Diplomado

Gestión de E-Sports

Avalado por la NBA



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Gestión de E-Sports

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
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
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

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 le asegurará le asegurará 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 Diplomado, 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 **Diplomado 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 Diplomado"

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

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.

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los objetivos de este Diplomado 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 Diplomado 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 Diplomado.





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

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

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 Diplomado, 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 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 *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 *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

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.

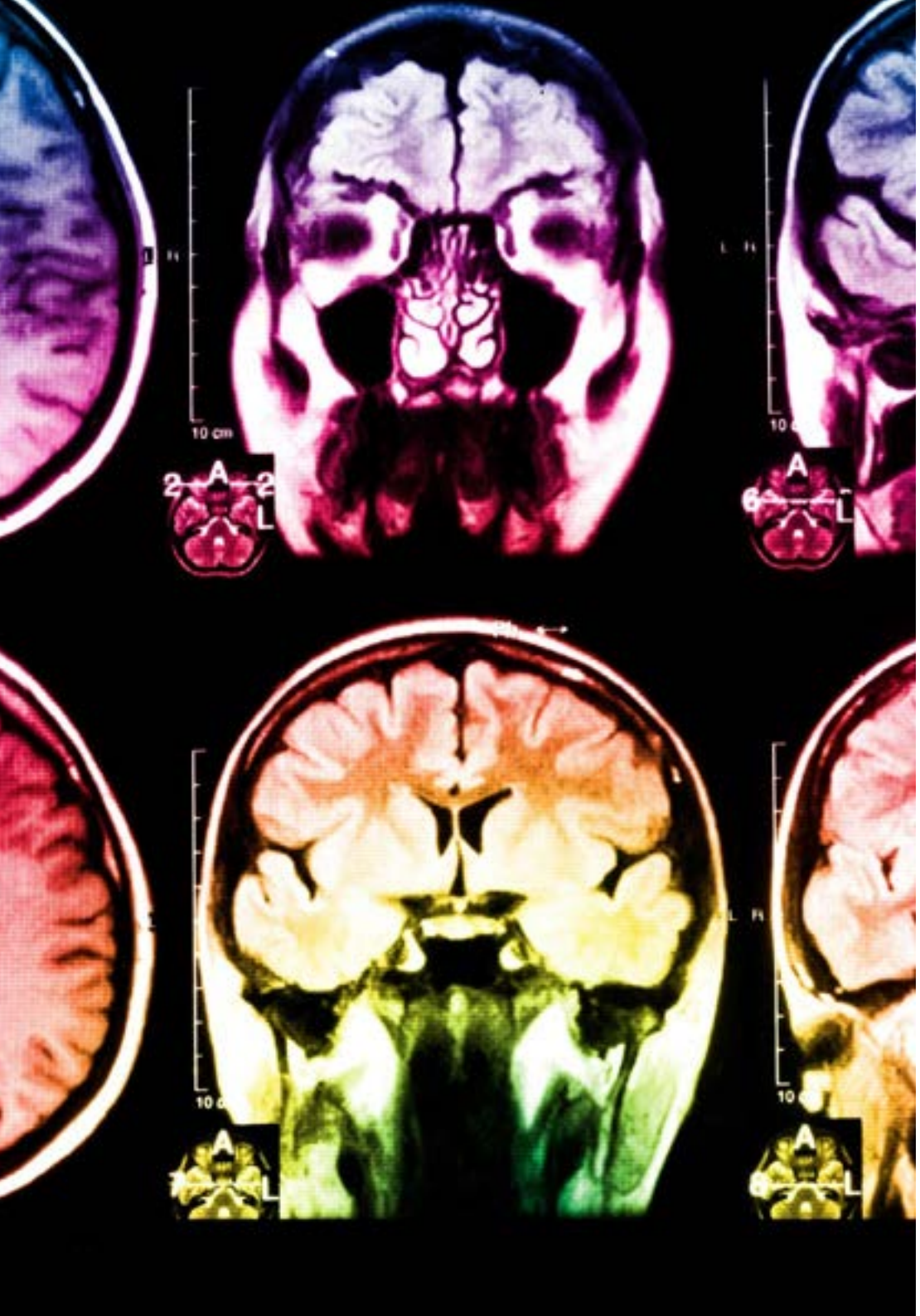
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

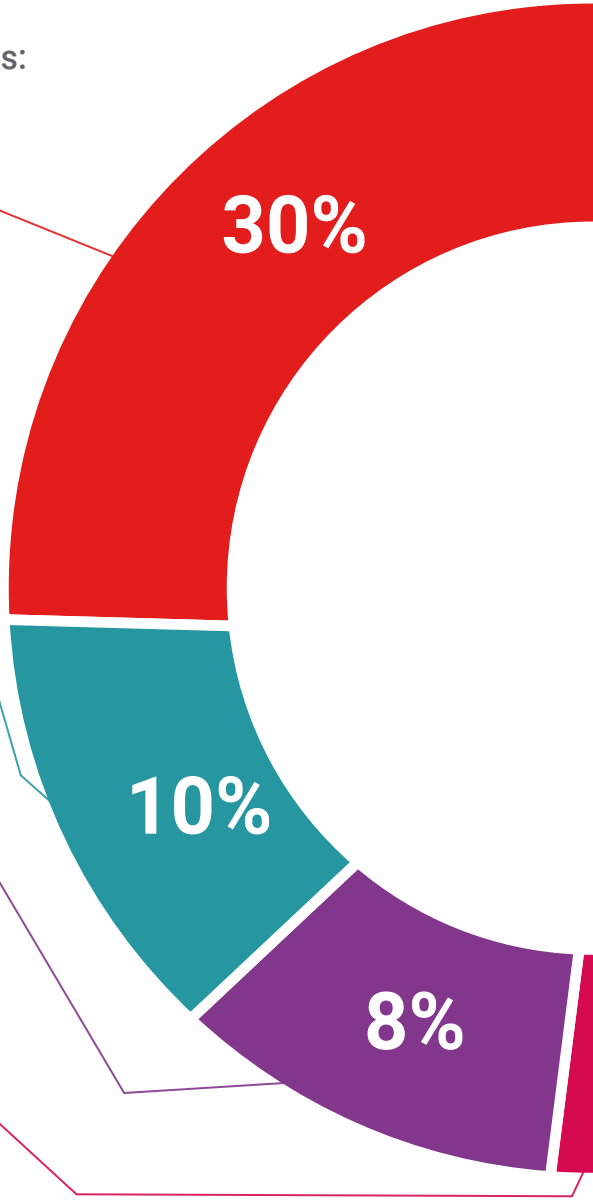
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

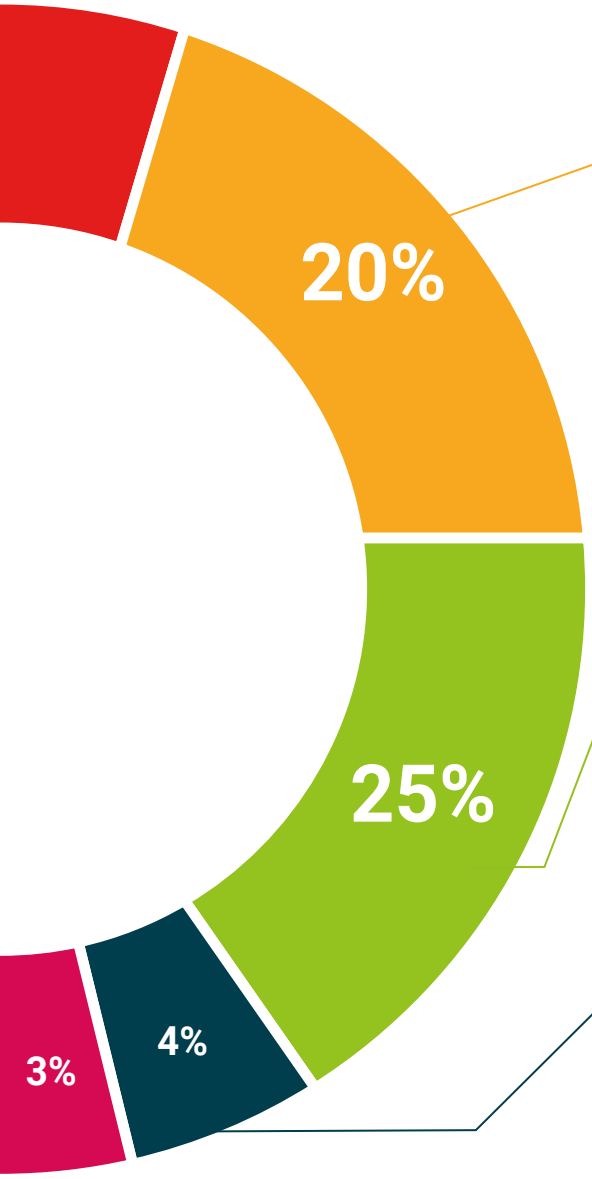
Prácticas de habilidades y competencias

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





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

Este **Diplomado en Gestión de 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Gestión de E-Sports**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Gestión de E-Sports

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

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

Diplomado
Gestión de E-Sports

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Gestión de E-Sports

Avalado por la NBA



tech universidad tecnológica