

Experto Universitario Gestión y Marketing de ESports

Avalado por la NBA



tech
universidad



Experto Universitario Gestión y Marketing de ESports

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gestion-marketing-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 *eSports* son, probablemente, los videojuegos de mayor fama actualmente. Consisten en competiciones online en la que cualquier persona puede participar, teniendo al mismo tiempo diferentes temáticas y objetivos. Las empresas del sector buscan desarrollar juegos de este calibre y lanzarlos con potentes campañas de marketing y unos cuidados procesos de posicionamiento para alcanzar el mayor número de jugadores posible. Esas son dos de las tareas que aprenderá a desarrollar el alumno de esta titulación bajo la supervisión de expertos del mundo de los juegos online. Todo esto, con la comodidad de estudiar desde casa sin necesidad de desplazarse o regirse a unos horarios.





“

Te convertirás en experto de un sector emergente, que cada día evoluciona a una velocidad de vértigo. A través de diferentes conocimientos de dirección de empresas y Marketing, alcanzarás tus objetivos”

Los tiempos cambian, y con ellos la forma de ver los deportes. Con la llegada de los videojuegos, aterrizó una nueva tipología de deporte denominada: *eSports*. Estos, se caracterizan por ser competiciones en modalidad online de diferentes categorías, de las que se organizan desde partidas en grupos de amigos, hasta campeonatos disputados por profesionales a nivel mundial. Es un sector muy virgen ya que el primer *eSport* de la historia data de 1972, con lo que el universo a explorar aún es muy grande.

Por esto, cada vez son más las empresas de videojuegos que invierten en esta modalidad. De hecho, existen incluso torneos donde miles de personas se concentran para disputar y observar competiciones de *eSports*. El número de jugadores crece cada día dando lugar a la creación y ampliación de catálogo de este tipo de competiciones digitales. Ofrecer una buena campaña de marketing para dar a conocer el videojuego, o analizar correctamente el entorno económico del mismo son puntos clave que el egresado de esta titulación aprenderá a desarrollar con este Experto Universitario.

A través de un temario que concentra todas las claves para una gestión y estrategia de marketing de los *eSports*, el alumno adquirirá los conocimientos pertinentes para adaptarse a un entorno laboral favorable. El equipo docente que conforma esta titulación ha elaborado 3 módulos con todos los aspectos destacables de este ámbito de los videojuegos. Además, estarán en todo momento dispuestos a ayudar al estudiante ante cualquier dificultad que se le presente durante la realización de esta titulación.

En ocasiones, combinar obligaciones laborales, vida personal y estudios no es una tarea fácil. Por esto, TECH ofrece una modalidad totalmente online para que el alumno tenga la oportunidad de organizar su tiempo de la manera que más le convenga. Cabe destacar que, esta universidad está a la vanguardia de las técnicas de estudio y aprendizaje más innovadoras del mercado, y como ejemplo de ello está: el *Relearning*.

Este **Experto Universitario en Gestión y Marketing de ESports** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Marketing para *eSports*
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Los eSports o ciberdeportes, son competiciones con un formato multijugador en las que pueden participar tanto jugadores amateurs como profesionales”

“

Overwatch o CounterStrike: Global Offensive son ejemplos de los diferentes tipos de eSports que existen. Todos ellos con temáticas distintas y para todos los gustos”

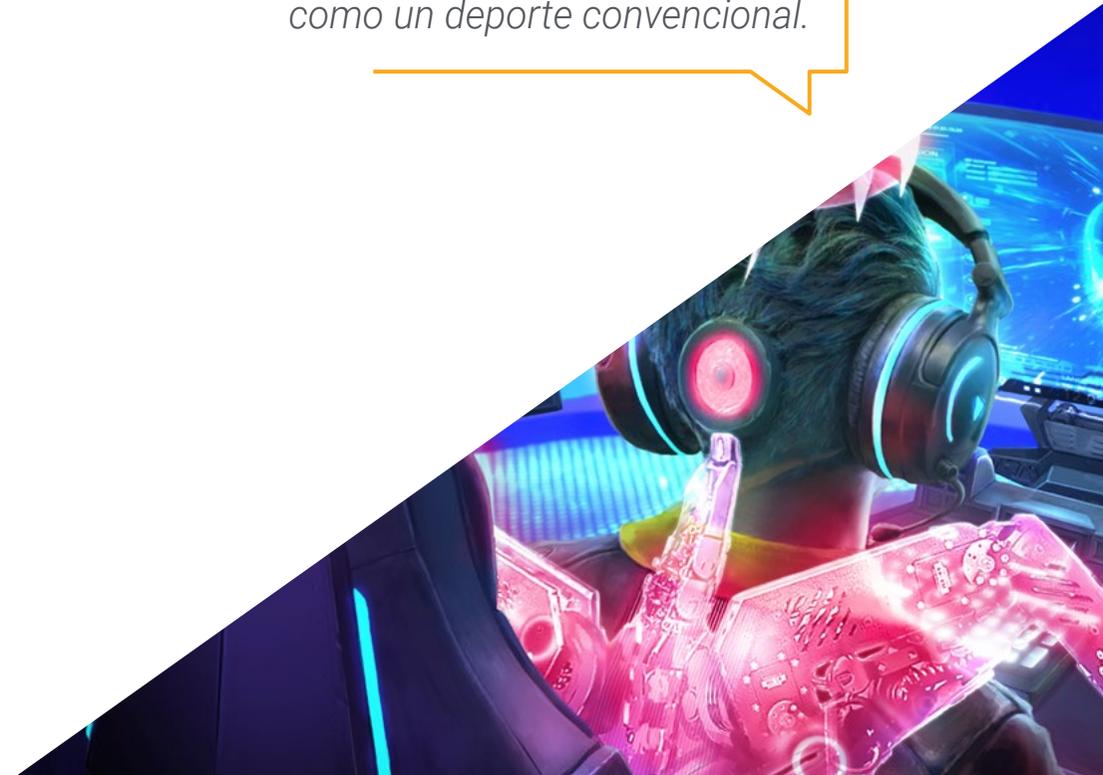
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Aprende sobre las competiciones y eventos de los eSports desde la comodidad de tu casa gracias a nuestra metodología 100% online.

Lidera la gestión y la publicidad de deportes electrónicos con competiciones de tantos espectadores como un deporte convencional.



02 Objetivos

Los objetivos de este Experto Universitario son claros. Alcanzándolos, el egresado logrará obtener las aptitudes necesarias de cara a una serie de competencias dentro de la Gestión y el Marketing de *ESports* en empresas de videojuegos. Por ello, TECH se ha centrado en tocar los puntos más relevantes, sin perder detalle.



“

Conoce el funcionamiento de los eSports y aprende a desarrollar las técnicas más innovadoras del Marketing Gaming para obtener grandes resultados como lo consiguieron proyectos como el FIFA o el League of Legends”



Objetivos generales

- ◆ Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- ◆ Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- ◆ Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- ◆ Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas
- ◆ Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos

“

Conoce todos los detalles de la dirección de una empresa y podrás ponerlo en práctica en tu futuro profesional, desde las competencias comerciales hasta trabajar codo con codo con el Inbound Marketing”





Objetivos específicos

Módulo 1. Gestión del eSports

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

Módulo 2. Marketing Digital y la Transformación Digital del Videojuego

- ◆ Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing *Gaming* que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Módulo 3. Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos

- ◆ Conocer el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos

03

Dirección del curso

Contar con profesionales que elaboren un plan educativo de calidad para el aprendizaje del alumnado es posible. Por eso en TECH, contamos con un cuerpo docente de una gran profesionalidad para incorporar al temario todos los conocimientos y destrezas relacionadas lo relacionado con los *eSports* dentro de una empresa de videojuegos.





“

Déjate guiar por docentes que te enseñarán los trucos del desarrollo de eSports, así como as acciones pertinentes para incrementar los beneficios de los mismos”

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
- ◆ International Master in Business Administration por LUIS BUSINESS SCHOOL

D. Montero García, José Carlos

- ◆ Fundador y Director Creativo en Red Mountain Games
- ◆ Representante Internacional de PlayStation Talents
- ◆ Director Creativo y Fundador de TRT Labs, Berlín
- ◆ Ganador del Premio ITB Berlín, gracias al proyecto TimeRiftTours
- ◆ Artista 3D en Telvent Global Services
- ◆ Artista 3D en Matchmind
- ◆ Artista 3D en Nectar Estudio
- ◆ Grado Superior en Análisis y Control por el Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ◆ Máster CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Máster CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ◆ Máster en Imagen 3D, Animación y Tecnología Interactiva, Trazos
- ◆ Máster en Renderizado con Vray para Infoarquitectura
- ◆ Máster en Animación y Edición no Lineal en CICE Escuela de Nuevas Tecnologías



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

04

Estructura y contenido

En este Experto Universitario es posible encontrar un temario amplio y completo con todos los conceptos aplicados a la Gestión y el Marketing de los *ESports*. Empezando por una correcta gestión de *eSports*, pasando por el Marketing del producto y finalizando con la estrategia empresarial. Estos 3 módulos preparan al egresado para una aventura laboral en la que alcancen todos los objetivos. Cabe destacar que cada módulo, está elaborado por profesionales con una amplia experiencia en este ámbito que han diseñado un contenido de calidad a través de este programa.



“

Los eSports son una innovadora forma de deportes también conocidos como deportes electrónicos”

Módulo 1. Gestión 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 clubs en eSports
 - 1.2.2. Creación de clubes
 - 1.2.3. Administración y gestión de los clubes de eSports
- 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 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 *Marketplaces*
- 1.10. Métricas y KPIs del eSports
 - 1.10.1. Métricas
 - 1.10.2. Los KPIs de progreso y de éxito
 - 1.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

Módulo 2. Marketing Digital y transformación digital del videojuego

- 2.1. Estrategia en Marketing Digital
 - 2.1.1. *Customer Centric*
 - 2.1.2. *Customer Journey* y *Funnel* de Marketing
 - 2.1.3. Diseño y creación de un plan de Marketing Digital
- 2.2. Activos digitales
 - 2.2.1. Arquitectura y diseño web
 - 2.2.2. Experiencia usuario-CX
 - 2.2.3. *Mobile Marketing*
- 2.3. Medios digitales
 - 2.3.1. Estrategia y planificación de medios
 - 2.3.2. *Display* y programación publicitaria
 - 2.3.3. Digital TV
- 2.4. *Search*
 - 2.4.1. Desarrollo y aplicación de una estrategia *Search*
 - 2.4.2. SEO
 - 2.4.3. SEM
- 2.5. *Social Media*
 - 2.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de *Social Media*
 - 2.5.2. Técnicas de Marketing en redes sociales horizontales
 - 2.5.3. Técnicas de Marketing en redes sociales verticales
- 2.6. *Inbound Marketing*
 - 2.6.1. *Funnel* del *Inbound Marketing*
 - 2.6.2. Generación de *Content Marketing*
 - 2.6.3. Captación y gestión de *Leads*

- 2.7. *Account Based Marketing*
 - 2.7.1. Estrategia de Marketing B2B
 - 2.7.2. *Decisión Maker* y mapa de contactos
 - 2.7.3. Plan de *Account Based Marketing*
 - 2.8. *Email Marketing y Landing Pages*
 - 2.8.1. Características del *Email Marketing*
 - 2.8.2. Creatividad y *Landing Pages*
 - 2.8.3. Campañas y acciones de *Email Marketing*
 - 2.9. Automatización del Marketing
 - 2.9.1. *Marketing Automation*
 - 2.9.2. *Big data* y AI aplicado al Marketing
 - 2.9.3. Principales soluciones del *Marketing Automation*
 - 2.10. Métricas, KPIs y ROI
 - 2.10.1. Principales métricas y KPIs del Marketing Digital
 - 2.10.2. Soluciones y herramientas de medición
 - 2.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI
-
- Módulo 3. Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos**
- 3.1. Empresas digitales y videojuegos
 - 3.1.1. Componentes de la estrategia
 - 3.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
 - 3.1.3. Posicionamiento estratégico
 - 3.2. El proceso estratégico
 - 3.2.1. Análisis estratégico
 - 3.2.2. Selección de alternativas estratégicas
 - 3.2.3. Implantación de la estrategia
 - 3.3. Análisis estratégico
 - 3.3.1. Interno
 - 3.3.2. Externo
 - 3.3.3. Matriz DAFO y CAME
 - 3.4. Análisis sectorial del videojuego
 - 3.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
 - 3.4.2. Análisis PESTEL
 - 3.4.3. Segmentación sectorial
 - 3.5. Análisis posición competencial
 - 3.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
 - 3.5.2. La búsqueda de nicho vs. La segmentación del mercado
 - 3.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo
 - 3.6. Análisis del entorno económico
 - 3.6.1. Globalización e internacionalización
 - 3.6.2. La inversión y el ahorro
 - 3.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo
 - 3.7. Dirección estratégica
 - 3.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
 - 3.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
 - 3.7.3. Puesta en práctica de la estrategia
 - 3.8. Formular la estrategia
 - 3.8.1. Estrategias corporativas
 - 3.8.2. Estrategias genéricas
 - 3.8.3. Estrategias de cliente
 - 3.9. Implementación de la estrategia
 - 3.9.1. Planificación estratégica
 - 3.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
 - 3.9.3. Gestión del cambio
 - 3.10. Los nuevos negocios estratégicos
 - 3.10.1. Los océanos azules
 - 3.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
 - 3.10.3. Negocios de costo marginal cero



En este temario encontrarás las claves para una gestión y un Marketing de eSports que harán crecer a la empresa de videojuegos en la que desarrolles tu futuro profesional”

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 intensivo 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

El Experto Universitario en Gestión y Marketing de ESports garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Gestión y Marketing de ESports** contiene el programa universitario 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Gestión y Marketing de ESports**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario
Gestión y Marketing
de ESports

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Gestión y Marketing de ESports

Avalado por la NBA



tech
universidad