# Experto Universitario

## Gestión y Marketing de E-Sports



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Experto Universitario
## Gestión y Marketing de E-Sports

Idioma: **Español**

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

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 gestión empresarial del área de marketing enfocada a empresas de E-Sports**

Acceso web:**www.techtitute.com/co/escuela-de-negocios/especializacion/experto-gestion-marketing-e-sports**

# 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

La importancia que han tomado los E-Sports en los últimos años ha sido muy grande. Hoy en día existen, incluso, mundiales de juegos como: FIFA, League of Legends, Fortnine o Call of Duty con una audiencia enorme y con patrocinadores internacionales. Con base en esto, se ha abierto una nueva oportunidad de negocio que muchas empresas del sector de los videojuegos desean aprovechar. Esta titulación surge con la finalidad de aportarle al alumno los conceptos necesarios que le permitan gestionar campañas de marketing afectivas con base en la demanda del mercado, garantizando la prosperidad de las entidades de las que formen parte. Una oportunidad de crecer profesionalmente a través de un programa online al cual podrá acceder las 24 horas del día y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.



**Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports.**
**TECH Universidad Tecnológica**



*Personajes de éxito dentro del ámbito de los E-Sports como Ibai Llanos buscan constantemente perfiles profesionales como el que ofrece esta titulación”*

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 multivídeo 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.



## 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"*

**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.

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

El objetivo de este Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports es que el alumno obtenga las competencias y las habilidades necesarias que le permitan desarrollar estrategias y técnicas con garantía de éxito y resultados prometedores para la empresa. Además, TECH busca con todas sus titulaciones garantizar una experiencia académica completa y de calidad que ayude al egresado a prosperar en su carrera laboral y le facilite el camino hasta alcanzar sus metas profesionales en el menor tiempo posible.





*Alcanza tus objetivos profesionales y laborales más ambiciosos de la mano de la mayor Universidad Tecnológica del mundo”*

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

El **Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports** capacita al alumno para:

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

02 Desarrollar estrategias de negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos

03 Identificar a los principales actores de la industria

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



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

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



07 Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos

08 Profundizar en la importancia de los influencer en las estrategias de marketing

09 Conocer el posicionamiento y análisis estratégico de empresas gaming

10 Desarrollar un análisis crítico sectorial del entorno económico y competencial de la industria

05

# Estructura y contenido

El diseño de la estructura y el desarrollo del contenido que el alumno encontrará en este Experto Universitario ha corrido a cargo del equipo docente. Es por ello que en esta titulación se recogen los fundamentos más importantes y novedosos en materia de marketing enfocado a empresas digitales y de videojuegos, desarrollados siguiendo la metodología pedagógica de *Relearning* en la que TECH es pionera y con base en los estándares académicos más exigentes y novedosos.





*En esta titulación encontrarás la programación que te aportará las claves para emprender estrategias de marketing exitosas en la industria de los E-Sports"*

## Plan de estudios

El plan de estudios de este Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports recoge la programación académica más completa y vanguardista del sector. Se trata de una titulación intensiva diseñada y con base en las recomendaciones del equipo docente y siguiendo sus pautas profesionales, que aportan al contenido un carácter crítico y basado en la experiencia real de expertos en la industria.

Un Experto Universitario de 6 meses y distribuido en 450 horas en las que el alumno tendrá la posibilidad de profundizar en cada apartado en la medida que desee gracias al material complementario que encontrará en el Aula Virtual. Además, la programación estará dividida en tres módulos, de tal forma que el egresado pueda conocer en detalle los aspectos que posteriormente tendrá que aplicar en su vida laboral.

Una oportunidad única de cursar una titulación online a la altura de la demanda laboral actual, que permitirá al alumno invertir tiempo en estudiar y ampliar sus conocimientos sin desatender su vida profesional. En definitiva: una apuesta segura que le ayudará a dar el salto para convertirse en un experto en Marketing de E-Sports.

Este Experto Universitario se desarrolla a lo largo de 6 meses y se divide en 3 módulos:

| | |
|---|---|
| **Módulo 1** | Gestión de E-Sports |
| **Módulo 2** | Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego |
| **Módulo 3** | Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos |



## ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports de manera totalmente online. Durante los 6 meses 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.

*Relaciona la publicidad y las relaciones públicas de manera coherente con otras ciencias sociales y humanas.*

## **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 del E-Sports
1.1.3. El modelo de negocio y el mercado del 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 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 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 el 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 *Market Places*

### 1.10. Métricas y KPI de los E-Sports
1.10.1. Métricas
1.10.2. Los KPI 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 programática 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* de *Inbound Marketeing*
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, KPI y ROI
2.10.1. Principales métricas y KPI 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

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 tomasen decisiones y emitiesen 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.

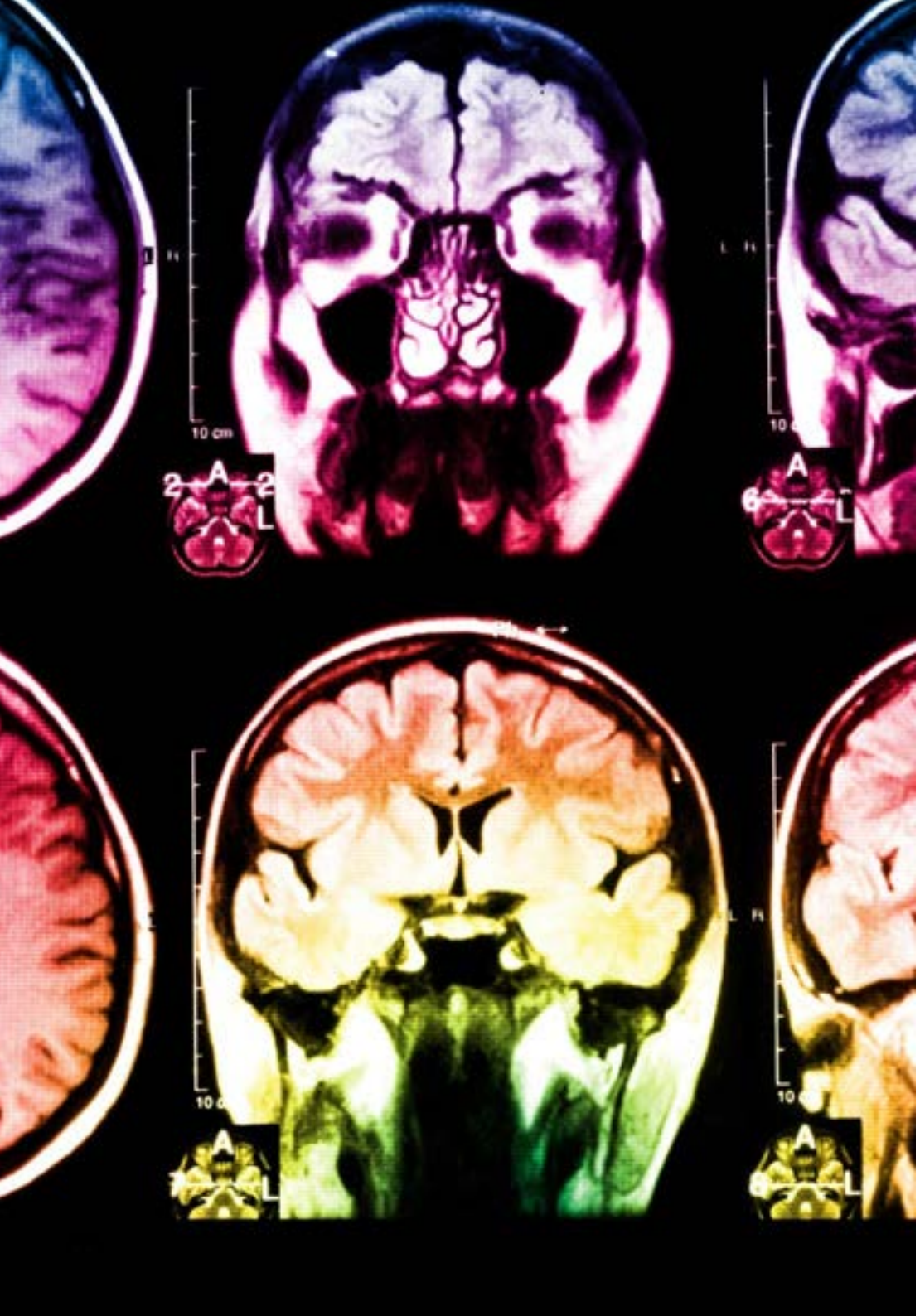
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

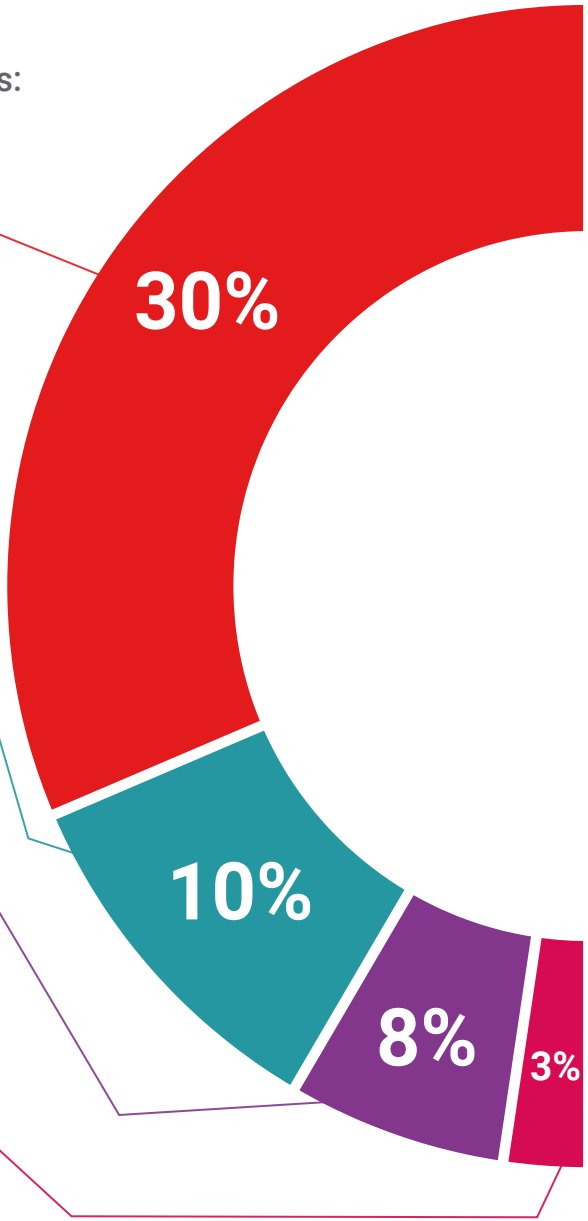
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

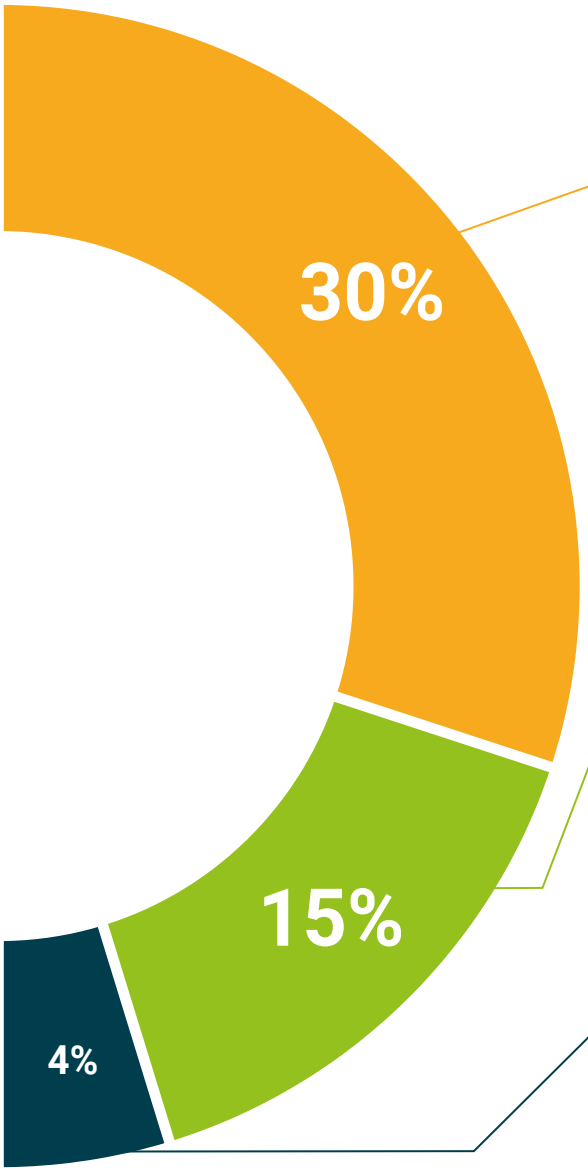
### Prácticas de habilidades directivas

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

Cuando TECH y su equipo docente diseñó este Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports, lo hizo pensando en un perfil profesional del ámbito empresarial en el que existiera la inquietud de mejorar sus cualidades con base en la ampliación de su currículo académico. Es por ello que este Experto Universitario va dirigido a estudiantes que quieran enfocar su carrera hacia el sector de los videojuegos y hayan encontrado en el área de marketing una oportunidad para desarrollar ampliamente sus cualidades profesionales y vocacionales.



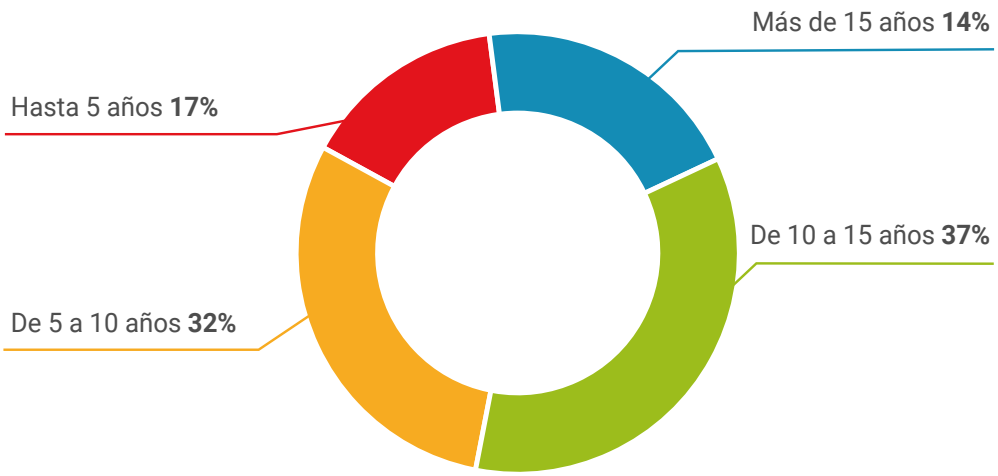


*Si en tu futuro te ves dirigiendo el departamento de marketing de una gran empresa de E-Sports como TSMO o Team Liquid es, probablemente, porque cursaste esta titulación"*

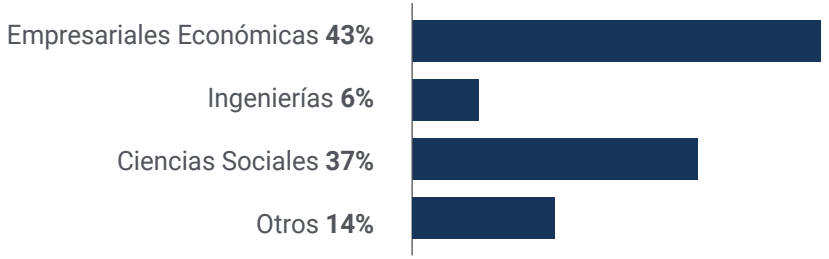
## Edad media

Entre **35** y **45** años

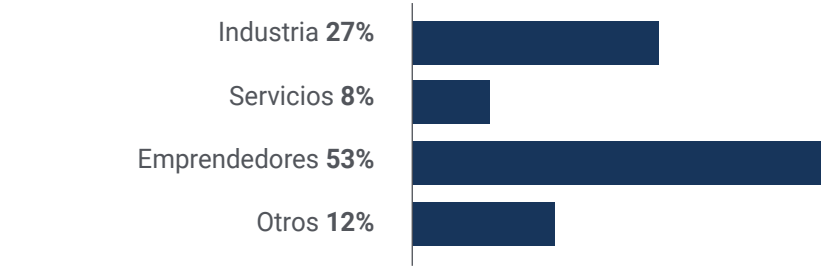
## Años de experiencia



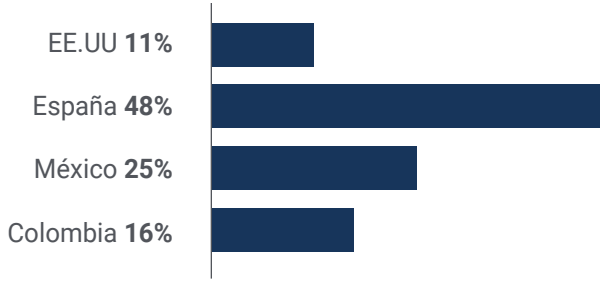

## Formación




## Perfil académico



## Distribución geográfica






# Francisco González

**Director de Marketing**

*"Llevaba muchos años en el mismo puesto de trabajo. Me decidí por esta titulación y nada más terminar, postulé para una pequeña empresa de E-games. Ahora dirijo el departamento de marketing y gracias a mi equipo y a los conocimientos aprendidos en este Experto Universitario hemos logrado que la empresa crezca en muy poco tiempo"*

08

# Dirección del curso

Para la elaboración del cuadro docente de este Experto Universitario TECH ha elegido entre sus candidatos a un equipo que cumple los criterios profesionales demandados por la titulación. Es por ello que el alumno encontrará en el claustro a expertos en el sector de la dirección de empresas, que, además, compaginan su actividad académica con la laboral. Debido a esto, la visión que aportarán al programa será crítica, realista y actual, cualidades que podrá aprovechar el egresado en su desempeño profesional.





*Tendrás a tu disposición a un equipo docente altamente cualificado y con experiencia en el sector empresarial para guiarte y resolver cualquier cuestión que te plantee el temario”*

## Dirección



### D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer en Marshals
- Tutor-Instructor en Edix (UNIR)
- Product Owner Certification – Profesor Asociado en ESIC Business & Marketing School
- Profesor en Boluda.com
- Project Manager Officer en Sum–The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM (WPP)



09

# Impacto para tu carrera

Este Experto Universitario aportará a la carrera del egresado un plus de calidad y profesionalidad, cualidades muy bien valoradas en el sector empresarial. Además, verá cómo sus competencias se desarrollan de manera gradual y natural, descubriendo hasta dónde es capaz de llegar con el apoyo de un buen programa y una gran universidad.





*Alcanza el éxito que siempre has soñado y conviértete, en tan solo 6 meses, en un Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports, de la mano de TECH y su equipo"*

*TECH te aportará todas las claves para que tu crecimiento profesional y personal sea acorde a lo que esperabas y necesitabas.*

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

El Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de del marketing de la industria de los videojuegos. Su objetivo principal es favorecer tu crecimiento personal y profesional. Ayudarte a conseguir el éxito.

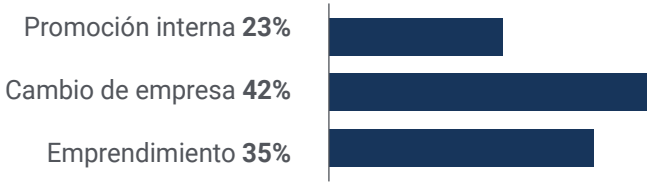
Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, este es tu sitio.

*Al finalizar esta titulación podrás optar a puestos de trabajos de prestigio en el área de marketing de grandes empresas dedicadas a los E-Sports.*

### Momento del cambio

| Durante el programa el | Durante el primer año el | Dos años después el |
|---|---|---|
| **12%** | **57%** | **31%** |

### Tipo de cambio



## Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **25%**

| Salario previo | Incremento salarial del | Salario posterior |
|---|---|---|
| **48.000 €** | **23,5%** | **59.300 €** |

10

# Beneficios para tu empresa

La satisfacción de los alumnos tras finalizar este tipo de titulaciones y su posterior éxito profesional, permite a TECH garantizar que la empresa que cuente con estos especialistas en su plantilla, sea capaz de mejorar exponencialmente. Se trata de personas altamente cualificadas, capaces de trabajar bajo presión y con habilidades de liderazgo intrínsecas, perfectas para llevar a la empresa hacia la excelencia.





*La oportunidad que estabas buscando para mejorar tu carrera profesional está en esta titulación. Matricúlate ahora y comienza tu camino hacia el éxito empresarial"*

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

01

### Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará 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 el profesional 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

El profesional puede 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 Experto Universitario dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

# Titulación

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





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

Este **Experto Universitario en Gestión y Marketing de E-Sports** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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 E-Sports**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gestión y Marketing de E-Sports

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad tecnológica

# Experto Universitario
## Gestión y Marketing de E-Sports

Idioma: **Español**
Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Acreditación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

# Experto Universitario

## Gestión y Marketing de E-Sports



tech universidad tecnológica