

Curso Profesional Gestión de e-Sports





Curso Profesional Gestión de e-Sports

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/gestion-e-sports

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

Los *e-Sports* son una de las ramas más atractivas dentro del mundo de los videojuegos. Estas competiciones virtuales han adquirido tanta importancia que miles de personas en el mundo se dedican profesionalmente a este sector. Esto ha provocado que muchas empresas estén apostando por el desarrollo de esos productos. Esas mismas compañías buscan perfiles profesionales especializados para lograr el éxito empresarial. Con esta titulación 100% online adquirirás todos los conocimientos claves para entender esta nueva industria y acceder al sector de los deportes electrónicos. Y todo ello ajustado a tus necesidades sin exigencias ni horarios predeterminados para que puedas compaginar el estudio con tus responsabilidades laborales o personales. Además, contarás con un temario innovador y moderno desarrollado por un equipo docente de gran prestigio.

“

Gracias a este Curso Profesional 100% online dedicado al mundo de los e-Sports, estarás preparado para formar parte de las compañías gamer más exitosas del momento”





En la actualidad, el mundo de los *e-Sports* ha alcanzado un gran protagonismo entre los amantes de los videojuegos. Se trata de unas competiciones deportivas online en la que distintos jugadores disputan partidas para ver quién es el mejor. Tal es la repercusión que estos juegos tienen que son seguidos por millones de personas en el mundo y miles se dedican profesionalmente a ello.

Esto ha supuesto que las compañías *gamer* se centren, cada vez más, en desarrollar videojuegos de esta tipología. Por eso, es importante conocer cómo funciona la industria y cuáles son las estrategias necesarias para llegar al consumidor final. Con este Curso Profesional harás un completo recorrido desde la gestión de los Clubes de *e-Sports* pasando por el funcionamiento del rol del jugador, el desarrollo de las competiciones y eventos o cómo funcionan los patrocinios hasta llegar a la aplicación del marketing y todas sus técnicas.

Así, estarás preparado para afrontar los desafíos que te planteen las empresas de videojuegos y acceder a grandes oportunidades laborales. Y para facilitar tu aprendizaje, este programa se ha desarrollado completamente online sin necesidad de libros ni desplazamientos a centros educativos. Por tanto, podrás disfrutar de un contenido interesante e innovador a través de una plataforma interactiva y multimedia diseñada por TECH. Se trata de una oportunidad única de compaginar tus responsabilidades laborales y personales con la enseñanza.

“

Gracias a esta titulación abordarás todas las técnicas de marketing necesarias para gestionar de manera adecuada los e-Sports en una empresa de videojuegos”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

El mundo de los videojuegos no deja de crecer, y ahora es el turno de los *e-Sports*. Estas competiciones deportivas online han alcanzado un gran protagonismo por videojuegos como Fortnite o League of Legends. Por eso, las empresas buscan a profesionales en el mundo de los *e-Sports* que sepan cómo funciona la industria para tomar las decisiones que más beneficios aporte. Así, estudiar este Curso Profesional te abrirá las puertas a nuevas oportunidades laborales en este importante sector.



Organiza eventos y competiciones de e-Sports a partir de las competencias de administración y gestión que analizarás en este programa de TECH”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Asistente de CEO en empresas de videojuegos
- ♦ Auxiliar de producción en empresas de videojuego
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ♦ Organizador de eventos deportivos electrónicos



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Una vez hayas finalizado este Curso Profesional llevarás a cabo numerosas tareas relacionadas con el mundo de los *e-Sports*. Estarás preparado para organizar eventos y competiciones, pero también para cerrar acuerdos publicitarios de grandes cifras económicas o gestionar todas las técnicas de marketing necesarias.

01

Elaborar proyectos de videojuegos

02

Diseñar competiciones enfocadas en las nuevas tendencias

03

Desarrollar estrategias de marketing y ventas

04

Revisar todo el ecosistema del *e-Sports*, tanto sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar este mercado





¿Qué seré capaz de hacer al finalizar | 11 tech el Curso Profesional?

05

Implementar todas las disciplinas y técnicas del Marketing *Gaming* que permitan impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

06

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

07

Realizar eventos, campeonatos y convenciones de los *e-Sports*

08

Aplicar el *Influencer Marketing* de forma rentable

05

Dirección del curso

Con el objetivo de acercar al alumno los mejores y más novedosos conocimientos, TECH ha seleccionado cuidadosamente al cuadro docente de este programa. Se trata de un conjunto de profesores expertos en el sector de los e-Sports con un alto prestigio. De este modo, te ofrecerán todos los conocimientos necesarios para hacerle frente a la gestión de estas competiciones online. Gracias a que se encuentran en activo en el mercado laboral, también te acercarán los entresijos que esconde la industria de los videojuegos y cuáles son las previsiones de futuro.

“

Este Curso Profesional cuenta con el mejor equipo docente experto en el sector de los e-Sports que te proporcionará todas las claves para realizar una gestión efectiva”





Dirección del curso

D. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer en Marshals
- ♦ 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

“

Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional”

06

Plan de formación

El temario de este programa es moderno e innovador, ya que el objetivo es aportar al alumno la actualidad más reciente sobre el mundo de los e-Sports. Para facilitar el aprendizaje del estudiante, TECH ha implementado una metodología conocida como *Relearning*, que permite adquirir los conocimientos de manera progresiva, cómoda y sencilla. Además, gracias a que esta titulación es completamente online, el profesional que la estudie podrá compaginar sus responsabilidades laborales y personales con la enseñanza. Así, disfrutará de una plataforma completa con contenido multimedia e interactivo diseñado por el equipo docente más experto del momento.

“

Los contenidos más innovadores y modernos te esperan para que te conviertas en el gestor de e-Sports que todas las empresas necesitan”



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 *Market Places*
- 1.10. Métricas y KPI del 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



Estudiar nunca había sido tan sencillo. El exclusivo sistema Relearning de TECH te facilitará el aprendizaje al adquirir los conocimientos de una manera progresiva y cómoda”

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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 tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



08

Titulación

El Curso Profesional en Gestión de e-Sports garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Curso Profesional en Gestión de e-Sports**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente digital
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación
profesional

Curso Profesional Gestión de e-Sports

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Gestión de e-Sports

