

PROGRAMA EN ESPORTS BUSINESS DE LA ESCUELA UNIVERSITARIA REAL MADRID

Online



**Escuela Universitaria
Real Madrid**
Universidad Europea

Dirigido a: Los objetivos del programa son capacitar a los estudiantes para el desarrollo profesional dentro de la industria potenciando la preparación y conocimientos en los aspectos más relevantes permitiendo así conocer en profundidad los retos y desafíos de los *eSports*.

El importante crecimiento de este sector está demandando perfiles profesionales de todo tipo y rama de conocimiento, los últimos datos apuntan a un crecimiento constante a doble dígito superior al 20% durante los próximos tres años, por este motivo la demanda de profesionales en el sector está siendo y será realmente importante. El programa está abierto tanto a personas que estén vinculadas al sector como aquellas que no lo están y quieran contar con conocimientos estratégicos en la materia o especializarse en el sector, es una excelente oportunidad de especialización mediante un programa formativo de alto nivel.

El crecimiento de esta industria así como la transversalidad del sector ponen de relieve la necesidad de profesionales de diferentes ámbitos: Comunicación, marketing, informática, diseño, periodismo, derecho, publicidad, administración de empresas, psicología, fisioterapia, sociología.

Duración: 4 meses

Modalidad: Online

Idioma: Español

Nº de ECTS: 30

Campus: Online

Uno de los primeros e innovadores programas formativos en el sector de *eSports*. Preparamos personas para atender las necesidades y demandas de profesionales en sector así como de otros sectores con interés en ampliar sus conocimientos en la industria de los *eSports* de la mano de profesionales de la Universidad Europea y el Real Madrid C.F.

El fenómeno global de los esports se prepara para jugar en las ligas mayores. Las competiciones de videojuegos cuentan con una audiencia de millones de espectadores en el mundo y una profesionalización creciente. Se trata de una industria en un estado inicial de desarrollo que cuenta con numerosas oportunidades profesionales.

En 2017 el número total de entusiastas de los esports alcanzó los 143 millones en todo el mundo, las previsiones indican que serán 250 millones en 2021, lo que supondrá un crecimiento de dos dígitos constante hasta ese año de un 21,7% pasando de los actuales 655 millones de dólares en la actualidad hasta los 2960, según informe de Goldman Sachs)

La demanda de profesionales del sector se incrementa no solo en cada uno de los actores que componen el ecosistema de la industria sino también en aquellas empresas que quieren adentrarse en este sector siendo varios los perfiles demandados: Informáticos, diseñadores, miembros de clubes deportivos y ligas, publicidad, periodistas, marketing, analistas, desarrolladores de negocio, redes sociales, organización de eventos.

El Programa de *eSports* Business aportará a sus alumnos los conocimientos específicos y tendencias en esports permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias en un sector innovador adquiriendo un importante conocimiento transversal y global, de la mano de los principales actores del sector.

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

Conceptualización y caracterización

El sector del videojuego

Historia de los esports

El publisher, propiedad intelectual

Marco legal

MÓDULO 2: INVESTIGACIÓN DEL MERCADO DE LOS ESPORTS

Análisis sociológico

Influencia de la tecnología

Análisis económico del sector

Ecosistema y stakeholders

Los eSports en las empresas

MÓDULO 3: LOS ESPORTS COMO ESTRATEGIA DE MARKETING PARA LAS MARCAS

Retos de inversión y patrocinio para marcas endémicas y no endémicas

Medios de comunicación

Marketing Social y RSc

MÓDULO 4: EL DEPORTE Y LOS ESPORTS

Elementos diferenciadores y barreras de entrada

Marco regulatorio y competitivo.

Integridad

Características propias del consumo deportivo

Comportamiento del consumidor de productos y servicios deportivos

Llegada de los esports al mercado internacional

MÓDULO 5: MARKETING Y COMUNICACIÓN EN LOS ESPORTS

Conceptualización

Posicionamiento de los clubes deportivos tradicionales

El sector audiovisual en los esports

Comunicación y plataformas

MÓDULO 6: GESTIÓN EN LOS ESPORTS

Marco competitivo y regulatorio

Marketing en los clubes de esports

Modelos de gestión de clubes de esports

Gestión de eventos en los esports

DIRECCIÓN DEL PROGRAMA

D. Diego García Diego

Director del Programa.

PROFESORADO

D. Ricardo Alonso Peláez

Senior Manager en Negocio Digital en Real Madrid CF.

D. Rui Alexandre Jesus

Director de WeSCO (World e-Sports Consortium).

D. Alfonso Rodríguez Iglesias

CEO and Founder Mundo GT.

D. Jorge de la Vega

Director of Partnership Activation en Real Madrid CF.

D. Juan Camilo Andrade

Jefe de Prensa en Real Madrid CF.

D. Eider Díaz

Brand Manager ESL.

D. Roberto Villarino

Abogado Gaudia Consulting and Legal Services.

D. Jorge Sainz Camara

Director Deportivo Movistar Riders.

D. Roberto Borrego

CEO eSports Planet Latam.

D. Oscar Soriano

CEO Founder Play the Game.

D. Milagros Luis Brito

Coordinadora de Proyectos Fundación UD Las Palmas.

D. Carlos Calvo

Digital Manager Nestlé

D. Carlos Renedo

Chief Revenue Officer Movistar Riders eSports.

D. Luis Carrillo

Managing Director de Liga Pro Gaming.

D. Gonzalo Botas González

CEO Botas Abogados.

D^a. Maja Milutinovic

Country Manager UK , League of Videogames Professionals.

D^a. Eva Lizcano

Consultora de Marketing Digital.

D. Joaquin Sagués

CEO de The Global Esports Academy.



**Escuela Universitaria
Real Madrid**
Universidad Europea



(+34) 918 340 192



universidadeuropea.es



ueonline@universidadeuropea.es

Reconocimientos de calidad Universidad Europea de Madrid



La Universidad se reserva el derecho a realizar las modificaciones oportunas en el claustro propuesto, programa o en la ubicación donde se imparta el postgrado. Asimismo, la Universidad se reserva el derecho a retrasar el inicio del postgrado o a no impartirlo si no se alcanza el número mínimo de estudiantes.