Experto Universitario
Gestión y Marketing de E-Sports

Avalado por la NBA



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gestión y Marketing de E-Sports

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
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
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Los e-Sports 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 en este programa 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: e-Sports. 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 e-Sport 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 e-Sports. 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 v, 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 E-Sports** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus principales características son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Marketing para *e-Sports*
- 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 e-Sports o ciberdeportes, son competiciones con un formato multijugador en las pueden participar tanto, jugadores amateurs como profesionales”

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

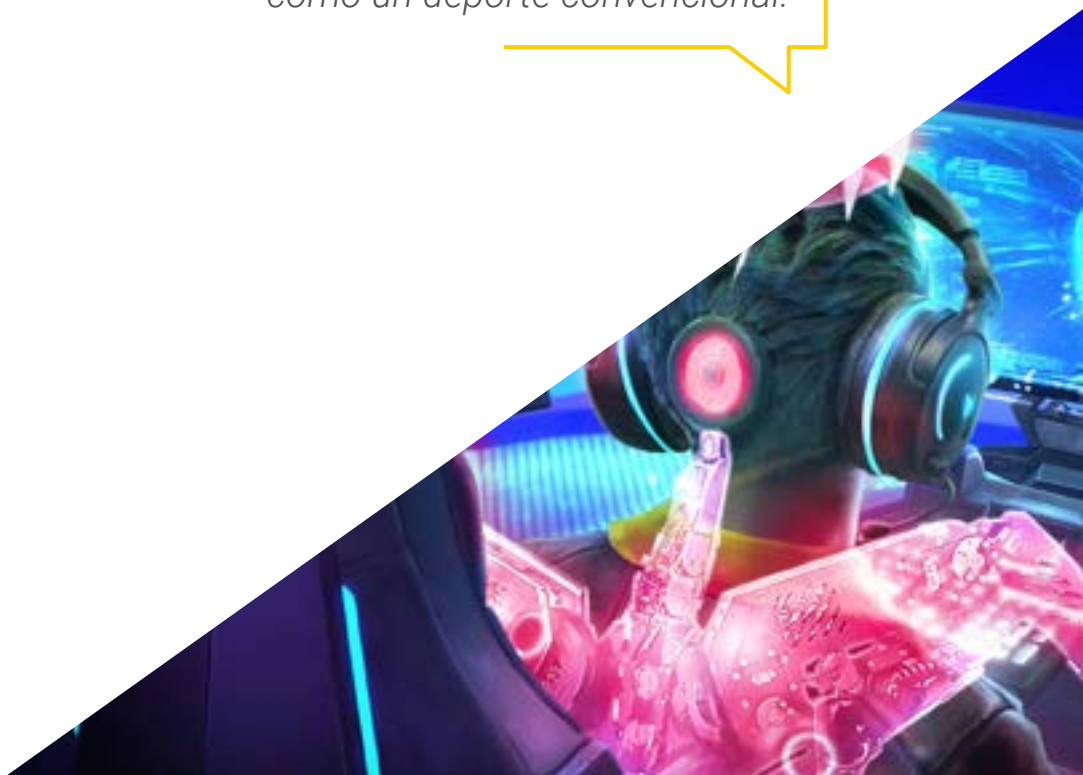
Aprende sobre las competiciones y eventos de los e-Sports desde la comodidad de tu casa gracias a nuestra metodología 100% online.

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

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.



02

Objetivos

Los objetivos de este Experto Universitarios 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 E-Sports en empresas de videojuegos. Por ello, TECH se ha centrado en tocar los puntos más relevantes, sin perder detalle.





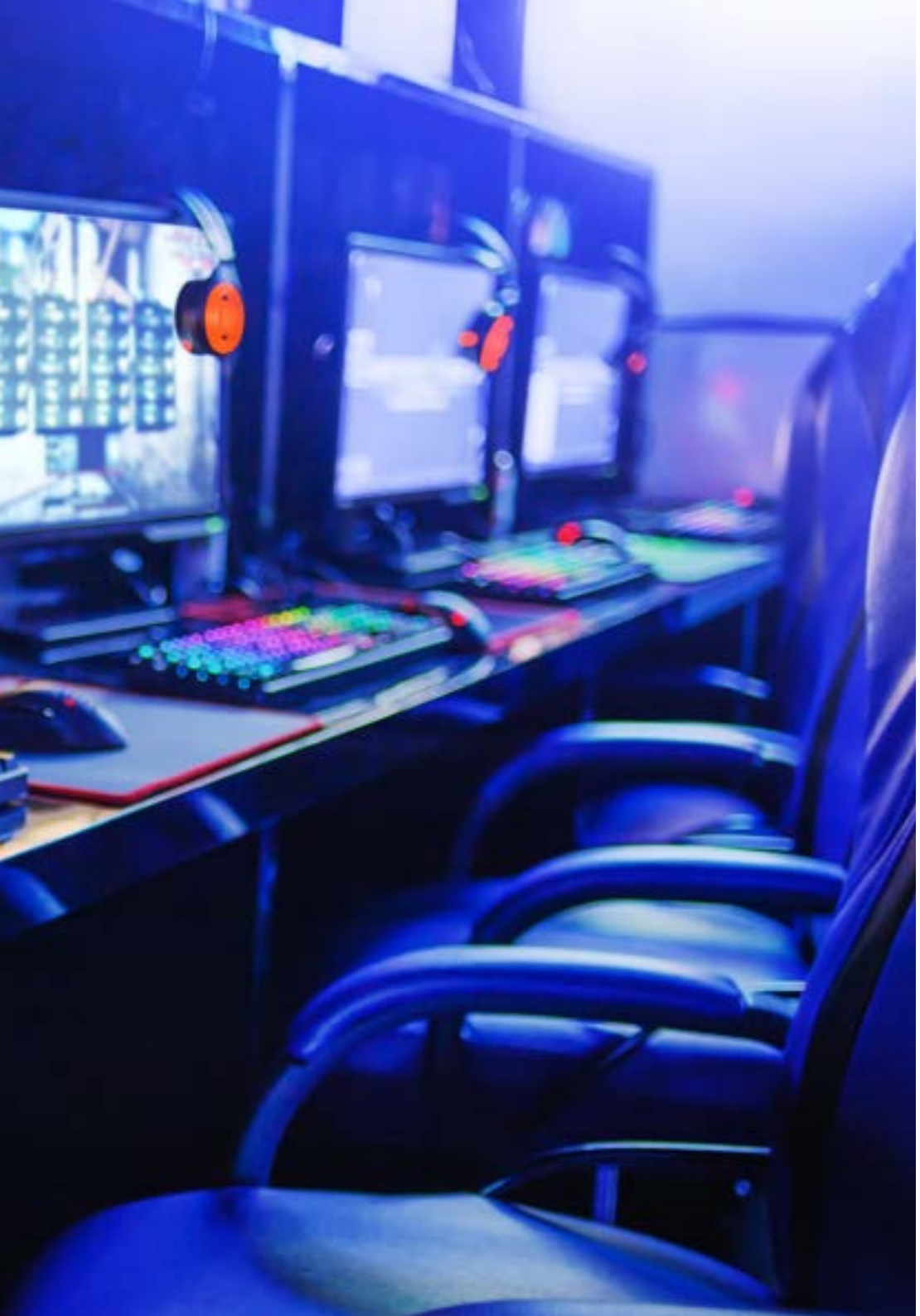
Conoce el funcionamiento de los e-Sports y aprende a desarrollar las técnicas más innovadoras del Marketing Gaming para obtener grandes resultados como lo consiguieron proyectos como el FIFA o el League of Legends"

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 e-Sports

- 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

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. El Contexto Global y el Ecosistema del Videojuego

- 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 e-Sports dentro de una empresa de videojuegos.





Déjate guiar por docentes que te enseñarán los trucos del desarrollo de e-Sports, así como las acciones pertinentes para incrementar los beneficios de los mismos”

Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer en Marshals
- Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM (WPP)
- Docente en Boluda.com
- Docente en Edix (UNIR)
- Docente Asociado en ESIC Business & Marketing School
- Máster en Innovación y Transformación digital, Comunicación Digital y contenidos multimedia en MSMK University
- Product Owner Certification



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 E-Sports. Empezando por una correcta gestión de e-Sports, 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 alcanzar 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 e-Sports son una innovadora forma de deportes también conocidos como deportes electrónicos"

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 clubs 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 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 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

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 prográmatica 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 e.mail 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 e-Sports que harán crecer a la empresa de videojuegos en la que desarrolles tu futuro profesional"

05

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"

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"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, 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 profesional más vigente.

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

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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

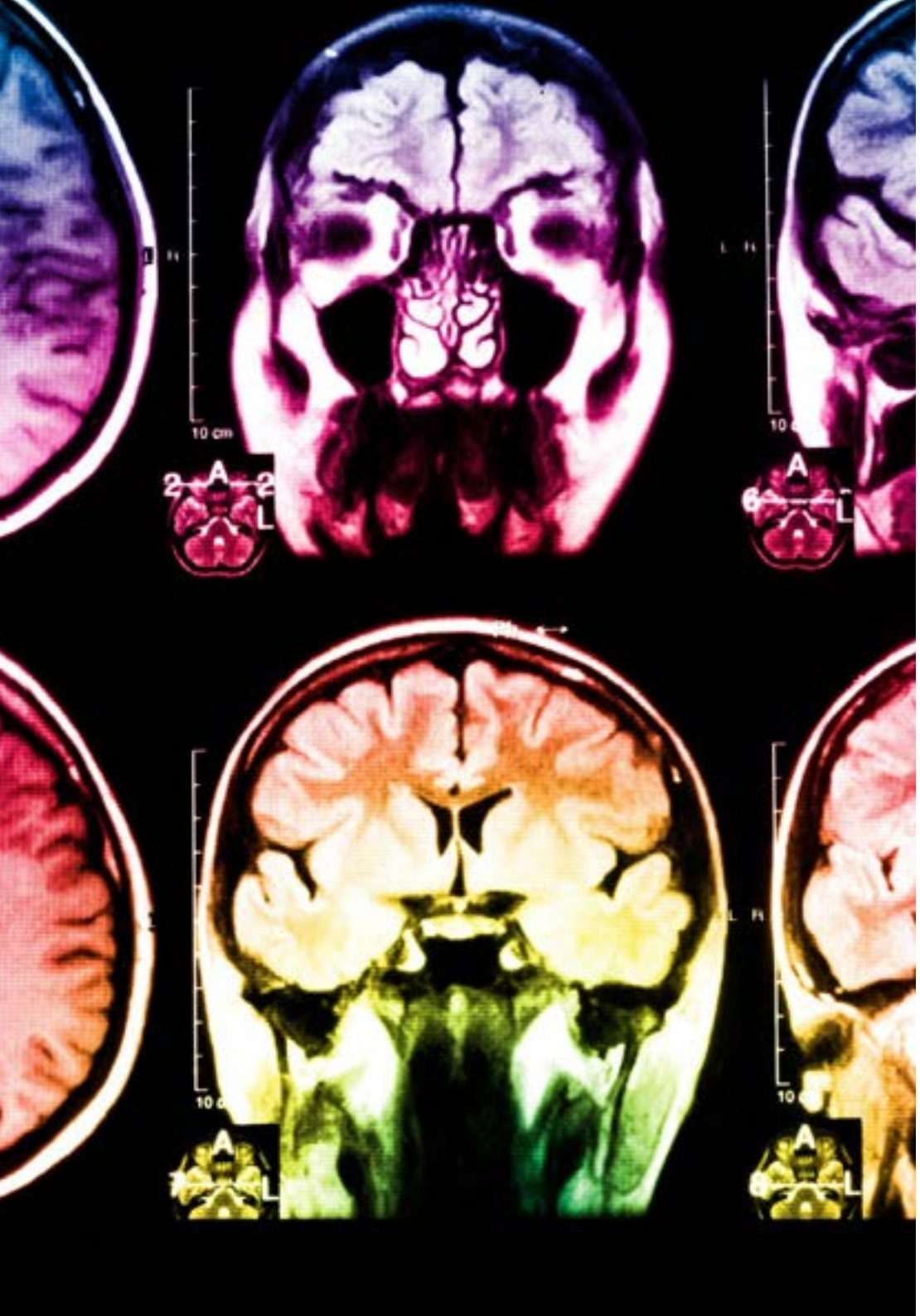
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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 universidad 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, se combinan 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 capacitación, 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.

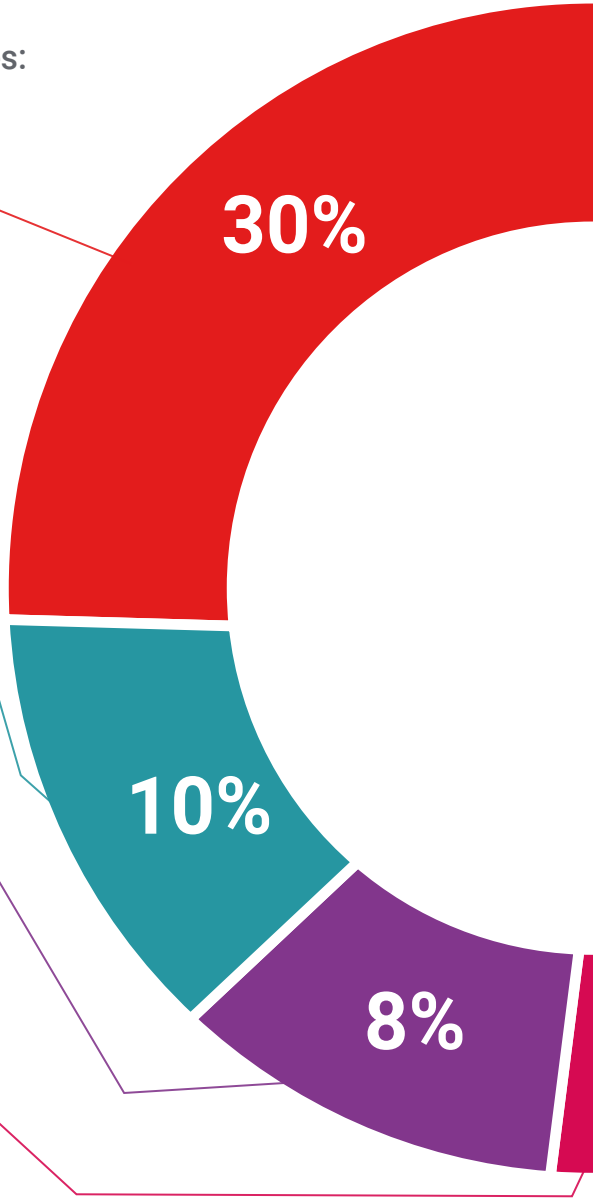
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

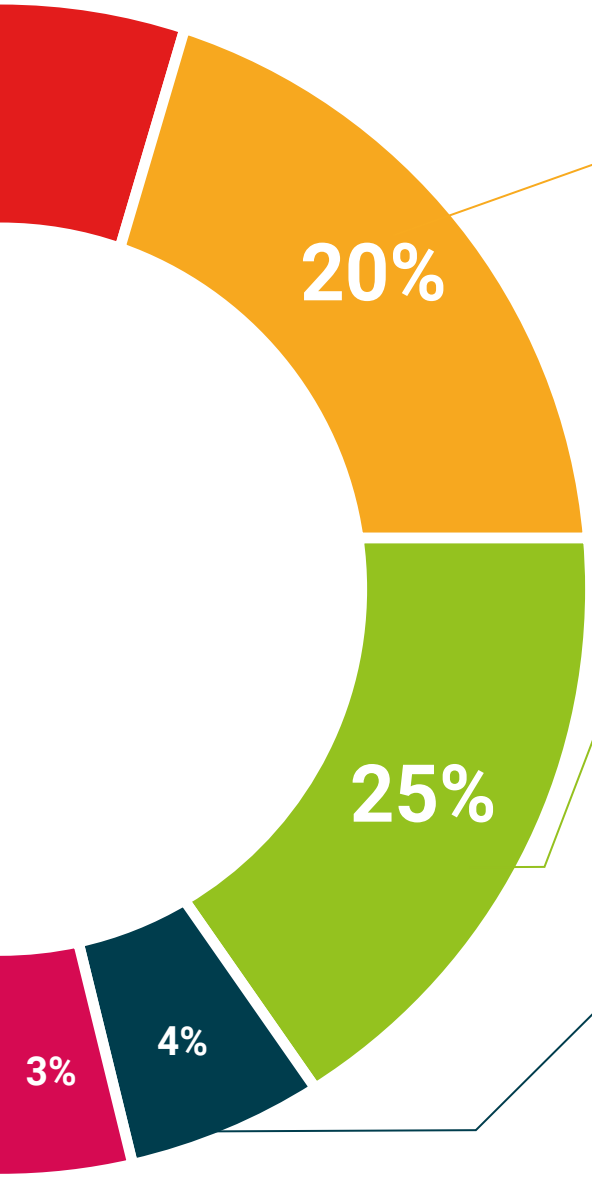
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

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 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.

06

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 educativo 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**

Nº Horas Oficiales: **450 h.**

Avalado por la NBA


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 Navar ro
Rectora

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

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Gestión y Marketing de E-Sports

Avalado por la NBA



tech universidad tecnológica