

CURSO ESPECIALIZADO
ONLINE EN
**GAMING &
ESPORTS**
[CEOGE]



Curso Especializado Online en GAMING & ESPORTS

Aprende a desarrollar modelos de negocio para la industria del gaming y de los eSports desde un punto de vista estratégico y de desarrollo de negocio.

Revisaremos los modelos de negocio alrededor del mundo del entretenimiento interactivo, en especial Videojuegos, entendiendo cómo monetizar y convertir en rentables propuestas relacionadas y entendiendo toda la cadena de valor de un producto de entretenimiento interactivo.

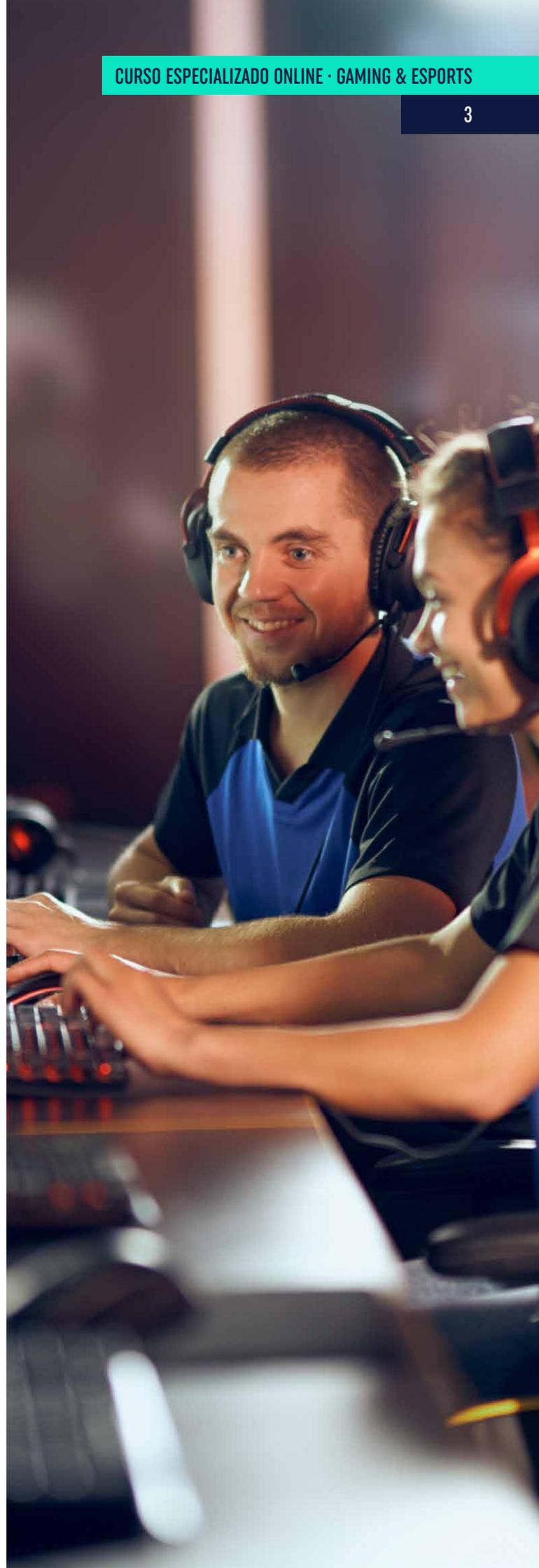
COMPETENCIAS

- Entender toda la cadena de valor de un producto de entretenimiento interactivo, cómo rentabilizarlos y cómo usarlos como herramientas de marketing y de comunicación.
- Aplicar una metodología innovadora donde el alumno interactúa de manera real con todas las fases del proceso (desarrollo, plan de negocio, plan de marketing y analítica) tanto desde el punto de vista de un posible Publisher, un potencial inversor o una marca interesada en usar la palanca “gaming” en su plan de marketing.
- Revisar los modelos de negocio alrededor del mundo del entretenimiento interactivo, en especial Videojuegos, entendiendo cómo monetizar y convertir en rentables propuestas e iniciativas relacionadas.
- Entender el ecosistema en el que se fundamenta la industria del entretenimiento interactivo tocando de una manera global las diferentes palancas que lo forman.
- Conocer en profundidad el universo eSports y entrar en detalle para conocer en qué consiste, dónde estamos y tendencias del mercado hacia el que nos dirigimos siempre desde un punto de vista de estrategia y de negocio.

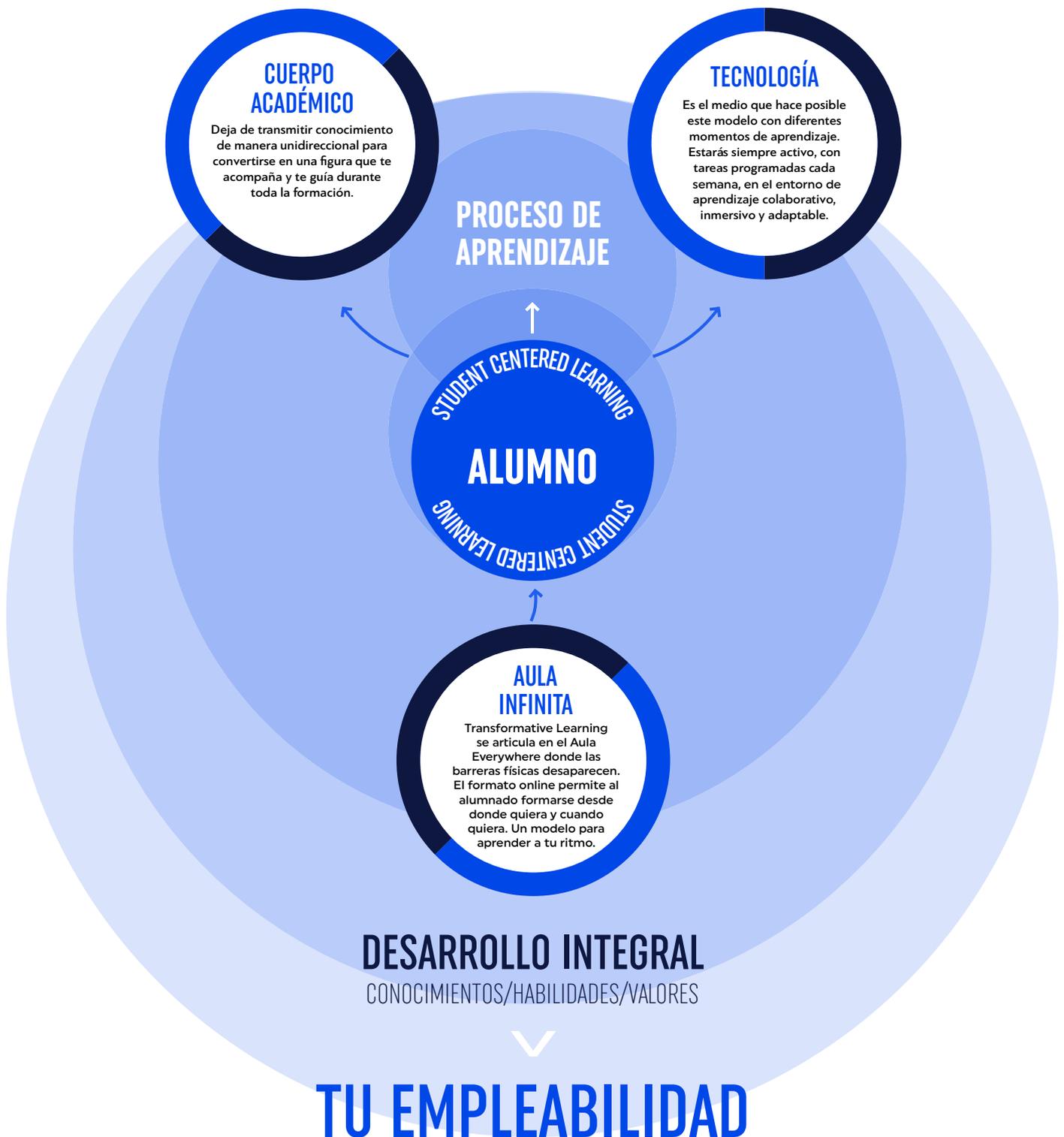
DIRIGIDO A

- › Profesionales del marketing interesados en relacionarse / invertir en eSports.
- › Emprendedores y técnicos del sector.
- › Estudiantes con iniciativas y proyectos relacionados que necesitan asesoramiento para convertir un videojuego o idea en un negocio.

Formato	Online
Idioma	Español
Duración	12 semanas
Proyecto final tutorizado	
Examen final	



TRANSFORMATIVE LEARNING



METODOLOGÍA

Transformative Learning by ESIC

es un nuevo ecosistema formativo que persigue el desarrollo profesional y personal del alumnado dentro de los máximos estándares de calidad académica, docente y que refuerza la interacción constante entre alumnos, profesorado, la realidad empresarial y otras áreas y servicios de la Escuela.

¿En qué consiste?

-  **Materiales de apoyo asíncrono, vídeos, lecturas, etc.**
 - Documentación
 - Programa completo.
 - Asignación de temas y clases por semana.
 - Documentación elaborada por profesionales del sector.
 - Bibliografía y links de interés.
 - Documentación en Easy Generator
 - Contenidos ONLINE.
 - Descargables en PDF.
 - Indicador y marcador de progreso.
-  **Autoevaluación**

Al final de cada tema hay un test de autoevaluación para asegurarte que aprendes lo previsto.
-  **Aplicación de casos de estudios y empresas reales**
-  **Apoyo tutorizado y feedback**

4 tutorías en directo, una tutoría cada mes, con una de ellas al inicio con la explicación del curso.
-  **Actividades prácticas y experienciales**
-  **Sistema de evaluación que combina la demostración de logros individuales y grupales**
-  **Proyecto final y examen final para la obtención del título**
-  **Sesiones online sincronicas y asincronicas**
 - Se recomienda asistir a todos los webinars e interactuar con el profesor y los compañeros.
 - Los webinars son sesiones online de una hora aprox. impartidas por un profesional, miembro del consejo de expertos del curso. Estas sesiones tratarán sobre temas o materias relevantes, pudiendo el alumno interactuar con el ponente en tiempo real.
 - Las sesiones serán grabadas y podrás encontrarlos en el aula virtual después de su impartición.
 - Horario habitual entre las 19:00h. y las 21:00h. (hora España).
 - Las fechas y horarios puedes encontrarlas disponibles en el aula virtual desde el 1er día de inicio del curso.
 - En total son 10 webinars durante el curso.

PROGRAMA

El Ecosistema Gaming & eSports

- > Una industria por descubrir.
- > Volumen y tendencias.
- > Perfil de usuario.
- > El ecosistema del Gaming.
- > Ecosistema eSports.

Modelos de negocio y Estrategia Gaming

- > Diferentes players industria del gaming: jugadores, equipos, prensa y plataformas.
- > Modelo de negocio Digitales.
- > Modelos de emisión: Twitch, Youtube y Facebook: una pelea a tres bandas.
- > Financiación, kickstarter, crowdfunding.
- > Cómo se crean los videojuegos: desarrollo a lanzamiento.

eSports: estrategia y business activation (I)

- > La nueva realidad: Esports & Gaming.
- > Ecosistema eSports y la relación entre sus principales actores.
- > Análisis de la industria y modelos de negocio.
- > Competiciones y disciplinas deportivas.
- > Eventos: creación y gestión.

eSports: estrategia y business activation (II)

- > Panorama internacional y local.
- > Entidades deportivas y Clubes.
- > Jugadores profesionales y Asociaciones.
- > Marketing y Media content entorno a los jugadores: el entramado de YT y las plataformas de streaming.

Plataformas y First party

- > Evolución plataformas y mercado.
- > SONY: Ecosistema, PSN, APPS, y estrategia SonyCE.
- > MICROSOFT: Ecosistema, XBOX live, y estrategia Microsoft.
- > Nintendo: Caso Switch, NDS.
- > Móvil como plataforma, APPS, Google play, Epic Store.
- > Tendencias: VR, AR.

Marketing y aplicación en Gaming & eSports

- > Elementos claves Mkt gaming.
- > Optimización campañas de mkt gaming.
- > Social gaming & marketing: caso Marvel Fornite.
- > Gaming & generación de branded content: los streamers como creadores de contenido.
- > Principales ferias y estrategia gamming.

Marcas y Gaming: Canal de comunicación

- > Estrategia de marca relacionado con Gaming.
- > Objetivos de campaña gaming/Marca.
- > Resultados (cuanti/cuali).
- > Consumer engagement.
- > Canal de comunicación Gaming & eSports.

Marketing para Desarrolladores y Publishers

- > El mercado y su principal problemática.
- > La evolución del mercado.
- > Cómo generar “discoverability”.
- > ¿Cómo calcular los ingresos?
- > El plan de marketing.
- > Elementos clave de la negociación.

Mobile gaming y mobile consuming

- > ¿Cómo se consumen los e-sports?
- > Mobile gaming Snapshot sociedad.
- > Buyer persona.
- > Industria de los juegos móviles.
- > Advergaming.
- > Plataformas de emisión de E-sports: entorno Amazon y entorno YT.

Cloud Gaming

- > Situación actual Cloud Gaming.
- > Ecosistema.
- > Infraestructura.
- > Modelos de negocio Cloud Gaming.
- > Actores del cloud gaming: Steam, Epic Store, Apple, y Google.

Big Data, research and data analytics

- > Estrategia big data & gaming: plataformas y herramientas.
- > Captura de información y análisis del dato.
- > Toma de decisión en base al dato.
- > Investigación mercado : evolución, situación y predicciones futuro.
- > El uso del panel de consumo.

Periodismo de Videojuegos y medios de comunicación

- > Medios de comunicación principales de la industria del videojuego.
- > El periodista de videojuegos como fichaje.
- > Los derechos de emisión de partidas.
- > Derechos deportivos.
- > Media rights evolución y situación actual.

CLAUSTRO DE PROFESORES

Ana Puebla

Sales Executive
GGTECH Entertainment

Carlos Villasante

Senior Product Manager
2K

Jon Llaguno

Managing Director
Ween Games

Juan García Garrido

Director de Millenium España
Webedia

Pau Elias

Director
Chloroplast Games

Sergio Reyes

VP gaming esports
StartupXplore

Steven Romero

CEO - Business Development
Winp Consulting



MADRID

91 452 41 00

info.madrid@esic.edu

BARCELONA

93 414 44 44

info.barcelona@esic.edu

VALENCIA

96 361 48 11

info.valencia@esic.edu

SEVILLA

95 446 00 03

info.sevilla@esic.edu

ZARAGOZA

97 635 07 14

info.zaragoza@esic.edu

MÁLAGA

95 202 03 69

info.malaga@esic.edu

PAMPLONA

94 829 01 55

info.pamplona@esic.edu

BILBAO

94 470 24 86

formacion@camarabilbao.com

GRANADA

95 822 29 14

master@esgerencia.com

NOVIEMBRE 2021