



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



inesem
business school

Curso Superior de Legislación E-Sport y Derecho Deportivo





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

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](#)



Leaders driving change
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



Accreditaciones 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**.

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Protección al Comprador

[Ver en la web](#)

Curso Superior de Legislación E-Sport y Derecho Deportivo



DURACIÓN
300 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 XXXXXXXX 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 XXX/XXX-XXXX-XXXX.
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

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

NOMBRE ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER
La Dirección Académica





Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO. Núm. Resolución: 10408

Ver en la web

Descripción

Las competiciones profesionales de videojuegos han acontecido en los llamados e-Sports o deportes electrónicos, estando en los últimos años en expansión. Es por ello la gran importancia de tener nociones sobre derecho deportivo y crear una definición y clasificación propia para los e-Sports. Este curso aporta los conocimientos requeridos para desenvolverse de manera profesional en el ámbito deportivo y el fascinante mundo de los e-Sports, conociendo la normativa actual y aspectos legales aplicables al mundo tecnológico. Esta nueva visión deportiva está en constante cambio y crecimiento, ya que se requieren profesionales que conozcan el derecho deportivo y las posibles vías de ingresos de estos deportes electrónicos.

Objetivos

- Conocer aspectos sobre derecho deportivo.
- Aprender sobre la regulación de los deportes electrónicos.
- Conocer los aspectos legales de los e Sports.
- Adquirir nociones sobre posibles vías de ingresos de los e Sports.
- Saber diferenciar entre el deporte convencional y los electrónicos.
- Analizar aspectos jurídicos en la gestión de entidades deportivas.

A quién va dirigido

El Curso Superior de Legislación E-sport y Derecho Deportivo está dirigido a cualquier persona interesada en formar parte del entorno deportivo y de la tecnología, especializándose en legislación deportiva y los deportes electrónicos, así como a apasionantes del deporte en todas sus facetas y gamers en busca de profesionalizarse.

Para qué te prepara

Este Curso Superior de Legislación E-sport y Derecho Deportivo le prepara para desenvolverse de manera profesional en la legislación actual del deporte y de los videojuegos, para poder adquirir las herramientas necesarias de crear o gestionar un club profesional o asesorar a deportistas sobre los derechos de imagen y contrato, posibles competiciones, aspectos disciplinarios y de integridad, o las estructuras jurídicas del panorama deportivo y de los e-Sports.

Salidas laborales

Desarrolla tu carrera profesional en el ámbito deportivo, jurídico y de los videojuegos, adquiriendo una formación avanzada en legislación, jurisdicción, marketing y recursos humanos, fiscalidad y derecho audiovisual, tanto del deporte convencional, como de los deportes electrónicos, este último en auge en los últimos diez años.

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 1. DERECHO DEPORTIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA DEL DEPORTE ESPAÑOL

1. El modelo deportivo español
2. El Consejo Superior de Deportes (CSD)
3. El Comité Olímpico y el Comité Paralímpico Españoles
4. Asamblea General del Deporte (ASG)
5. Programa Asociación de Deportes Olímpicos
6. Comisión Estatal contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte
7. Comité Español de Disciplina Deportiva
8. Tribunal Administrativo del Deporte (TAD)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDADES, CLUBES Y LAS ASOCIACIONES DEPORTIVAS

1. Introducción. Sociedades
2. Concepto y Caracteres
3. Constitución
4. Los órganos sociales
5. Capital social y acciones
6. Disolución y liquidación
7. Asociaciones y clubs deportivos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RETRIBUCIONES DE LOS DEPORTISTAS. DERECHOS DE IMAGEN, CONTRATOS Y CLÁUSULAS PRINCIPALES

1. Normativa aplicable. Derechos de imagen
2. La comercialización y explotación de derechos de imagen
3. Patrocinio deportivo
4. Retribuciones de los deportistas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FISCALIDAD EN EL DEPORTE

1. El deporte ante el sistema tributario
2. Régimen tributario de los deportistas
3. Los deportistas profesionales y el IRPF
4. Los deportistas profesionales y el IRNR
5. Los deportistas profesionales y el IAE
6. Los deportistas profesionales y el IVA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS DERECHOS AUDIOVISUALES EN EL DEPORTE

1. Derechos Audiovisuales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ASPECTOS JURÍDICOS EN LA GESTIÓN DE ENTIDADES DEPORTIVAS

1. Definición de gestión
2. Diferencia entre la Gestión Tradicional y la Gestión por Procesos
3. Clasificación de los procesos
4. Principios de la Gestión por procesos
5. Modelado de procesos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MEDIOS ALTERNATIVOS PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL DEPORTE

1. Introducción
2. Aspectos característicos del arbitraje deportivo
3. El Tribunal Arbitral Deportivo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PREVENCIÓN Y CONTROL INTERNACIONAL EN EL DOPAJE DEPORTIVO

1. Historia del dopaje
2. Sustancias y métodos prohibidos en el deporte
3. Control y medidas disuasorias en el dopaje
4. Organismos responsables en la lucha contra el dopaje
5. Infracciones y sanciones

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIOLENCIA EN EL DEPORTE

1. Introducción
2. La tolerancia a la violencia
3. Conclusiones

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-SPORTS. PRESENTE Y FUTURO DEL DEPORTE ELECTRÓNICO

1. Historia de los e-Sports
2. Actualidad del deporte electrónico
3. Futuro del deporte electrónico

MÓDULO 2. LOS E-SPORTS Y SU LEGISLACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

1. Tipos de videojuegos
2. Música en los videojuegos
3. Elementos de los videojuegos
4. Los videojuegos y su repercusión en la sociedad actual

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 70, 80 Y 90)

1. Antecedentes
2. Década de los 70
3. Década de los 80
4. Década de los 90

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 2000)

1. Introducción
2. Videojuegos más importantes de la época
3. MMORPG y Emuladores
4. Motores gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (2010 A ACTUALIDAD)

1. El videojuego en el mundo actual
2. La evolución del videojuego en la última década
3. Videojuegos más vendidos en los últimos años y "Players"
4. Twitch

UNIDAD DIDÁCTICA 5. E-SPORTS HISTORIA ORIENTE-OCCIDENTE

1. Historia de los e-Sports
2. Los e-Sports en Corea del Sur
3. Los e-Sports en Europa
4. Los e-Sports en España

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

1. El futuro de los e-Sport
2. El juego competitivo
3. Realidad virtual y realidad aumentada
4. Los videojuegos y el merchandising

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSIDERACIÓN DE LOS E-SPORTS COMO DEPORTE

1. Diferencias entre deporte y los e-Sports
2. Principales competiciones de los e-Sports en el mundo
3. Vías de ingresos en los e-Sports

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ASPECTOS LEGALES DE LOS E-SPORTS

1. Derechos audiovisuales en los e-Sports
2. Estructuras jurídicas
3. Aspectos laborales entre clubes y jugadores
4. Fiscalidad en los e-Sports
5. Aspectos disciplinarios e integridad en los e-Sports

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España		+34 900 831 200	Argentina		54-(11)52391339
Bolivia		+591 50154035	Estados Unidos		1-(2)022220068
Chile		56-(2)25652888	Guatemala		+502 22681261
Colombia		+57 601 50885563	Mexico		+52-(55)11689600
Costa Rica		+506 40014497	Panamá		+507 8355891
Ecuador		+593 24016142	Perú		+51 1 17075761
El Salvador		+503 21130481	República Dominicana		+1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web

