

## Curso Superior en E-Sport Marketing





**Elige aprender en la escuela  
líder en formación para profesionales**

# ÍNDICE

**1 | Somos INESEM**

**4 | By EDUCA  
EDTECH  
Group**

**7 | Programa  
Formativo**

**2 | Rankings**

**5 | Metodología  
LXP**

**8 | Temario**

**3 | Alianzas y  
acreditaciones**

**6 | Razones por las  
que elegir  
Inesem**

**9 | Contacto**

[Ver en la web](#)

## SOMOS INESEM

---

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de  
**18**  
años de  
experiencia

Más de  
**300k**  
estudiantes  
formados

Más de un  
**90%**  
tasa de  
empleabilidad

Hasta un  
**100%**  
de financiación

Hasta un  
**50%**  
de los estudiantes  
repite

Hasta un  
**25%**  
de estudiantes  
internacionales

[Ver en la web](#)



A way to learn, a way to grow  
**Elige Inesem**



**QS, sello de excelencia académica**  
Inesem: 5 estrellas en educación online

## RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



[Ver en la web](#)

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---

### Relaciones institucionales



### Relaciones internacionales



### Acreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

## BY EDUCA EDTECH

---

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



[Ver en la web](#)



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas  
**PROPIOS**  
**UNIVERSITARIOS**  
**OFICIALES**

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

### 1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de 18 años de experiencia.
- ✓ Más de 300.000 alumnos ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ 25% de alumnos internacionales.
- ✓ 97% de satisfacción
- ✓ 100% lo recomiendan.
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

### 2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

### 3. Nuestra Metodología

#### 100% ONLINE



Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.

#### APRENDIZAJE



Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva

#### EQUIPO DOCENTE



Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



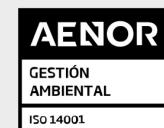
#### NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

[Ver en la web](#)

## 4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001.



## 5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

[Ver en la web](#)

## Curso Superior en E-Sport Marketing



DURACIÓN  
250 horas



MODALIDAD  
ONLINE



ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO

### Titulación

Titulación Expedida y Avalada por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales. "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."



#### INESEM BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### NOMBRE DEL CURSO

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expedido la presente titulación en Granada, a (día) de [mes] del [año].

NOMBRE ALUMNO/A  
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE ÁREA MANAGER  
La Dirección Académica



Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Nº resolución 4046)

[Ver en la web](#)

## Descripción

---

Este curso aporta los conocimientos de marketing requeridos para desenvolverse de manera profesional en el entorno del e-sport o gaming, un entorno donde existen grandes oportunidades de crecimiento y de negocio. Diferénciate del resto enfocando tu carrera profesional en un sector al alza que genera numerosos puestos de empleo y volumen de negocio. Con este curso online en e-sport marketing conocerás el mundo gaming, identificarás sus diferentes agentes y el comportamiento de estos. Aprenderás los elementos y las estrategias fundamentales del marketing adaptadas al sector que están generando mayores casos de éxito. Con INESEM dispondrás de docentes especializados y de los últimos contenidos para convertirte en un especialista de marketing en e-sport.

## Objetivos

---

- Conocer los diferentes agentes que componen el sector del e sport.
- Analizar el comportamiento de los diferentes consumidores.
- Aprender los principales elementos y estrategias del marketing de e sport.
- Desarrollar acciones orientadas a la promoción y a la generación de negocio.
- Adquirir las habilidades para tomar decisiones estratégicas de manera independiente.
- Descubrir nuevas oportunidades de negocio dentro de un sector en constante evolución.

## Para qué te prepara

---

Este curso online en E-Sport Marketing va dirigido fundamentalmente a titulados universitarios, estudiantes de postgrado, jugadores o gamers, publicistas, especialistas en marketing, club de gamers, emprendedores, consultoras, influencers, responsables de marketing, gerentes, periodistas deportivos, etc.

## A quién va dirigido

---

Este curso online en E-sport Marketing te prepara para convertirte en un especialista del sector, que pueda tomar decisiones estratégicas de manera independiente. Dispondrás de conocimientos en la gestión de eventos, redes sociales, marketing de contenidos y mucho más para trabajar y tener éxito de manera independiente ya sea emprendiendo o en un puesto de responsabilidad.

[Ver en la web](#)

## Salidas laborales

---

Desarrolla tu carrera profesional en el ámbito del marketing orientado al e-sport, un sector que cuenta con un crecimiento exponencial y grandes oportunidades de negocio. Emprende tu propio negocio como consultor o gammer, trabaja para una consultora de marketing, para un club de gaming, añade conocimientos especializados en el sector si tienes un puesto de responsabilidad,

[Ver en la web](#)

# TEMARIO

---

## MÓDULO 1. MARKETING E-SPORT Y MODELOS DE NEGOCIO UNIDAD

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS E-SPORTS

1. Los e-Sport como deporte
2. Educación y e-Sports
3. E-Sport en la actualidad

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPALES STAKEHOLDERS EN EL MUNDO DE LOS E-SPORTS

1. Figuras importantes dentro del sector
2. Jugadores
3. Clubs
4. Publishers
5. Patrocinadores
6. Prensa y medios especializados
7. Casters y Analistas
8. Centros de aprendizaje y entrenamiento
9. Organizadores de eventos
10. Inversores
11. Figuras del mundo de la política
12. Audiencia
13. Streamers

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPACTO Y AUDIENCIA DE LOS E-SPORTS

1. La sociedad de los e-Sports
2. Plataformas y medios de difusión
3. Audiencia femenina
4. Llegar a ser historia
5. Tratamiento mediático

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. MERCADO DE NEGOCIO EN E-SPORTS

1. Ideas de negocio
2. El negocio de los e-Sports
3. Contribución a algunos negocios
4. Posibilidades del mercado de los e-Sports
5. Cómo funciona una agencia de e-sports

## MÓDULO 2. ESTRATEGIAS DE MARKETING E-SPORT

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS DE MARKETING

1. Planteamiento del plan de marketing digital completo, efectivo y rentable y su correspondiente

[Ver en la web](#)

- distribución presupuestaria por disciplinas
2. Uso de herramientas para identificar tendencias y consumos, analizar el mercado e investigar sobre la competencia
  3. Entendimiento de la base de la analítica digital para tener nociones de cómo se generan los datos digitales y ser capaces de tomar decisiones
  4. Introducción al buyer persona

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. MARCAS Y GAMING

1. Definición de marca, branding y perspectivas
2. Consumer engagement
3. Medios de difusión de la marca
4. KPIs relacionados con la notoriedad de la marca

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MARKET RESEARCH & BIG DATA

1. Big Data & Gaming
2. Búsqueda de información
3. Toma de decisiones basadas en datos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. MERCADO DE NEGOCIO EN ESPORTS

1. Ideas de negocio
2. El negocio de los eSports
3. Contribución a algunos negocios
4. Posibilidades del mercado de los eSports
5. Cómo funciona una agencia de eSports

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MARKETING DE CONTENIDOS

1. Introducción y esencia del Inbound Marketing: storytelling
2. Gestión de comunidades e influencers
3. Plataformas y medios de difusión
4. Branded content: los streamers como creadores de contenido

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ACTIVACIONES DE MARKETING

1. Activación de la marca
2. Las herramientas BTL en la comunicación estratégica
3. Regulación del Patrocinio en E-Sports
4. Patrocinio E- Sports
5. La Rentabilidad Publicitaria en e-Sports
6. Advergaming: nuevo formato publicitario

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. MARKETING VIRAL

1. ¿Qué es el marketing viral?
2. Procesos del marketing viral
3. Ventajas e inconvenientes del marketing viral
4. La importancia de los contenidos en la web

[Ver en la web](#)

5. Estrategias de marketing y relaciones públicas
6. Marketing viral aplicado a eSports

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMPORTANCIA DE LOS EVENTOS Y COMPETICIONES EN E-SPORTS

1. Repercusión de la realización de eventos deportivos
2. Posibilidades turísticas de los eSports
3. Tendencias del turismo dentro de los eSports
4. Importancia de los eventos para la comunidad
5. La preparación de los eventos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PERIODISMO EN VIDEOJUEGOS

1. Tratamiento mediático
2. El nuevo periodismo digital, ciberperiodismo o periodismo web: definición y principales características
3. Importancia de la comunicación
4. Aspectos básicos sobre derechos en eSports

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. MOBILE GAMING & MARKETING

1. Comprensión de la importancia del mobile marketing
2. Dominio de los principales formatos publicitarios en redes sociales y redes publicitarias
3. Conocimiento de los elementos clave e imprescindibles de cómo se monta una campaña en cada una de las plataformas
4. Tipos de videojuegos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. MARKETING PARA DESARROLLADORES Y PUBLISHERS

1. Descripción del mercado
2. Identificación de oportunidades e ideas de negocio
3. Análisis DAFO de la oportunidad e idea negocio
4. Plan de acción

### MÓDULO 3. E-SPORTS SOCIAL MEDIA MANAGEMENT

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. SOCIAL MEDIA & E-SPORTS

1. E-Sports y Social Gaming
2. El producto digital: eSports
3. Segmentación Gamers
4. El Éxito de Twitch

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TECNOLOGÍA Y DEPORTE

1. La revolución tecnológica
2. Medios de comunicación y marketing digital
3. Tecnología en la industria deportiva
4. La tecnología en los eventos deportivos

[Ver en la web](#)

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS

1. Contratación de personal
2. La cultura corporativa
3. Voluntariado

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL BIG DATA

1. ¿Qué es Big Data?
2. La era de las grandes cantidades de información. Historia del big data
3. La importancia de almacenar y extraer información
4. Big Data enfocado a los negocios
5. Open Data
6. Información pública
7. IoT (Internet of Things-Internet de las cosas)

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUSINESS INTELLIGENCE Y LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1. Definiendo el concepto de Business Intelligence y sociedad de la información
2. Arquitectura de una solución de Business Intelligence
3. Business Intelligence en los departamentos de la empresa
4. Conceptos de Plan Director, Plan Estratégico y Plan de Operativa Anual
5. Sistemas operacionales y Procesos ETL en un sistema de BI
6. Ventajas y Factores de Riesgos del Business Intelligence

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. DATAMART. CONCEPTO DE BASE DE DATOS DEPARTAMENTAL

1. Aproximación al concepto de DataMart
2. Bases de datos OLTP
3. Bases de Datos OLAP
4. MOLAP, ROLAP & HOLAP
5. Herramientas para el desarrollo de cubos OLAP

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. DATAWAREHOUSE O ALMACÉN DE DATOS CORPORATIVOS

1. Visión General. ¿Por qué DataWarehouse?
2. Estructura y Construcción
3. Fases de implantación
4. Características
5. Data Warehouse en la nube

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANÁLISIS DE LOS DATOS

1. Inteligencia Analítica de negocios
2. La teoría de grafos y el análisis de redes sociales
3. Presentación de resultados

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. BUSINESS INTELLIGENCE CON POWERBI

1. Business Intelligence en Excel

[Ver en la web](#)

## 2. Herramienta PowerBI

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN, MODELIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE DATOS CON POWER BI

1. Visualización de datos
2. Crear gráficos con los datos seleccionados
3. Configuración de los gráficos
4. Filtrado de los gráficos
5. Enlazar y desenlazar gráficos dentro de la misma hoja
6. Visualización de medidas
7. Uso de marcadores
8. Creación de grupos de datos
9. Importación de gráficos

### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANÁLISIS DE DATOS EN EL DEPORTE

1. Analítica y biometría deportiva
2. Data Mining aplicado al deporte
3. Sistema BI aplicado al deporte
4. Análisis por Envoltura de Datos (DEA) aplicada al deporte
5. Datos deportivos y transformación del mercado

## MÓDULO 4. PATROCINIO Y FORMAS DE PUBLICIDAD EN E-SPORTS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PATROCINIO EN E-SPORTS

1. Introducción al Patrocinio Deportivo
2. Fases del Patrocinio Deportivo
3. Regulación del Patrocinio en E-Sports
4. Patrocinio E- Sports
5. Tipos de Patrocinios en eSports

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUBLICIDAD EN E-SPORTS

1. La Rentabilidad Publicitaria en e-Sports
2. Advergaming: nuevo formato publicitario
3. El Branded Content en eSports
4. El Storytelling
5. Product Placement
6. Los eSports como Estrategia Comunicativa
7. Otros Formatos publicitarios
8. E-Gamers como embajadores de marca

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. PUBLICIDAD CON GOOGLE ADS

1. Ventajas de la publicidad online
2. ¿Qué es Google Ads?
3. Fundamentos de Google Ads
4. Crear una cuenta en Google Ads

[Ver en la web](#)

5. Campañas, grupos de anuncios y palabras clave
6. Planificador de palabras clave
7. Adwords Editor

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PUBLICIDAD EN BÚSQUEDAS

1. Funcionamiento
2. Configuración campaña
3. Anuncios
4. Pujas y presupuestos
5. Administración, medición y supervisión de campañas
6. Optimización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PUBLICIDAD EN DISPLAY

1. Introducción
2. Configuración campaña
3. Anuncios
4. Audiencias, segmentación y remarketing
5. Medición y optimización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUBLICIDAD PARA MÓVILES

1. Ventajas de la publicidad mobile
2. Pujas y segmentación
3. Anuncios
4. Medición

[Ver en la web](#)

## Solicita información sin compromiso

**¡Matricularme ya!**

### Teléfonos de contacto

 +34 958 050 240

### ¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,  
Oficina 34, C.P. 18200, Maracena (Granada)

 formacion.continua@inesem.es

 [www.formacioncontinua.eu](http://www.formacioncontinua.eu)

### Horario atención al cliente

Lunes a Jueves: 09:00 a 20:00

Viernes: 9:00 a 14:00

[Ver en la web](#)

