

Curso Universitario Gestión de E-Sports

Avalado por la NBA



tech
universidad



Curso Universitario Gestión de E-Sports

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-e-sports

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

Los videojuegos son un mercado bastante nuevo pero los *e-Sports*, o deportes electrónicos, lo son aún más ya que cuentan con menos de 50 años en el mercado. Éstos, pueden ser definidos como campeonatos online en las que diferentes jugadores se reúnen para ver quién es el mejor en el juego en cuestión. Esto lo hace una opción bastante apetecible, dado que cada día son más las empresas que buscan personal para gestionar este tipo de competiciones online con miles de seguidores. Con este programa, el alumno adquirirá todos los conceptos y habilidades necesarias para desarrollar la Gestión de *e-Sports* y entrar en un mercado laboral muy ambicioso. Todo esto con una titulación impartida de forma online y con las técnicas educativas más innovadoras del sector.



“

Conoce las técnicas para gestionar las dos entidades que se necesitan para desarrollar un modelo de negocio: El Club y El Jugador”

Los *e-Sports* pueden definirse como competiciones de videojuegos que han adquirido una alta popularidad en los últimos años. Estos, suelen ser multijugador y pueden ser disputados por profesionales, así como por amateurs o aficionados. Sus primeras apariciones datan de 1972 con el famoso juego *Spacewar*. A partir de ahí hasta la actualidad, se han desarrollado muchos videojuegos en esta modalidad dando pie incluso a personal que se dedican profesionalmente a esta modalidad.

En este programa, el alumno conocerá el subecosistema de los *e-Sports*. La publicidad, el *merchandising* y el conocido como *Influencer Marketing*, son aspectos estrictamente ligados a esta especialidad y que cobran un papel vital en el desarrollo de los *e-Sports*. El alumno adquirirá los conocimientos pertinentes a través de casos y realidades que le darán una visión más práctica de los conocimientos. También aprenderá como gestionar las dos entidades que existen para desarrollar un modelo de negocio en este ámbito: el Club y el Jugador.

Esta titulación cuenta con un temario muy completo que está elaborado por profesionales con amplia experiencia profesional dentro de Empresa de Videojuegos. A través de él, el egresado aprenderá todo lo relacionado con la Gestión de *e-Sports*. De esta manera, gestionar los eventos y campeonatos con éxito en su futuro laboral, así como el resto de funciones pertenecientes a un puesto de trabajo en este sector.

TECH cuenta con una metodología 100% online que hará que el alumno pueda cursar esta titulación desde cualquier lugar, tan solo teniendo acceso a internet. Esto hará posible que tenga la oportunidad de compaginar sus estudios con otros aspectos de su vida como asuntos laborales o personales. Este Curso Universitario, también cuenta con las últimas tendencias en técnicas educativas como, por ejemplo, la repetición de conceptos por parte del docente al alumno, mejor conocido como *Relearning*.

Este **Curso Universitario en Gestión de E-Sports** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



En TECH, sacamos el máximo partido posible a las tecnologías a partir de diversos recursos multimedia. De esta manera, conseguiremos una inmersión de calidad en cada uno de los temas de este Curso universitario”

“

Aprender a crear un modelo de negocio dependiendo de qué tipo de jugador encuentres: el Pro, el Amateur y el Aficionado”

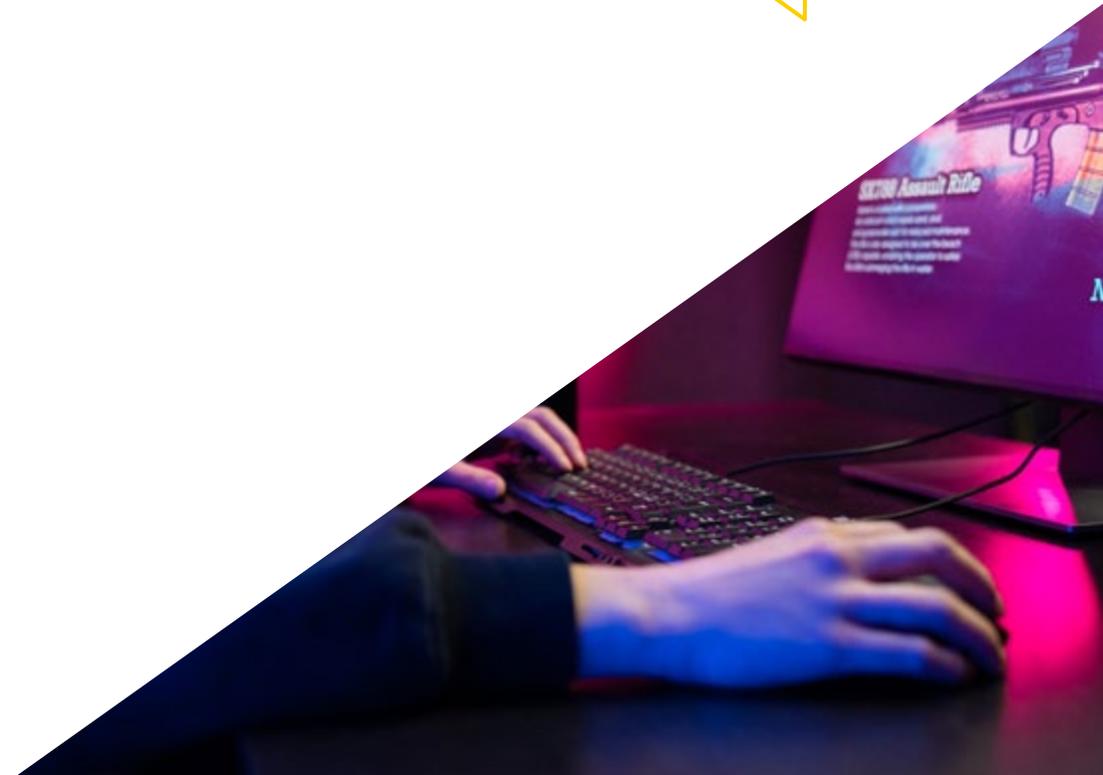
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Trabaja en empresas especializadas en e-Sports, como Cloud 9 o Team Liquid.

En TECH nos adaptamos a ti. Nuestra metodología online hará que profundices en tu carrera profesional cuando y como quieras.



02 Objetivos

Los objetivos de este Curso Universitario en Gestión de E-Sports son las habilidades que debe adquirir el alumno para desarrollarse profesionalmente dentro de una compañía de videojuegos. Es importante que el egresado vaya conociendo, a través de los diferentes temas que componen este programa, a diferenciar los elementos de los *e-Sports* así como a gestionarlos de una manera óptima y con perspectiva de negocio.



“

Aprende como gestionar a los clubes y jugadores. Dos elementos indispensables dentro de los e-Sports”



Objetivos generales

- ◆ Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuego
- ◆ Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas





Objetivo específico

- ◆ Conocer en profundidad, aprender y estudiar todo el subecosistema del e-Sports, tanto sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar este mercado

“

Los objetivos generales y específicos de este Curso Universitario te llevarán a completar tu capacitación académica satisfactoriamente”

03

Dirección del curso

Este programa académico consta de un equipo docente altamente cualificado. Gracias a su amplia experiencia, instruirá al alumnado con los conceptos y destrezas generales y específicas. Así, éste obtendrá un correcto desarrollo de su andadura profesional dentro de compañías de un mercado emergente como los videojuegos. El profesorado hará uso de las técnicas educativas más avaladas en el sector para impartir este Curso Universitario.



“

El profesorado que imparte este Curso Universitario cuenta con una amplia experiencia profesional en el ecosistema de las empresas de videojuegos”

Dirección



D. Sánchez Mateos, Daniel

- 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

- ◆ 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
- ◆ International Master in Business Administration por LUIS BUSINESS SCHOOL

“

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

04

Estructura y contenido

Este programa cuenta con un contenido rico y variado que preparará al alumno en todos los aspectos necesarios para que pueda enfrentar su futuro laboral especializándose en la Gestión de E-Sports. Este Curso Universitario, consta de un único módulo con 10 temas a través de los cuales se desarrollarán diferentes casos y realidades para que el egresado ponga en práctica los conocimientos adquiridos.



“

A través de los contenidos de este programa conocerás distintos modelos de negocio que pueden desarrollarse en la Gestión de E-Sports”

Módulo 1. Gestión de e-Sports

- 1.1. La industria del e-Sports
 - 1.1.1. E-Sports
 - 1.1.2. Actores de la industria de los e-Sports
 - 1.1.3. El modelo de negocio y el mercado de los e-Sports
- 1.2. La gestión de los Clubes de e-Sports
 - 1.2.1. La importancia de los clubes en e-Sports
 - 1.2.2. Creación de clubes
 - 1.2.3. Administración y gestión de los clubes de e-Sports
- 1.3. La relación E-Gamers
 - 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 e-Sports: 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 e-Sports
 - 1.5.1. La gestión del Patrocinio en e-Sports
 - 1.5.2. Tipos de Patrocinios en e-Sports
 - 1.5.3. El acuerdo de Patrocinio e-Sports
- 1.6. La gestión de la publicidad en los e-Sports
 - 1.6.1. *Advergaming*: nuevo formato publicitario
 - 1.6.2. El *Branded Content* en e-Sports
 - 1.6.3. Los e-Sports como Estrategia Comunicativa
- 1.7. El Marketing en la gestión del e-Sports
 - 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 *e-Sports*
 - 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 *marketplaces*
- 1.10. Métricas y KPIs del *e-Sports*
 - 1.10.1. Métricas
 - 1.10.2. Los KPIs de progreso y de éxito
 - 1.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

“

Cada punto del temario está cuidado un mucho mimo para que aprendas las tareas a realizar dentro de las estrategias que deben seguir las empresas dedicadas a la creación de videojuegos”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



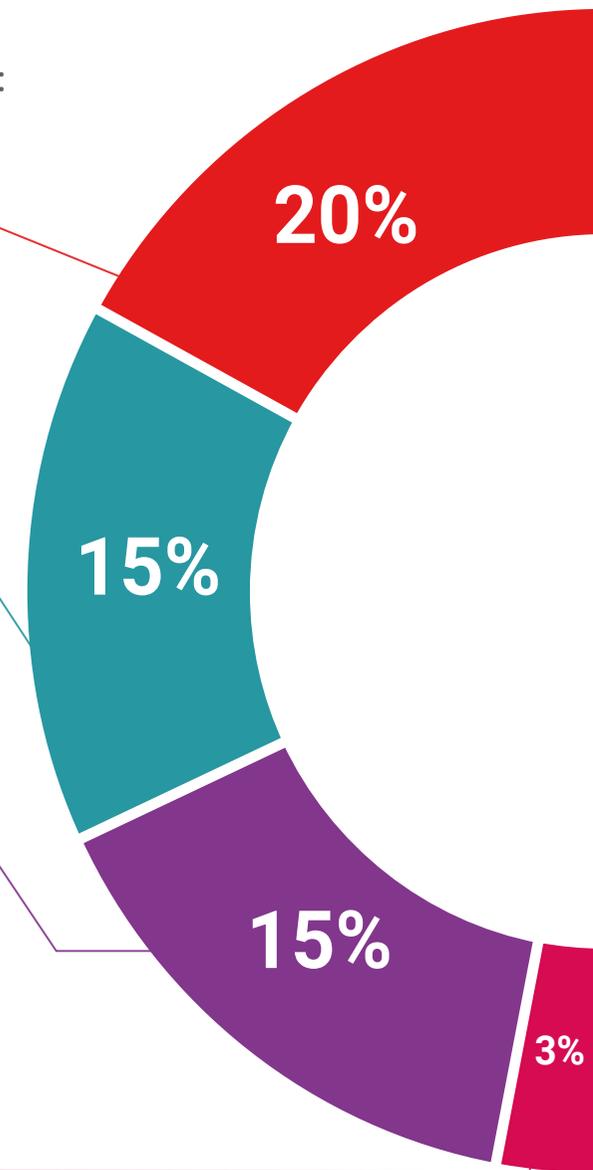
Resúmenes interactivos

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

Este programa en Gestión de E-Sports garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Gestión de E-Sports** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Gestión de E-Sports**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**

Avalado por la **NBA**





Curso Universitario Gestión de E-Sports

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario Gestión de E-Sports

Avalado por la NBA



tech
universidad

