



## 13<sup>a</sup> Ed. Master en Gestión de Esports

La mejor manera de comenzar a hacer realidad tu sueño en un sector de futuro

Organizado por:



# Sobre nuestra 13ª edición

Alcanzar la 13ª edición de un programa formativo tan especializado no es un logro que se celebre todos los días. Me permito iniciar este texto con un sincero agradecimiento: **gracias a cada uno de los integrantes de nuestro excepcional cuerpo docente y a los más de 600 estudiantes que han enriquecido Esports Professional con su presencia y dedicación en nuestras diversas formaciones.**

Trece ediciones, equivalentes a siete años de trayectoria, han sido testigos de la evolución de este dinámico sector: desde sus primeros pasos hasta su consolidación, su resiliente respuesta ante la pandemia y, ahora, su enfrentamiento a los desafíos de 2024, entre ellos, el exceso de contenido digital. La disponibilidad de contenidos puede ser infinita, pero el tiempo de los espectadores no. **Aunque los esports han demostrado una notable resistencia, es imperativo introducir innovaciones: en su estructura, en su contenido y, una vez más, en su modelo de negocio y gestión.**

Conscientes de esta necesidad de adaptación constante, hemos renovado nuestro programa formativo para estar a la vanguardia del sector. Mantenemos nuestra estructura probada, fiel reflejo de las demandas del sector, pero, de la mano de nuestro equipo docente, expertos reconocidos en la industria, **adaptamos el enfoque de las distintas áreas de especialización a las necesidades actuales**, un escenario muy distinto al de años atrás. **Nuestro compromiso inquebrantable sigue siendo preparar a nuestros alumnos no solo para integrarse al mercado laboral con éxito, sino para que se conviertan en los líderes visionarios que la industria demanda.**

Nuestro lema sigue siendo la excelencia y la innovación. Consolidamos una formación ya distinguida y expandimos nuestra oferta educativa con más colaboradores y Master Classes que proporcionen una perspectiva auténtica y actual del sector. Además, reafirmamos nuestro compromiso con una de nuestras señas de identidad más preciadas: **la mentoría personalizada, un apoyo inestimable en el desarrollo profesional de nuestros estudiantes.** En un mercado cada vez más competitivo, que exige profesionales altamente especializados en diversas disciplinas, esta orientación es más crucial que nunca.

Esperamos ganarnos tu confianza y que te unas a nosotros en esta 13ª edición. Prepárate para ser uno de esos líderes transformadores, listos para marcar el rumbo de la industria en esta nueva era.

***Rafael Espinosa de los Monteros, Director de Esports Professional***



# Datos relevantes de la formación



## **Fechas**

El curso comienza el 1 de Abril de 2024 y finaliza el 12 de Julio de 2024. En total, 25 créditos ECTS

## **Metodología**

A través de la plataforma Online de UDIMA. Tendréis foros de debate, webinars con los profesores y contacto directo con ellos, material didáctico y test: los esports son exigentes y nosotros también

## **Título**

En función de estudio universitarios previos según el nuevo RD 822/2021: Si tienes estudios previos obtendrás un Diploma de Experto. Si careces de estudios previos obtendrás un Certificado

## **Sin barreras**

No necesitas ninguna titulación previa para poder acceder al curso. Sólo te pedimos pasión y que aproveches el tiempo con nuestros profesores, será lo mejor que hayas hecho en el mundo de los esports.

# Propuesta formativa

*El Máster en Gestión de Esports* está concebido para que en poco tiempo obtengas una visión global, precisa y realista de los diferentes aspectos más fundamentales que a día de hoy son los pilares de los esports. Todo ello apoyado en una metodología de estudio online verificada y contrastada por la **UDIMA (Universidad a Distancia de Madrid)** y, sobre todo, con la participación de profesionales de contrastada experiencia dentro del marco de los deportes electrónicos.

---

## Contenido del dossier

1

Introducción a nuestro título ¿Por qué es diferente?

2

Nuestros profesores, la mejor garantía de lo que aprenderás

3

Descripción de nuestro temario. Concreto y conciso.

4

El curso: fechas, créditos, titulación, y todo lo que necesitas saber

# Introducción a Esports Professional

Nuestro objetivo: Proporcionarte una visión 360° de la industria desde el punto de vista de gestión

## 360°

Obtén una visión general y realista sobre el sector de los esports a varios niveles

## Marco legal

Obtén una visión específica sobre el marco legal actual para operar en esports: regulaciones sobre premios, contratos entre jugadores y equipos, traspasos, sector de apuestas, etc.

## Tecnología

Cómo la tecnología influye en los modelos de negocio del sector

## Marketing

Aprende las mejores técnicas de marketing para el sector, tanto a nivel interno (para proyectos o empresas endémicas al sector que quieran potenciar su negocio) como para empresas no endémicas que ven en los esports una oportunidad de hacer crecer su negocio

## Clubs

Aprende las técnicas de gestión necesarias para gestionar un equipo de esports desde diferentes puntos de vista: organización, contratación, campeonatos, publicidad, etc.

## Cadena de valor

Obtén conocimiento sobre la cadena de valor en los esports y quiénes son los actores más relevantes implicados en la misma

## Competiciones

Aprende las técnicas de gestión necesarias para gestionar eventos y producir competiciones de esports desde diferentes puntos de vista: organización, esponsorización, aspectos legales, promoción, eventos online y offline, etc.



# Nuestros "professionals"



## Rafael Espinosa

CEO - Esports Bureau y Crypto Bureau y Director I+D+i en Kaudal

Rafael es un visionario y veterano en la industria de los videojuegos, con más de 20 años de experiencia innovando en el campo. Su carrera destaca por su contribución significativa al desarrollo de varios MOBAs populares en **Pyxel Arts Digital Entertainment S.L.** y **Fluzo Studios S.L.**, marcando tendencias en el sector.

En 2016, Rafael fundó **Esports Bureau**, un influyente periódico B2B centrado en el mundo de los esports, seguido por el lanzamiento de **Crypto Bureau** en 2023. Este último, se ha posicionado rápidamente como un medio de referencia en noticias sobre Web3, tokenización e inteligencia artificial aplicadas a las industrias del entretenimiento.

Aus compañías no solo se destacan en el sector de los esports, sino que también lideran en las esferas tecnológica y estratégica. Rafael ha dirigido proyectos innovadores que integran tecnologías disruptivas como blockchain y IA, con el fin de establecer nuevos modelos de negocio que fortalezcan la sostenibilidad y profesionalización del sector del gaming y los esports. Su visión estratégica asegura que todos los actores involucrados obtengan beneficios tangibles.

Además de su rol como líder empresarial, Rafael es el Director de Proyectos en Kaudal, donde su expertise se traduce en facilitar la financiación de proyectos I+D+i, impulsando así la vanguardia tecnológica y la innovación continua.

- **Módulo 1 - Contextualización: del gaming a los esports**
- **Módulo 5 - Web3 e IA en gaming & esports**

# Nuestros "professionals"



## Alfredo Bárcena

Head of Mkt & Biz Dev at Ready Games Network

Alfredo es una figura emblemática en el mundo de los videojuegos, con una impresionante carrera de más de 20 años en la industria. Su pasión y dedicación lo han llevado a participar en cientos de proyectos, mostrando una afinidad particular por los MMO. En 2013, su trayectoria tomó un giro significativo al asumir el rol de **CMO en IDC Games**, una posición que marcó el inicio de una era de transformaciones y logros para la compañía.

En 2019, Alfredo alcanzó un nuevo hito profesional al convertirse en CEO de IDC Games. Bajo su liderazgo, IDC Games no solo se consolidó como un actor clave en el sector, sino que también amplió su influencia en el ámbito de los esports, destacando con títulos como Zula Europe y organizando competiciones tanto locales como internacionales.

Esta experiencia le ha otorgado a Alfredo una perspectiva única y profunda del panorama de esports, combinando conocimientos en publicación de juegos y estrategias de marketing digital. Actualmente, como **Head of Marketing & Business Development en Ready Games Network**, y con la experiencia previa de ser CMO en Satoshi's Games, creadores de la innovadora plataforma de juegos descentralizada Elixir, Alfredo continúa marcando tendencia y liderando el camino en la convergencia entre gaming, tecnología blockchain y esports.

■ **Módulo 2 - La figura del publisher en el gaming y los esports**

# Nuestros "professionals"



**Oscar Soriano**

CEO - Play The Game Agency

Oscar es un profesional con una trayectoria distinguida en marketing, emprendimiento y gestión de proyectos, avalada por años de experiencia y éxitos notables. Su pericia se destacó durante su tiempo como Director de Publicidad y Patrocinio en GAES, donde lideró durante cinco años con un enfoque innovador y estratégico.

En la actualidad, Oscar ocupa el cargo de **CEO en Play The Game**, reconocida como una de las agencias/consultoras líderes en gaming, esports y Web3, tanto en España como en LATAM. Bajo su liderazgo, la empresa ha realizado estudios pioneros del sector en España y se ha especializado en crear sinergias efectivas entre las marcas y los universos de gaming y esports, aprovechando oportunidades emergentes en el área de Web3 e Inteligencia Artificial.

Con una visión que va más allá de las tendencias actuales, Oscar asesora a diversas marcas, guiándolas a través de la nueva realidad transformadora que implica la integración del blockchain, Web3 y la IA en el sector gaming y esports. Su enfoque progresivo y su capacidad para anticipar el impacto de las tecnologías emergentes lo posicionan como un consultor de confianza y un estratega vanguardista en la intersección de la tecnología, el entretenimiento y el marketing.

■ **Módulo 3 - Marketing en gaming & esports: una nueva aproximación**



# Nuestros "professionals"



**Alberto Martínez**

Area Fleet Manager en Nissan  
Iberia

Alberto, ingeniero industrial de destacada trayectoria, aporta 20 años de experiencia en el sector automotriz, enriqueciendo significativamente nuestra iniciativa. Su pericia no solo se manifiesta en sus recientes roles en los departamentos de **Operaciones de Ventas y Comercial**, sino también en su labor académica como **profesor asociado en la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)**. Allí, imparte conocimientos en el Grado en Organización Industrial y en el Grado en Ingeniería Informática, demostrando su versatilidad y compromiso con la formación de futuros profesionales.

En su papel de **Sales Performance Manager en Nissan Motor Corporation**, Alberto ha perfeccionado una visión integral del mercado, especialmente en lo que respecta a las marcas no endémicas. Su perspectiva resulta invaluable para nuestra organización, especialmente en su rol como coordinador de nuestras colaboraciones con la UDIMA. Con Alberto al mando, podemos esperar un enfoque riguroso, innovador y estratégico, fortaleciendo así la sinergia entre la academia y el sector profesional.

■ **Módulo 3 - Marketing en gaming & esports: una nueva aproximación**

# Nuestros "professionals"



## Joaquín Muñoz

Partner Privacy & Data  
Protection - Bird & Bird

Joaquín es un abogado altamente especializado en Medios y Tecnología con una amplia trayectoria. Cuenta con una sólida experiencia asesorando a empresas en una variedad de temas, que incluyen el cumplimiento de la ley de protección de datos, seguridad, leyes de comercio electrónico, regulaciones en el sector del entretenimiento, normativas sobre apuestas y otros asuntos relacionados con la industria de la tecnología de la información y las startups.

Joaquín es reconocido como uno de los abogados más especializados en esports a nivel nacional. Ha desempeñado un papel fundamental en la **redacción de la 'Guía legal sobre esports' en colaboración con la LVP (Liga de Videojuegos Profesional)**. Además, fue invitado al Parlamento Europeo para participar en la primera charla sobre esports, donde compartió su punto de vista legal en base a su amplia experiencia en el sector. Su conocimiento y experiencia lo convierten en un recurso invaluable para empresas y organizaciones en el ámbito de la tecnología y el entretenimiento.

■ **Módulo 4 - Marco legal en la industria del gaming & esports**

# Nuestros "professionals"



**Alex Barbará**

Abogado especialista en Esports

Alex Barbará, **autor del influyente libro "Sin leyes no hay competición"**, se distingue como un abogado experto en el ámbito del derecho digital y los deportes electrónicos. Con una sólida trayectoria que incluye su destacada labor como **Legal Advisor en Wizards eSports Club**, Alex ha consolidado su reputación como una autoridad en la intersección del derecho y el dinámico mundo de los esports.

Actualmente, Alex forma parte del equipo de **Ecix Group**, donde continúa aplicando su agudo conocimiento legal en proyectos innovadores. Además, lidera un espacio de discusión y análisis en su blog, donde comparte regularmente artículos sobre legislación en esports. Sus publicaciones no solo enriquecen el debate académico y profesional, sino que también generan un significativo impacto en redes sociales, reflejando su habilidad para conectar con la comunidad y fomentar un entendimiento más profundo de las complejas dinámicas entre ley, tecnología y deportes electrónicos.

■ **Módulo 4 - Marco legal en la industria del gaming & esports**



# Nuestros "professionals"



## David 'Lozark' Alonso

Esports Director - GiantX

David Alonso, ampliamente conocido en el mundo de los esports como "Lozark", se ha consolidado como **uno de los directores deportivos más destacados en la industria**, desempeñándose en Giants Gaming, equipo de renombre en el ámbito competitivo. Su viaje en Giants Gaming comenzó en el verano de 2014, cuando asumió el papel de entrenador del equipo, marcando el inicio de una era de éxito y crecimiento tanto para él como para el equipo.

A lo largo de su impresionante carrera en Giants Gaming, David no solo perfeccionó sus habilidades como coach, elevando a su equipo a nuevas alturas, sino que también trascendió en su rol, asumiendo responsabilidades de liderazgo y gestión. Este ascenso culminó en su actual posición como **Director Deportivo de GiantX**, donde su visión estratégica y su profundo entendimiento del mundo de los esports continúan impulsando al equipo hacia adelante, asegurando su posición como una fuerza dominante en la competición.

■ **Módulo 6 - Gestión equipos de esports**



# Nuestros "professionals"



**Gustavo Muñoz**

Brand Activation Manager  
Nexoom

Gustavo posee una perspectiva excepcional, forjada a través de **una década de experiencia en el mundo del deporte tradicional**, específicamente con su significativa contribución al desarrollo de la marca del **Atlético de Madrid**. En 2016, decidió llevar su vasta experiencia al dinámico sector de los esports, incorporándose a **Giants Gaming**, equipo con una rica tradición en España y una reconocida presencia en la escena internacional.

Como CMO de Giants Gaming, Gustavo no solo demostró su habilidad para elevar la marca, sino que también, gracias a la calidad excepcional de su trabajo, ascendió rápidamente al rol de CEO, guiando al club hacia nuevas cotas de éxito. Su capacidad para forjar alianzas estratégicas quedó patente en acuerdos emblemáticos, como el establecido con Vodafone, consolidando aún más la posición del club en el panorama de los esports.

Hoy, con más de una década de experiencia en clubes deportivos tanto tradicionales como electrónicos, Gustavo continúa su trayectoria como **Brand Activation Manager en Nexoom**, donde su visión estratégica y su liderazgo siguen siendo fundamentales para moldear el futuro del sector. Su transición y éxito en ambos mundos del deporte ilustran no solo su versatilidad y capacidad de adaptación, sino también su compromiso inquebrantable con la excelencia.

■ **Módulo 6 - Gestión equipos de esports**

# Nuestros "professionals"



**Eider Díaz**

Marketing & Comms Manager -  
Movistar Riders

Eider destaca por su extensa trayectoria en el universo del gaming y los esports, una carrera marcada por roles estratégicos y una profunda comprensión del sector. Inició su camino como **PR Manager en THQ**, donde pulió sus habilidades en comunicación y relaciones públicas, sentando las bases para su futuro profesional.

Su viaje la llevó a **ESL España**, donde escaló posiciones desde Brand Manager hasta Communication & PR Manager. En este cargo, Eider fue la arquitecta detrás de la estrategia de comunicación integral de ESL, manejando la interacción con marcas, torneos y clubs en múltiples niveles. Su capacidad para tejer narrativas cohesivas y su habilidad para establecer relaciones significativas han sido esenciales en el fortalecimiento de la presencia de ESL en el sector.

Actualmente, Eider continúa su ascenso profesional como **Marketing and Communication Senior Manager en Movistar Riders**. En este rol, su visión estratégica y su enfoque innovador en marketing y comunicación son fundamentales para moldear la imagen de la marca y fortalecer su posición en el competitivo mundo de los esports. La experiencia acumulada de Eider, combinada con su pasión por el sector, la convierten en una pieza clave en la evolución constante del ámbito del gaming y los esports.

■ **Módulo 6 - Gestión equipos de esports**

# Nuestros "professionals"



**Juan Antonio Tejada**  
CEO - Sirocco Media y Kaikoo

Juan Antonio Tejada es una figura destacada y un emprendedor dinámico en el vibrante sector de los esports. Como director del influyente podcast de Esports Bureau, ha demostrado su capacidad para captar y compartir las tendencias más relevantes de la industria. Desde 2018, asume el liderazgo como **CEO de Sirocco Media**, una empresa vanguardista reconocida por su excelencia en la organización de competiciones y eventos de esports, marcando un precedente en el panorama nacional.

El año 2020 marcó otro hito en su trayectoria con la creación de **Kaikoo, una startup tecnológica española** que rápidamente se ha posicionado como una de las más prometedoras en el ámbito de la innovación digital.

En su rol actual, Juan Antonio lidera una incubadora de startups en Málaga, apoyada por el ayuntamiento de la ciudad. Aquí, no solo aplica su vasta experiencia y conocimientos en esports, sino que también asesora y guía a empresas emergentes, inyectando su visión y estrategia para fomentar el crecimiento y la innovación. Su compromiso con el desarrollo empresarial y la promoción de nuevas tecnologías lo establece como un líder clave y un mentor respetado en el ecosistema de startups y esports.

■ **Módulo 7 - Gestión de competiciones de esports**



# Nuestros "professionals"



**Luis García**

Operations Lead VCT  
Giants Gaming

Luis García combina una sólida formación académica con una destacada trayectoria en el ámbito de los esports. Graduado en Magisterio de Educación Física y Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte por la Universidad de Granada, Luis ha complementado su perfil con un Master en Dirección de Empresas (MBA) por la Escuela de Negocios EOI de Madrid, fusionando así su pasión por el deporte con una aguda visión empresarial.

Conocido por su espíritu emprendedor en el sector de los esports, Luis ha dejado una huella indeleble como **CEO de Arctic Gaming**, uno de los equipos más prominentes del panorama español hasta 2022. Su liderazgo y habilidades de gestión han sido fundamentales en el ascenso y consolidación del equipo en la cima de la competencia.

Hoy, como **Operations Lead VCY en Giants Gaming**, Luis sigue siendo una figura clave en la industria, donde su experiencia y enfoque estratégico impulsan la operatividad y el éxito continuo de uno de los equipos más respetados. La combinación única de su formación académica, su perspectiva de negocio y su experiencia práctica en el mundo de los esports hacen de Luis un líder excepcional y un modelo a seguir en el sector.

■ **Módulo 8 - Financiación de proyectos de esports**



# Y nuestras Master Classes

El complemento ideal para estar al día en un sector en tan rápido movimiento.

**ESB**  
ESPORTS BUREAU

 **SIROCCO**

 **Hitmarker**

 **MAHOU  
SANMIGUEL**

**GGTECH**  
ENTERTAINMENT

 **blinkfire**  
analytics

 **polo** de contenidos  
digitales

**ESIC**  
ESPORTS INTEGRITY COMMISSION

 **BRITISH  
ESPORTS**  
ASSOCIATION

**telepizza**

Desde Esports Professional queremos que tengáis una visión lo más amplia posible y sobre todo, lo más real en una industria que cambia rápidamente.

Por eso ofrecemos también clases especiales con actores relevantes del sector que complementen la formación.

Actores de la talla de ESIC, MundoGT, British Esports Association, Riot Games, GGtech, Blinkfire, etc. Algunas de estas ponencias especiales ya están confirmadas y otras se irán cerrando en función de la actualidad del sector con el objetivo de cubrir esa visión 360° que prometemos.



# Temario de la titulación

- 01** De Jugadores a Profesionales: La Evolución del Gaming a los Esports
- 02** El Rol del Publisher: Pilares del Gaming y los Esports
- 03** Innovación en la Promoción: Marketing en Gaming y Esports
- 04** Normativas y Regulaciones: Marco Legal de Gaming y Esports
- 05** El Futuro Ahora: Web3 y la Inteligencia Artificial en Gaming y Esports
- 06** Estrategias y Recursos: Financiación de Proyectos de Esports
- 07** Liderazgo y Estrategia: Gestión de Clubs de Esports
- 08** Orquestando la Competencia: Gestión de Eventos y Torneos de Esports



## **01 De Jugadores a Profesionales: La Evolución del Gaming a los Esports**

El propósito de este módulo introductorio es sumergirnos en las profundidades del intrincado universo del gaming y los esports. Nos enfocaremos en desentrañar y comprender los componentes esenciales de la cadena de valor, explorando el estado actual del sector, los modelos de negocio prevalentes y emergentes, así como las tecnologías que están moldeando la industria. Esta base servirá como un sólido punto de partida para el entendimiento integral y la apreciación del contenido más detallado en los módulos subsiguientes del curso.

## **02 El Rol del Publisher: Pilares del Gaming y los Esports**

El publisher, como titular de los derechos de propiedad intelectual de los títulos que evolucionan hacia los esports, desempeña un papel crucial en la cadena de valor. A diferencia de los deportes tradicionales, su influencia modela de manera determinante las interacciones con otros agentes del sector. Comprender la naturaleza, el alcance y las repercusiones de su figura es esencial para adentrarse en la complejidad y las dinámicas únicas que caracterizan a la industria de los esports.





## **03 Innovación en la Promoción: Marketing en Gaming y Esports**

Este módulo está diseñado para ofrecer una comprensión detallada del marketing específico de la industria de los esports. Se abordará desde una perspectiva dual: primero, analizaremos cómo las marcas, tanto endémicas como no endémicas, perciben y se acercan a este segmento para promocionar sus productos. Luego, examinaremos casos de éxito relevantes en el sector, identificando y desglosando los factores clave que contribuyen a sus logros. Este enfoque dual no solo proporciona una base teórica sólida, sino que también ofrece insights prácticos y aplicables, fundamentales para comprender y navegar con éxito el marketing en el ámbito de los esports.

## **04 Normativas y Regulaciones: Marco Legal de Gaming y Esports**

Comprender el mercado de los esports es inseparable de reconocer el marco legal que lo regula. Ya sea mediante legislaciones específicas o dentro del marco legal existente, es crucial entender los fundamentos jurídicos que posibilitan la operación de los esports en sus múltiples facetas. Esto incluye aspectos como contratación, apuestas, premios, propiedad intelectual, entre otros. Este conocimiento no solo es esencial para la gestión y organización efectivas dentro del sector, sino que también garantiza la integridad y sostenibilidad a largo plazo de las actividades de esports.





## **05 El Futuro Ahora: Web3 y la Inteligencia Artificial en Gaming y Esports**

A pesar de que continuaremos explorando la influencia de diversas tecnologías en los esports, como el BIG DATA, desde la 11ª Edición hemos optado por enfocarnos primordialmente en la emergente realidad que está transformando el sector. Esta evolución tecnológica no solo promete una revolución en los modelos de negocio, sino que también prefigura un horizonte renovado para nuestra industria. Por lo tanto, este módulo se centrará en cómo la Web3 y la Inteligencia Artificial están redefiniendo los paradigmas comerciales del sector, marcando el comienzo de una era de innovación y oportunidades sin precedentes en los esports.

## **06 Estrategias y Recursos: Financiación de Proyectos de Esports**

En el sexto módulo, abordaremos un tema de gran interés y alta demanda, reflejado en ediciones previas del curso: la financiación de proyectos en el ámbito de los esports. Profundizaremos en las diversas alternativas disponibles, explorando opciones que van desde la inversión privada y personal hasta las subvenciones y ayudas tanto nacionales como internacionales. Además, ampliaremos la conversación para incluir oportunidades emergentes en el sector financiero digital, como los tokens y el sector DeFi, proporcionando una visión integral de las posibilidades de financiación en la industria de los esports.



## **07 Liderazgo y Estrategia: Gestión de Clubs de Esports**

Los clubs de esports constituyen pilares fundamentales en el ecosistema de esta industria. No obstante, su desarrollo y gestión se encuentran entre los desafíos más intrincados del sector. Es crucial no solo enfocarse en el rendimiento deportivo y la competitividad interna, sino también abordar de manera efectiva los factores externos. Mantener y hacer prosperar un club en el contexto de los modelos de negocio actuales requiere una labor meticulosa y estratégica, abarcando desde la gestión de recursos hasta la construcción de una marca sólida y la interacción con la comunidad y los stakeholders.

## **08 Orquestando la Competencia: Gestión de Eventos y Torneos de Esports**

El último módulo estará dedicado a explorar las competiciones, que constituyen un pilar esencial y un motor principal para los equipos dentro del ecosistema de los esports. Comprenderlas requiere una mirada multidimensional: desde la gestión de patrocinios hasta las plataformas de distribución, tanto físicas como online. Abordaremos las particularidades de sus diversos formatos, incluyendo ligas, torneos y eventos, así como las estrategias de comunicación y promoción únicas que requieren. Este módulo ofrece un análisis exhaustivo de todos estos aspectos, proporcionando un conocimiento profundo y aplicable del funcionamiento y la dinámica de las competiciones en el mundo de los esports.



# Prácticas en empresas

La sólida experiencia de Esports Professional, respaldada por el prestigio de un medio como **Esports Bureau** y la **Universidad a Distancia de Madrid**, nos posiciona para ofrecer una diversa gama de oportunidades de prácticas a nuestros estudiantes.

Independientemente de si tu aspiración es adquirir experiencia en un club, trabajar con un organizador de torneos, una agencia de marketing o incluso directamente con un publisher, te brindamos la oportunidad de sumergirte en el mundo profesional durante **6 meses**. En cuanto a la remuneración, aunque varía según la empresa, estamos comprometidos a colaborar exclusivamente con organizaciones que reconozcan el valor de nuestros estudiantes y ofrezcan una compensación económica por su dedicación y esfuerzo.

No solo facilitamos estas prácticas, sino que también **aseguramos un seguimiento personalizado para garantizar tu bienestar y desarrollo profesional**. Tu experiencia, tu trato y la utilidad de las prácticas son nuestra prioridad, y esta retroalimentación nos permite evaluar y, si es necesario, recalibrar nuestras colaboraciones empresariales para siempre ofrecerte lo mejor.

Este programa está especialmente diseñado para aquellos que se adentran por primera vez en el mundo laboral, ofreciendo una puerta de entrada inigualable al ámbito profesional de los esports. Si ya posees experiencia en otros sectores y tu meta es realizar una transición directa al entorno laboral de los esports, te invitamos a seguir explorando nuestras opciones. **En Esports Professional, tú, el alumno, eres el centro de todo lo que hacemos.**





# Ayuda a la búsqueda de empleo y desarrollo de tu negocio

Para aquellos que aspiran a una carrera sólida en el sector, más allá de prácticas y buscando una oportunidad de empleo real debido a su edad, necesidad o experiencia previa, nuestra mentorización personalizada se ha consolidado como una solución óptima.

Iniciamos con una entrevista detallada al principio de tu formación. Este encuentro nos permite conocerte a fondo y, juntos, desarrollar un plan estratégico de acciones orientadas específicamente al sector. Una vez definidos tus objetivos profesionales, aprovecharemos nuestra extensa red de contactos para abrirte puertas a oportunidades laborales genuinas en la industria. Si bien no podemos garantizar un empleo, te aseguramos un acceso directo a los principales decisores, brindándote la oportunidad de demostrar tu talento y habilidades.

Este enfoque ha demostrado su valor: a lo largo de nuestras diversas formaciones, hemos visto a muchos de nuestros alumnos conseguir empleo en entidades de renombre como Play The Game, LaLiga, Vodafone Giants, G2 Arctic, StreamHatchet, Newzoo, Satoshi's Games, Mindiff Technologies, entre otros.

Y si lo tuyo es emprender, nuestra metodología se adapta igualmente a tus necesidades. Analizamos tu plan de negocio, evaluamos tus fuentes de ingresos y modelo comercial. Dependiendo del estado de tu proyecto, te ponemos en contacto con marcas relevantes, inversores potenciales o cualquier recurso necesario para impulsar tu iniciativa en esta industria tan vibrante y apasionante.



# Metodología didáctica

De forma general, cada módulo ha de ser superado por el alumno. Para ello, el trabajo del alumn@ está distribuido a partir de cuatro pilares que serán fundamentales para una exitosa consecución de los objetivos del curso.

1

## Material de estudio

Cada asignatura tiene un material de estudio especialmente adaptado que se facilitará por el profesor a través de la plataforma. Este material de estudio será la base del trabajo de estudio del alumno. Por otro lado, pueden encontrarse también materiales de apoyo específico u otro tipo de materiales en diversos formatos para la ampliación de conocimientos, bibliografías, infografías, etc. relevantes de cada módulo.

2

## Actividades didácticas

Cada módulo tendrá actividades didácticas de aprendizaje donde el alumn@ deberá demostrar los conocimientos adquiridos. Para cada actividad, según su formato, se facilitará el envío de materiales al profesor para su valoración.

3

## Participación activa

Cada módulo tendrá un foro de participación sobre el tema o área concreta del que trate. Será obligatoria la participación en dicho foro para superar el módulo. Los foros (temática, tipo de participación, etc.) u otros modos de participación quedan abiertos a la propuesta del profesor, siempre tratando de fomentar el intercambio de conocimientos o la reflexión.

4

## Evaluaciones

Cada módulo tendrá una evaluación individual y particular. El tiempo para la realización de la prueba estará limitado (aunque será suficientemente amplio) y solo se dispondrá de una oportunidad de realización. En el caso de errores o fallos de la plataforma, se pondrá en contacto con el profesor/tutor o responsable de la plataforma.



# Datos relevantes del curso

## Tiempo y coste

Sabemos que tu pasión por los esports es clara, pero muchas veces nuestro día a día, y, por qué no decirlo, la situación económica, son a veces impedimentos para poder acceder a una formación a la altura.

Por eso al diseñar nuestro curso hemos tratado de tener en cuenta todos estos factores para facilitar al máximo la consecución del mismo.

Por estas razones hemos decidido crear un programa totalmente online, con herramientas y metodología contrastada por la UDIMA, de tal forma que puedas compaginar tus estudios con tu actividad actual. Y además, podemos permitirnos ofrecer uno de los precios más asequibles del mercado sin que repercuta en la calidad formativa.



### Early Bird

Hasta el 15 de Enero, el precio de la titulación tiene un descuento de 350€. Su precio: 900€ y después 1.350 €

### Ofertas especiales

Te damos facilidades de pago, y si eres empresa y quieres formar a tus empleados o eres jugador, contáctanos, ya hemos pensado en vosotros



# Ediciones anteriores

## Ayuda al empleo

Gracias a nuestro asesoramiento personalizado un gran porcentaje de los alumnos ha conseguido trabajar en su área de elección en los esports.

## Alumnado

+600 Alumnos  
93,6% Hombres  
6,4% Mujeres

Chicas, queremos que participéis más, los esports os necesitan

## Documentación

Más de 50 documentos con contenidos totalmente únicos sobre los esports que no encontraréis en google u otras referencias

## Resultados

84% Aprobados  
16% Suspensos

Nadie dijo que lo esports fueran fáciles y exigimos lo que os van a exigir en el mercado

## Webinars

+500 Webinars generando más de 1000 horas de clases interactivas online con nuestros profesores





# Contáctanos:

[esports-professional.com](http://esports-professional.com) // [formacion@esports-professional.com](mailto:formacion@esports-professional.com) // [udima.es](http://udima.es)