

# Diplomado Gestión de ESports





## Diplomado Gestión de ESports

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online
- » Dirigido a: Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios en el área de Empresariales que quieran ampliar su currículum profesional y adquirir las habilidades necesarias que le permitan llevar a cabo una actividad directiva dentro de las diferentes ramas de la industria de los videojuegos

Acceso web: [www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/gestion-esports](http://www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/gestion-esports)

# Índice

01

Bienvenida

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 6*

03

¿Por qué nuestro programa?

---

*pág. 10*

04

Objetivos

---

*pág. 14*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

06

Metodología

---

*pág. 24*

07

Perfil de nuestros alumnos

---

*pág. 32*

08

Dirección del curso

---

*pág. 36*

09

Impacto para tu carrera

---

*pág. 40*

10

Beneficios para tu empresa

---

*pág. 44*

11

Titulación

---

*pág. 48*

# 01

# Bienvenida

El desarrollo de la tecnología y, sobre todo, el impulso que le ha dado a esta la evolución de internet, ha favorecido la aparición de nuevos conceptos en el área de videojuegos, los eSports. Su atractivo y las posibilidades que ofrece para los jugadores ha hecho que crezca de manera exponencial en muy poco tiempo por lo que la demanda empresarial de profesionales especializados en la gestión de proyectos de ciberdeportes es cada vez mayor. Siendo conscientes de esta realidad la universidad lanza una titulación enfocada a cubrir esta demanda laboral a través de un programa que capacitará a sus alumnos con las competencias necesarias para desarrollar y dirigir proyectos de eSports con total garantía de éxito. Una titulación 100% online que impulsará la carrera profesional del egresado hasta alcanzar límites profesionales que nunca se había planteado.



Diplomado en Gestión de eSports  
TECH Universidad Tecnológica



“

*Implementa a tus conocimientos los conceptos más vanguardistas en materia de Gestión de ESports y conviértete en un profesional de este sector”*

02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

*TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”*

## En TECH Universidad Tecnológica



### Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivideo interactivo.



### Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

**95%**

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



### Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

**+100.000**

directivos capacitados cada año

**+200**

nacionalidades distintas



### Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

**+500**

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



### Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



### Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



### Análisis

---

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



### Excelencia académica

---

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



### Economía de escala

---

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



### Aprende con los mejores

---

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



*En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico*

03

# ¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

*Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”*

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

### Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

*El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.*

02

### Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

*Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.*

03

### Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

*Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.*

04

### Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

*El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.*

05

### Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

*Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.*

06

### Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

*El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.*

07

### Mejorar *soft skills* y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

*Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.*

08

### Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Universidad Tecnológica.

*Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.*

# 04 Objetivos

Los *eSports* son un escenario cambiante dentro de la industria de los videojuegos. Es por ello que conocer al detalle los entresijos de esta área es una tarea compleja. Sin embargo, TECH, a través de una profunda y exhaustiva investigación y con el objetivo de que los alumnos saquen el máximo rendimiento a esta titulación, ha logrado recopilar en un único programa toda la información que les permitirá especializarse en tan solo seis semanas.



“

*Si tu objetivo es dirigir tu carrera profesional hacia la dirección y gestión empresarial de proyectos de eSports, esta titulación es la que te ayudará a conseguirlo”*

**TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos  
Trabajan conjuntamente para conseguirlos**

El Diplomado en Gestión de ESports capacitará al alumno para:

01

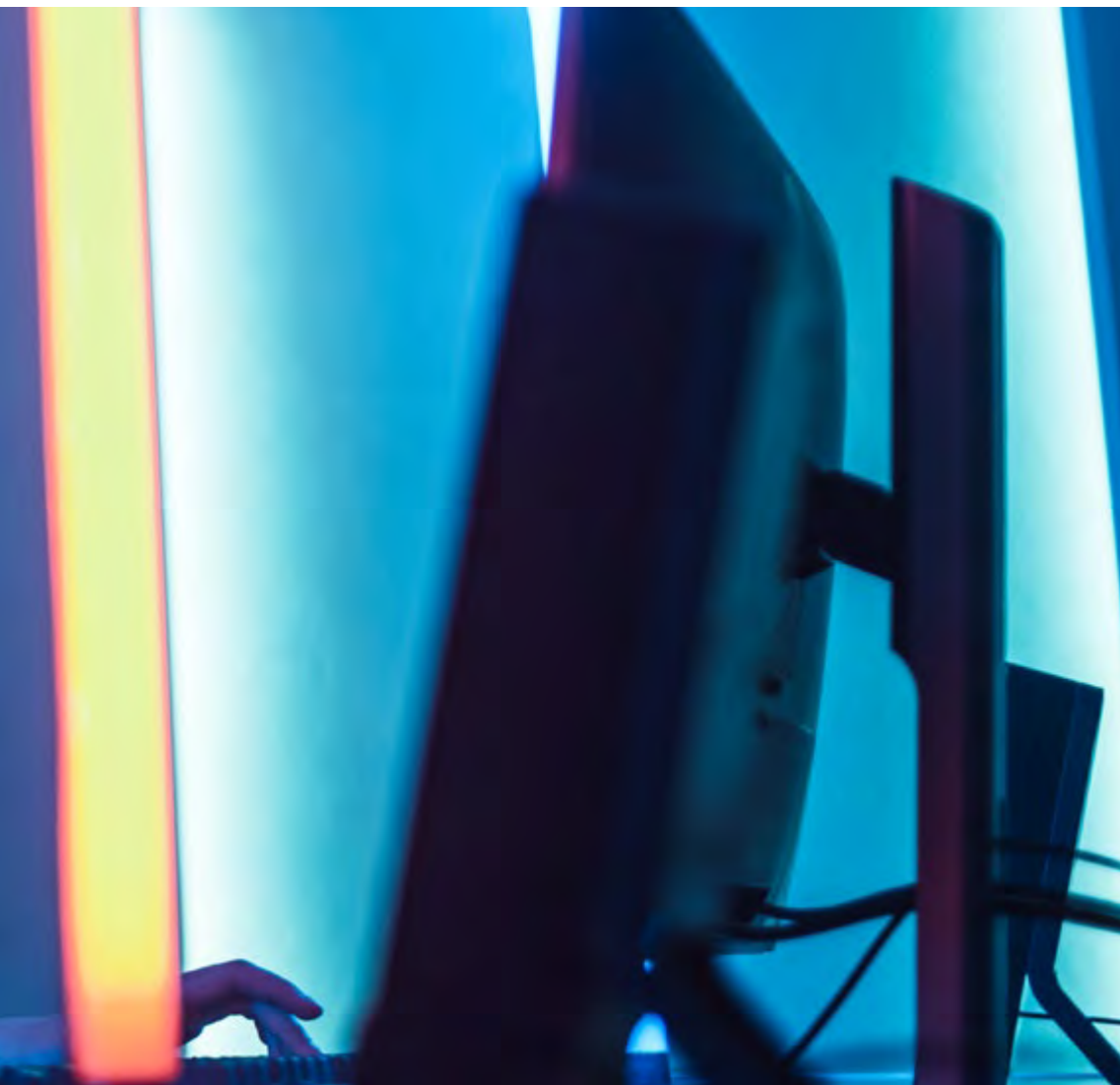
Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuego

02

Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas







03

Conocer en profundidad todo el subecosistema del *eSports*, tanto sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar estrategias en este mercado

04

Conocer el rol del jugador y su importancia en el desarrollo de iniciativas digitales

05

# Estructura y contenido

El mundo de los *eSports* está compuesto por diversas áreas y actores: jugadores, patrocinadores, distribuidores, fabricantes, etc. Conocer en detalle cada una de estas piezas es lo que permite a los profesionales desarrollar una estrategia de gestión eficaz y efectiva y es, precisamente, lo que conseguirán con la superación de esta titulación. Porque a través de un completísimo programa, los egresados adquirirán las habilidades y competencias esenciales que orientarán su carrera laboral hacia el éxito dentro de la gestión de proyectos de deportes electrónicos.



“

*Este programa profundiza en la gestión del Owned Media y del Paid Media, con especial foco en el Social Media. Conceptos que el especialista deberá manejar para garantizar una gestión de estrategias exitosa”*

## Plan de estudios

El diseño y la elaboración del plan de estudios de este Diplomado en Gestión de ESports ha corrido a cargo del equipo docente, quien ha logrado adecuar la totalidad del temario a la demanda laboral exigida por las empresas *Gaming*.

Se trata de un recorrido conceptual por la industria de los deportes electrónicos, desde la gestión de clubes y la importancia en la relación con los jugadores, hasta las competiciones y los eventos. Además, también profundiza en la gestión de los patrocinios y la publicidad, así como en la relevancia que toma en esta área las estrategias de Marketing.

Un compacto programa desarrollado a lo largo de 6 semanas y en el que los alumnos encontrarán 150 horas de contenido teórico, práctico y adicional. Podrán acceder a artículos de investigación, lecturas, vídeos al detalle de cada unidad, resúmenes interactivos para facilitarles el repaso y mucho más. Y es que el equipo docente selecciona todo este material con el objetivo de que los alumnos encuentren en él la posibilidad de profundizar en los apartados que considere.

Una titulación 100% online con la que los egresados podrán organizarse y que permite a trabajadores en activo compaginar su jornada laboral con la académica. Además, el Aula Virtual está optimizada para ordenador, *Tablet* y móvil, por lo que podrán acceder desde donde quiera y durante las 24 horas del día.

Este Diplomado en Gestión de ESports se desarrolla a lo largo de 6 semanas y en un único módulo:

### Módulo 1

### Gestión de eSports



### ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Diplomado en Gestión de ESports de manera totalmente online. Durante las 6 semanas que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

*Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.*

Módulo 1. Gestión de eSports

1.1. La industria del eSports

- 1.1.1. eSports
- 1.1.2. Actores de la Industria del eSports
- 1.1.3. El modelo de negocio y el mercado del eSports

1.2. La gestión de los clubes de eSports

- 1.2.1. La importancia de los clubes en eSports
- 1.2.2. Creación de clubes
- 1.2.3. Administración y gestión de los clubes de eSports

1.3. La relación eGamers

- 1.3.1. El rol del jugador
- 1.3.2. Habilidades y competencias del jugador
- 1.3.3. Jugadores como embajadores de marca

1.4. Las competiciones y los eventos

- 1.4.1. El *Delivery* en eSports: competiciones y eventos
- 1.4.2. La gestión del evento y los campeonatos
- 1.4.3. Los principales campeonatos locales, regionales, nacionales y globales

1.5. La gestión del patrocinio en los eSports

- 1.5.1. La gestión del patrocinio en eSports
- 1.5.2. Tipos de patrocinios en eSports
- 1.5.3. El acuerdo de patrocinio eSports

1.6. La gestión de la publicidad en el eSports

- 1.6.1. *Advergaming*: nuevo formato publicitario
- 1.6.2. El *Branded Content* en eSports
- 1.6.3. Los eSports como Estrategia Comunicativa

1.7. El Marketing en la gestión del eSports

- 1.7.1. La gestión del *Owned Media*
- 1.7.2. La gestión del *Paid Media*
- 1.7.3. Especial foco en el *Social Media*

1.8. *Influencer Marketing*

- 1.8.1. *Marketing influencer*
- 1.8.2. La gestión de audiencia y su impacto en eSports
- 1.8.3. Modelos de negocio en el *Influencer Marketing*

1.9. *Merchant*

- 1.9.1. La venta de servicios y productos asociados
- 1.9.2. El *Merchandising*
- 1.9.3. El comercio electrónico y los *Market Places*

1.10. Métricas y KPI del eSports

- 1.10.1. Métricas
- 1.10.2. Los KPI de progreso y de éxito
- 1.10.3. Mapa Estratégico de objetivos e indicadores



Empresas líderes en el sector de los eSports como Cloud9 o TSM valoran positivamente en los procesos de selección de personal la especialización del empresario en las principales áreas de gestión de proyectos de deportes electrónicos”



06

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.







“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## TECH Business School emplea el Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.*



*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y empresarial más vigente.

“ *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

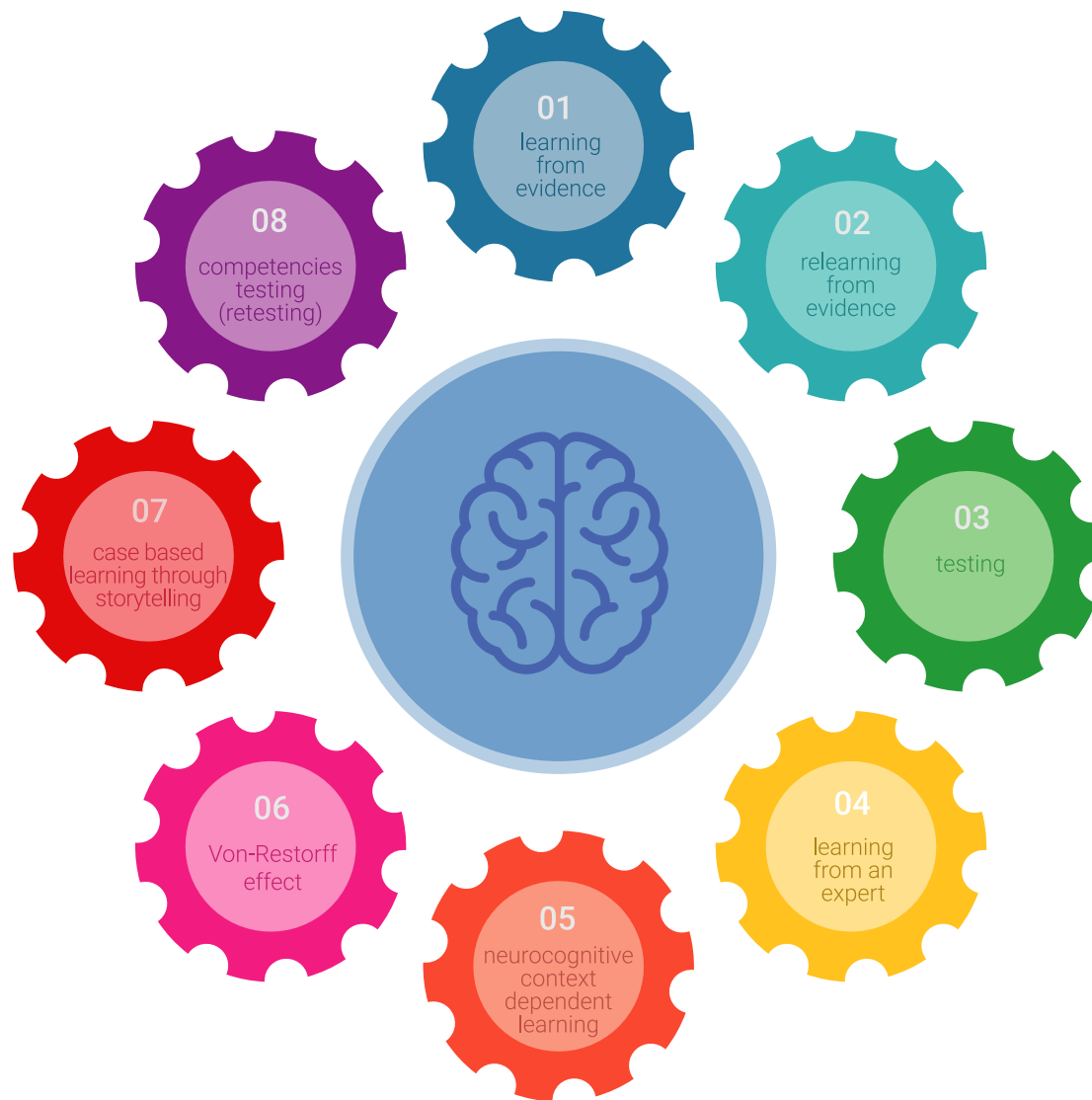
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra escuela de negocios es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



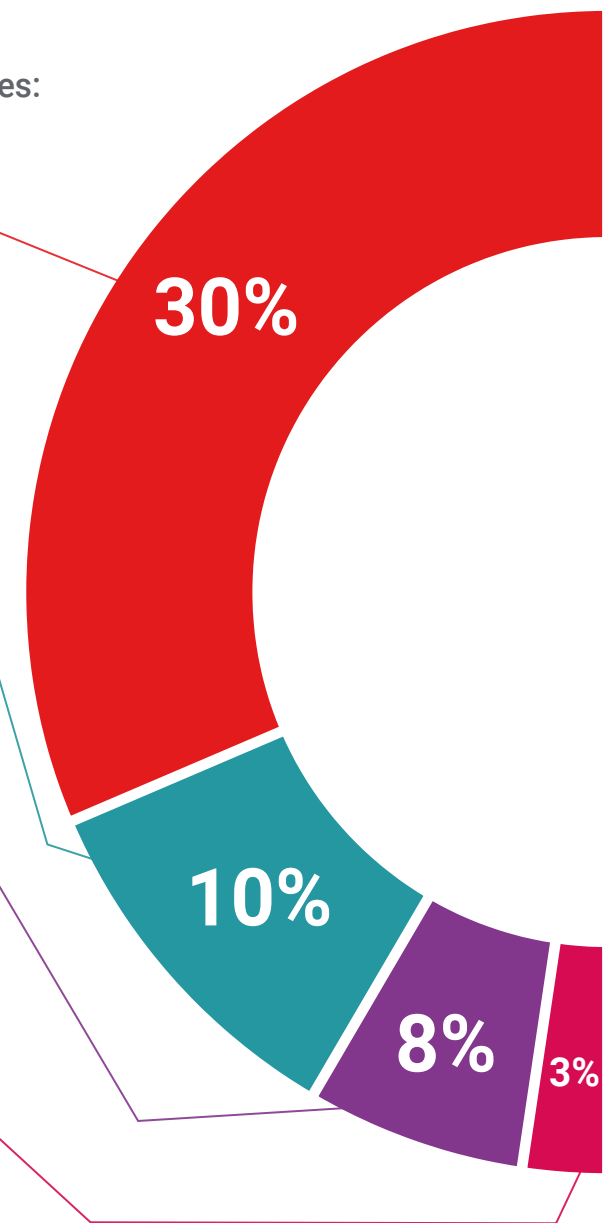
#### Prácticas de habilidades directivas

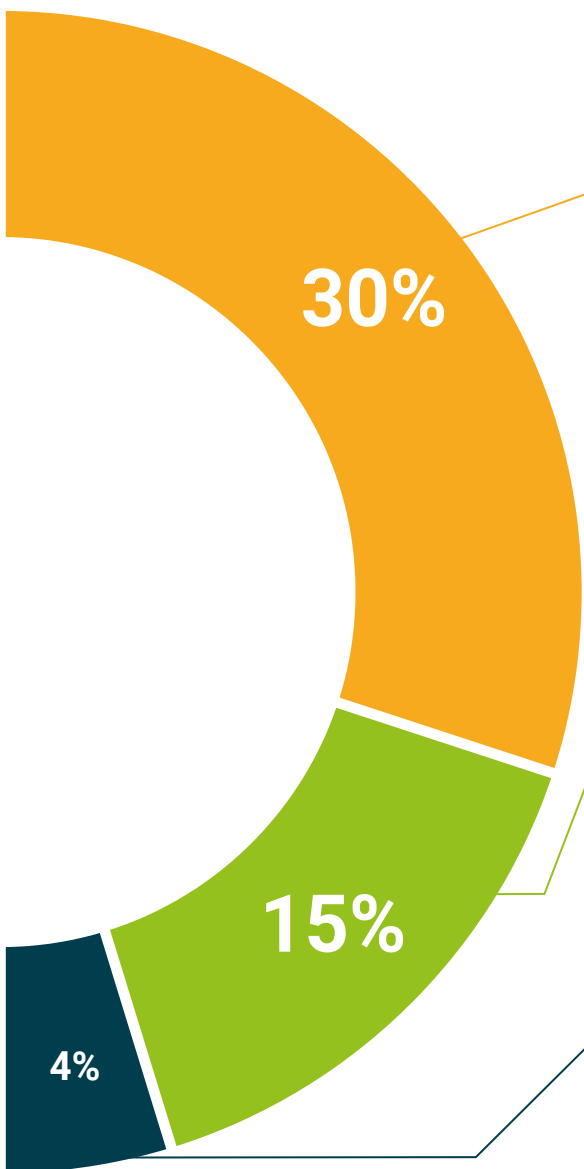
Realizarán actividades de desarrollo de competencias directivas específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un alto directivo precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





#### Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama internacional.



#### Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento. Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

# Perfil de nuestros alumnos

El Diplomado está dirigido a graduados, diplomados y licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones que ofrece la rama administrativa. La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa. También podrán realizar este Diplomado los profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral de, al menos, dos años en el ámbito empresarial.







“

*Si lo que buscas es convertirte en un profesional consolidado y de prestigio dentro de la industria de los deportes electrónicos en esta titulación encontrarás las claves para conseguirlo”*

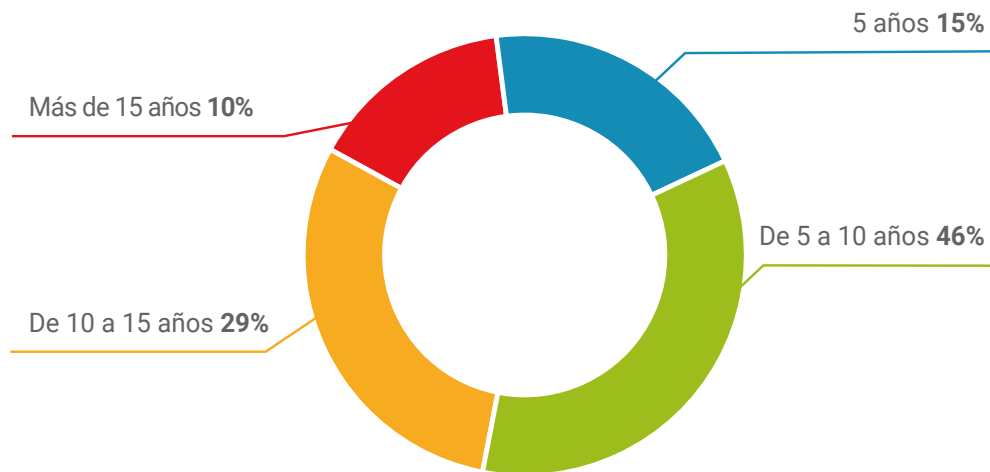
### Edad media

---

Entre **35** y **45** años

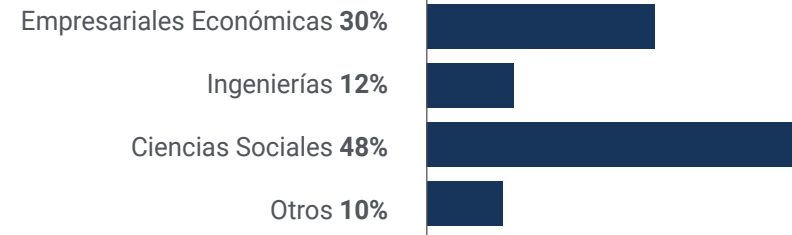
### Años de experiencia

---



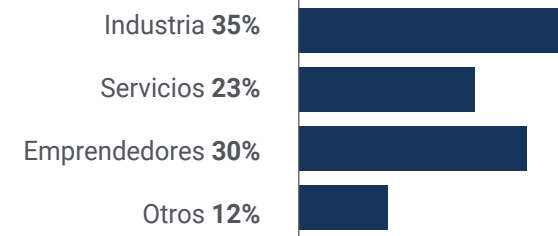
### Formación

---



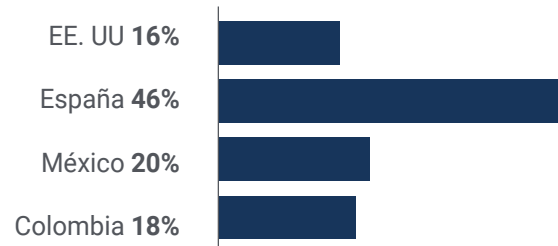
### Perfil académico

---



## Distribución geográfica

---



## Jennifer Almeida López

---

Content Manager

*“Un compañero de la facultad me habló de esta titulación y cuando leí su programa supe que era exactamente lo que necesitaba. En tan solo 6 semanas había logrado aprender todo lo que necesitaba saber de la gestión de proyectos dentro de los deportes electrónicos. Eso me valió para poder acceder al puesto de trabajo que tengo actualmente y en el que me siento desarrollada personal y profesionalmente”*

08

# Dirección del curso

Para la elaboración del cuadro directivo de este Diplomado en Gestión de ESports, TECH ha seleccionado a un equipo docente con amplia experiencia en diferentes ramas de la dirección empresarial de entidades digitales. Asimismo, al tratarse de profesionales en activo, podrán aportar una visión más realista y práctica de la industria. Además, como muestra de su compromiso con el programa y con la capacitación del alumnado, estarás a su disposición para resolver cualquier cuestión que pueda surgirles a lo largo de la titulación.



“

*Estarás rodeado de expertos del sector, quien con su experiencia te guiarán por el camino hacia el éxito”*

## Dirección



### D. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ Productor de Videojuegos y Aplicaciones Multidispositivo
- ♦ Director de Operaciones y Desarrollo de Negocio e I+D en Gamera Nest
- ♦ Director del Programa PS Talents en PlayStation Iberia
- ♦ Socio/Director de Producción, Marketing y Operaciones en ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Socio/Director de Producción y Operaciones/Diseñador de productos en DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Dirección online en Departamento de Marketing en AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Miembro del Departamento de Diseño y Licencias en LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Asistente de Operaciones en DISTRIMAGEN SL., Madrid (España)
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster Oficial Dirección, Marketing y Comunicación en la Universidad Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Master de Producción de Televisión por IMEFE en colaboración con la Unión Europea



## Profesores

### D. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- ◆ CEO y Fundador de Fluzo Studios
- ◆ Director Comercial y de Financiación Proyectos I+D en Kaudal
- ◆ CEO en Reta al Alzheimer
- ◆ CEO en Pyxel Arts
- ◆ Director de Productos y Servicios en Arquimea Ingeniería
- ◆ Key Account Manager en Cota Soluciones
- ◆ Director de Calidad de Software en Recreativos Franco Gaming
- ◆ Jefe Nacional de IT en Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ Gestor proyectos ADSL & Consultor Implantaciones en Telefónica España
- ◆ Técnico de Redes y Telefonía en Universidad Carlos III Madrid
- ◆ Ingeniero Técnico Industrial: Electrónica Industrial por la Universidad Carlos III Madrid
- ◆ Máster in Business Strategy and Corp. Communications en Universidad Rey Juan Carlos I
- ◆ Master en Inteligencia Artificial e Innovación por FOUNDERZ

“

*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”*

09

# Impacto para tu carrera

Buscando el mayor impacto positivo posible en la carrera del alumno, TECH ha reunido en este Diplomado no solo los conocimientos clave en la gestión de proyectos de *eSports*, sino también la perspectiva única para poner en práctica esos conocimientos con el mayor de los éxitos. Así, se fomentan tanto las habilidades críticas y analíticas del alumno como sus propias competencias transversales, imprescindibles en cualquier líder moderno.





“

*Incorporar esta titulación a tu currículum vitae te abrirá las puertas de empresas como Riot Games”*

### ¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera.

El Diplomado en Gestión de ESports es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la gestión de proyectos de e-Sports. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

Si quieren superarse a si mismos, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarse con los mejores, TECH es el sitio.

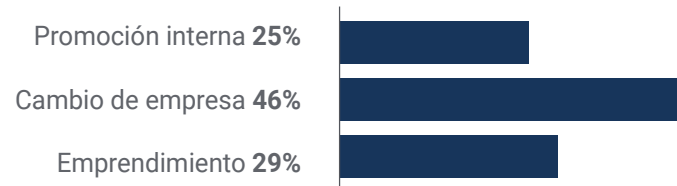
*Podrás planificar y personalizar tu calendario lectivo. TECH te da las herramientas, pero tú decides cuándo y desde dónde acceder al contenido.*

*La mejora laboral que te aportará este Diplomado se traducirá, también, en un aumento sustancial de salario.*

#### Momento del cambio



#### Tipo de cambio



## Mejora salarial

---

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **35,5%**



# 10

## Beneficios para tu empresa

El Diplomado en Gestión de ESports contribuye a elevar el talento de la organización a su máximo potencial mediante la institución de líderes de alto nivel. Participar en esta titulación supone una oportunidad única para acceder a una red de contactos potente en la que encontrar futuros socios profesionales, clientes o proveedores. Además, la figura de un directivo cualificado puede ayudar a la empresa a crecer hasta posicionarse por encima de la competencia.





“

*Consigue el impulso académico que necesitas para llegar a los puestos de responsabilidad y dirección en los que serás capaz de demostrar, realmente, tus mejores habilidades y competencias”*

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

### **Crecimiento del talento y del capital intelectual**

Los profesionales aportarán a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

---

02

### **Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos**

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con los profesionales y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

### **Construcción de agentes de cambio**

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

---

04

### **Incremento de las posibilidades de expansión internacional**

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

### Desarrollo de proyectos propios

Los profesionales pueden trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o desarrollo de negocio de su compañía.

---

06

### Aumento de la competitividad

Este programa dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

# Titulación

El Diplomado en Gestión de ESports garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Diplomado en Gestión de ESports** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal\* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Gestión de ESports**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Diplomado Gestión de ESports

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: **TECH** Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Diplomado Gestión de ESports

