

# **CURSO INICIACIÓN EN LA GESTIÓN DE E-SPORTS**

Este curso, organizado por la Fundación Campus Tecnológico de Algeciras en colaboración con Sirocco Media, pretende trasladar a los alumnos conocimientos relacionados con el sector de los deportes electrónicos. Actualmente, este sector en auge está experimentando un gran crecimiento y generando nuevos puestos de trabajo.

La necesidad de mano de obra para trabajar en diversos puestos dentro del sector choca con la carencia de conocimiento de la sociedad en general sobre estas oportunidades. Para ocupar dichos puestos de trabajo, o incluso para emprender en el sector, es necesario tener unos conocimientos básicos e introductorios sobre todos los agentes que participan en el él, así como conocer la situación actual, los actores principales, los modelos de negocio, las fuentes de ingreso más habituales y las oportunidades que se generan dentro del sector.

Este curso pretende resolver el problema de la falta de conocimiento sobre estas oportunidades y dotar de formación a aquellas personas que quieren hacer de su vocación su profesión.

## **TITULACIÓN**

Certificado de asistencia y aprovechamiento

## **DESTINATARIOS**

Titulados superiores en: Marketing, Ade, Derecho, Recursos Humanos, Nutrición, Fisioterapia, Educación física, Psicología, Contabilidad y Artes Gráficas

Diplomados universitarios en: Marketing, Ade, Derecho, Recursos Humanos, Nutrición, Fisioterapia, Educación física, Psicología, Contabilidad y Artes Gráficas

Estudiantes de 2º ciclo en: Marketing, Ade, Derecho, Recursos Humanos, Nutrición, Fisioterapia, Educación física, Psicología, Contabilidad y Artes Gráficas

Estudiantes de 1er ciclo en: Marketing, Ade, Derecho, Recursos Humanos, Nutrición, Fisioterapia, Educación física, Psicología, Contabilidad y Artes Gráficas

Otras Personas con inquietudes creativas y aficionados a nuevas tecnologías y videojuegos

## **OBJETIVO**

A través del curso se pretende que los alumnos sean personas con cualidades suficientes como para encontrar trabajo en el sector de los deportes electrónicos o emprender sus propios negocios dentro del mismo.

Buscamos crear profesionales del sector a través de dotar a los alumnos de: Conocimiento de los agentes que interactúan en los eSports y obtener una visión general sobre el negocio, conocimiento sobre técnicas de marketing en el sector, conocimiento sobre el marco legal al que se ajusta el sector en la actualidad, conocer clubes y publishers más importantes así como las técnicas de gestión y negociación que siguen estas, información sobre técnicas de gestión para competiciones y eventos.

**MODALIDAD:** Mixta | presencial / Teleformación

**FECHA:** Del 19 febrero al 16 Abril 2019

**DURACIÓN:** 90 horas totales

Nº horas teóricas presenciales 53

Nº horas teóricas semipresenciales 27

Nº horas prácticas 10

**CLASES:**

Martes y jueves presenciales 16:00 – 20:00

Miércoles semipresenciales

**PRECIO:** 290€. 50€ matrícula + 2 pagos de 120€.

## **PROGRAMA**

### **MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LOS ESPORTS**

- Breve historia de los esports.
- Actores principales y cadena de valor de los esports.
- Juegos susceptibles de convertirse en esports.
- Ligas / Equipos: Introducción a los modelos de negocio actuales.
- Otros aspectos anexos a los esports.

### **MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN AL MARKETING EN ESPORTS**

- Introducción al Marketing.
- Objetivos y beneficios de las marcas en los esports.
- Patrocinios: diferencias según los diferentes actores del sector.
- Estudio de casos de éxito.
- Objetivos de un Publisher en los esports.
- Promoción de juegos y repercusión en los esports.

### **MÓDULO 3: INTRODUCCIÓN AL MARCO LEGAL DE LOS ESPORTS**

- Formas jurídicas para crear un club de esports.
- Aspectos laborales de los esports.
- Lesiones en esports.
- Apuestas en los esports (y el marco legal del publisher).
- Consideración de los esports como deporte.

### **MÓDULO 4: INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE EQUIPOS DE ESPORTS**

- Gestión de patrocinios y búsqueda de inversión.
- Gestión de talento: contratación, gestión de victoria y derrota, motivación.
- Estructura organizativa de un club de esports.
- Modelos de sostenibilidad para la escalabilidad del club.
- Generación de la marca individual y colectiva y su correspondiente importancia.

### **MÓDULO 5: INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE CONTENIDOS Y LIGAS DE ESPORTS**

- Creación y gestión de eventos relacionados con esports.
- Creación de ligas de esports.
- Canales de gestión de competiciones

#### **Para más información:**

Puedes visitarnos en: Fundación Campus Tecnológico de Algeciras  
Edificio I+D+i, Avda. Capitán Ontañón s/n, C.P. 11202, Algeciras (Cádiz)

Enviarnos un correo: [formacion@campustecnologico-algeciras.es](mailto:formacion@campustecnologico-algeciras.es)

O llamarnos al: **956 02 81 98**