 21	AULA 2.3.2	Configurando: GERAL
Aula 22	AULA 2.3.3	Configurando: Transmissão
Aula 23	AULA 2.3.4	Configurando: Saída
Aula 24	AULA 2.3.5	Configurando: Áudio e Vídeo
Aula 25	AULA 2.3.6	Configurando: T. de atalho e Avançado
Aula 26	AULA 2.3.7	Coleções de Cena, Notificações e Aparência.
Aula 27	AULA 2.3.8	Controle remoto do SLOBS
Aula 28	AULA 2.3.9	Usando a camera virtual
Aula 29	AULA 2.3.10	Sobreposição no Jogo
Aula 30	AULA 2.3.11	Cenas e fontes
Aula 31	AULA 2.3.12	Transições de cena
Aula 32	AULA 2.3.13	Usando o modo estúdio e o Highlighter

Módulo 2.4 - StramLabs (plataforma)		
Aula 33	AULA 2.4.1	Apresentando o Streamlabs e Iniciando a Configuração
Aula 34	AULA 2.4.2	Caixa de Alertas
Aula 35	AULA 2.4.3	Principais Widgets
Aula 36	AULA 2.4.4	Principais recursos
Aula 37	AULA 2.4.5	Configurando Doações
Aula 38	AULA 2.4.6	CloudBOT

Módulo 2.5 - Outras Plataformas de suporte		
Aula 39	AULA 2.5.1	Streamelements
Aula 40	AULA 2.5.2	Outros BOTS
Aula 41	AULA 2.5.3	Outros softwares de transmissão
Aula 42	AULA 2.5.4	Softwares complementares
Aula 43	AULA 2.5.5	Similares ao Streamdeck p/ cel e tablets

Módulo 3 - Estrutura e Streaming		
Módulo 3.1 - Estrutura		
Aula 44	AULA 3.1.1	Sobre as plataformas de streaming
Aula 45	AULA 3.1.2	Mídias Sociais
Aula 46	AULA 3.1.3	Principais configurações da Twitch
Aula 47	AULA 3.1.4	Como divulgar a sua live
Aula 48	AULA 3.1.5	Calendário
Aula 49	AULA 3.1.6	Personalização da página de live
Aula 50	AULA 3.1.7	Monetização
Aula 51	AULA 3.1.8	DMCA

Módulo 3.2 - Streaming		
Aula 52	AULA 3.2.1	Introdução sobre a sessão

Aula 53	AULA 3.2.2	Por que quero abrir uma live?
Aula 54	AULA 3.2.3	Personagem
Aula 55	AULA 3.2.4	Stream é um ENTRETENIMENTO!
Aula 56	AULA 3.2.5	Constância e foco
Aula 57	AULA 3.2.6	Números e sua importância
Aula 58	AULA 3.2.7	Criação da sua marca e Identidade Visual
Aula 59	AULA 3.2.8	Aparência
Aula 60	AULA 3.2.9	O chat e a moderação

Módulo 4 - Hardware e acessórios		
Módulo 4.1 - Introdução		
Aula 61	AULA 4.1.1	Explicação do Módulo
Aula 62	AULA 4.1.2	Diferentes tipos de hardware para streams

Módulo 4.2 - Computador		
Aula 63	AULA 4.2.1	O que um computador para streams precisa?
Aula 64	AULA 4.2.2	Comprar um computador montado ou montar peça a peça?
Aula 65	AULA 4.2.3	Guia para seu PC de livestreams
Aula 66	AULA 4.2.4	Placa mãe
Aula 67	AULA 4.2.5	Processadores
Aula 68	AULA 4.2.6	Memórias
Aula 69	AULA 4.2.7	HDs e SSDs
Aula 70	AULA 4.2.8	Gabinete, Cooler e Fans
Aula 71	AULA 4.2.9	Fonte
Aula 72	AULA 4.2.10	Sistema Operacional

Módulo 4.3 - Audio		
Aula 73	AULA 4.3.1	Diferentes abordagens sobre áudio para livestreams
Aula 74	AULA 4.3.2	Microfones
Aula 75	AULA 4.3.3	Configurando o áudio da sua live

Módulo 4.4 - Audio		
Aula 76	AULA 4.4.1	Guia para escolha da sua webcam ou câmera
Aula 77	AULA 4.4.2	Configurando sua câmera
Aula 78	AULA 4.4.3	Iluminação

Módulo 4.5 - Outros		
Aula 79	AULA 4.5.1	Acessórios importantes
Aula 80	AULA 4.5.2	Rede

Módulo 4.6 - Streaming em 2 pcs e videogames		
Aula 81	AULA 4.6.1	Métodos de captura de imagem
Aula 82	AULA 4.6.2	Placa de captura
Aula 83	AULA 4.6.3	NDI (dicas e configuração)

Disciplina	Conceitos e estratégias de Valorant	
PRÉ-REQUISITOS Não há	HORAS / AULAS GRAVADAS 18h / 58	HORAS / AULAS AO VIVO 4h30 / 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.		

Módulo 1 - O essencial		
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

Módulo 2.2 - Controladores		
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

Módulo 2.3 - Duelistas		
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

Módulo 2.4 - Sentinelas		
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

Módulo 3 - Entendendo o competitivo		
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

Módulo 4 - Análises		
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

Módulo 5 - Rotina e treinamento		
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