



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EDU
SPORT

Universidad de **EUNELZ**
Vitoria-Gasteiz

Máster de Formación Permanente en Investigación de la Actividad Física y Deporte + 60 Créditos ECTS





Entrena tu pasión,
fortalece tu talento

ÍNDICE

1 | Somos Edusport

2 | Alianza

3 | Rankings

4 | Alianzas y acreditaciones

5 | By EDUCA
EDTECH
Group

6 | Metodología

7 | Razones por las que elegir Edusport

8 | Financiación y Becas

9 | Metodos de pago

10 | Programa Formativo

11 | Temario

12 | Contacto

SOMOS EDUSPORT

EDUSPORT es una institución de formación deportiva online dedicada a ofrecer educación de calidad en el ámbito del deporte. Nuestro objetivo **proporcionar a los entusiastas del deporte las herramientas necesarias con las que elevar sus habilidades al máximo potencial**, alcanzar sus metas y disfrutar de su pasión por el deporte de forma plena.

A través de nuestro contenido educativo, programas personalizados y una comunidad en línea damos lo mejor de nosotros por inspirar, motivar y guiar a nuestros estudiantes en su viaje hacia la excelencia deportiva. En EDUSPORT conocimiento y práctica van unidos y nuestro compromiso con el alumnado es firme para conseguir que alcancen un futuro profesional prometedor.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver curso en la web](#)

EDU
SPORT



Desde donde quieras y como quieras,
Elige EDUSPORT

ALIANZA EDUSPORT Y UNIVERSIDAD EUNEIZ

La **EUNEIZ universidad** y **EDUSPORT** tienen dos denominadores comunes que han logrado forjar una alianza que tiene como objetivo revolucionar el mundo de la formación online. Por un lado, la internacionalización a diferentes niveles es fundamental a la hora de conseguir el objetivo principal de Edusport: democratizar el acceso a la educación. En este contexto, los estudiantes, docentes y la oferta educativa está orientada a eliminar cualquier barrera geográfica que impida acceder a un aprendizaje de calidad. La Inteligencia Artificial supone una oportunidad para romper con los estándares mediante una nueva forma de entender la formación online que aúna tecnología, la innovación, la creatividad y la excelencia académica. **EUNEIZ** también apuesta por metodologías novedosas para ofrecer un contenido de calidad y en constante actualización. De esta forma se permite mostrar al alumnado la realidad digitalizada y la dinámica de cambio constante que encontrarán al acceder al mercado laboral.

Universidad de
Vitoria-Gasteiz **EUNEIZ**

EDU
SPORT



[Ver curso en la web](#)

EDU
SPORT

RANKINGS DE EDUSPORT

EDUSPORT se engloba en el conjunto de **EDUCA EDTECH** Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online. Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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.

Gracias a ello ha conseguido **el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.**



[Ver curso en la web](#)

EDU
SPORT

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



UCAM
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE MURCIA

Universidad de **Vitoria-Gasteiz** **EUNEIZ**



Universidad Europea
Miguel de Cervantes

[Ver curso en la web](#)

EDU
SPORT

BY EDUCA EDTECH

EDUSPORT 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 curso en la web](#)



METODOLOGÍA LXP

La metodología **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 dónde, cuándo y cómo 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.

SPORT



SPORT

Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUSPORT

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 Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova 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

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



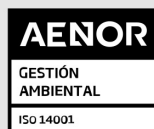
NO ESTARÁS SOLO

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

[Ver curso 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. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. 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 **imprensa digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster 100 % sin intereses y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca ALUMNI

20% Beca DESEMPLEO

15% Beca EMPRENDE

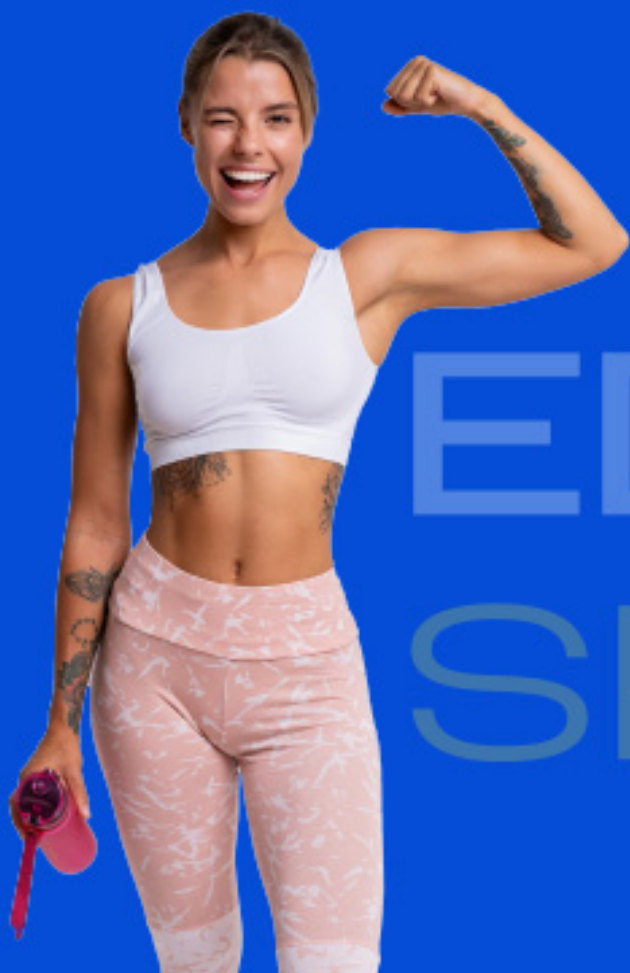
15% Beca RECOMIENDA

15% Beca GRUPO

20% Beca FAMILIA NUMEROSA

33% Beca DISCAPACIDAD

20% Beca DEPORTISTAS DE ÉLITE, ALTO NIVEL Y ALTO RENDIMIENTO



EDU
SPORT

[Solicitar información](#)

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 mas...



[Ver curso en la web](#)

Máster de Formación Permanente en Investigación de la Actividad Física y Deporte + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Título Propio de Master de Formación Permanente en Investigación de la Actividad Física y Deporte expedido por la Universidad de Vitoria-Gasteiz acreditada con 60 Créditos Universitarios

[Ver curso en la web](#)



Descripción

El deporte es un fenómeno sociocultural del siglo XX. En la actualidad, ocupa un lugar destacado en la sociedad por lo que es lógico que cada vez más, haya profesionales interesados en esta temática. Es por ello por lo que la investigación en ese ámbito es una parcela necesaria para seguir avanzando en nuevas perspectivas y aplicaciones de la actividad física y el deporte. Por este motivo el presente Master en Investigación de la Actividad Física y Deporte ofrece al alumnado una base general en los campos de la investigación, la transformación digital, las herramientas para esta transformación, algunas nociones de ciberseguridad y la normativa de propiedad intelectual para salvaguardar el producto de nuestra investigación

Objetivos

- Determinar los pasos a seguir para planificar una investigación
- Conocer casos del sector, tener la posibilidad de aprender sus virtudes y debilidades.
- Comprender cómo funciona la sociedad de la información.
- Tener la posibilidad de conocer actualizaciones dentro del sector
- Comprender los fundamentes psicobiológicos del deporte como soporte de la acción motriz
- Asimilar las acciones online y offline que se pueden aplicar en este sector.

[Ver curso en la web](#)

A quién va dirigido

Este Master en Investigación de la Actividad Física y Deporte está exclusivamente dirigido a estudiantes o graduados universitarios que quieran ampliar y actualizar sus conocimientos, competencias y habilidades formativas o profesionales del ámbito deportivo con la intención de incrementar sus prestaciones profesionales

Para qué te prepara

Con este Master en Investigación de la Actividad Física y Deporte estarás preparado para afrontar planteamientos investigativos sobre cuestiones específicas del movimiento y la actividad física así mismo te prepara para enfrentarte a la transformación digital de nuestros días desde el punto de vista de un investigador, a conocer la legislación básica que rodea el mundo digital y a proteger el producto de tu trabajo como investigador.

Salidas laborales

Las salidas profesionales de este Master en Investigación de la Actividad Física y Deporte se enfocan a participar en entidades deportivas con afán de progresar en el conocimiento específico de la práctica deportiva como pueden ser clubs privados de distintos deportes, federaciones nacionales y clínicas especializadas en la prevención de lesiones y su rehabilitación.

TEMARIO

MÓDULO 1. DEPORTE Y SALUD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA Y FUNCIONES DEL CUERPO HUMANO

1. Anatomía
2. Sistemas y aparatos de la anatomía humana
3. Conceptos clave: planimetría, ejes del cuerpo, simetría y epónimos
4. Tipos constitucionales del cuerpo humano
5. Clasificación de la anatomía
6. Sistemas y aparatos de la anatomía humana

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTUDIO DE LOS MÚSCULOS

1. Miología
2. Tejidos Musculares: liso, esquelético y cardíaco
3. Características del tejido muscular
4. El Músculo Esquelético
5. Uniones musculares
6. Tono y fuerza muscular

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ALIMENTACIÓN EN EL DEPORTE

1. Fundamentación teórica
2. Gasto calórico
3. Nutrientes en el deporte

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LESIONES EN LA PRÁCTICA DEPORTIVA

1. Lesiones deportivas. Concepto
2. Prevención de las lesiones deportivas
3. Lesiones en extremidades inferiores
4. Lesiones en extremidades superiores y tronco
5. Lesiones en los niños
6. Tratamiento de las lesiones en la práctica deportiva

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

1. Conceptos básicos: actividad física, ejercicio físico y condición física
2. Beneficios de la actividad física

3. Efectos de la actividad física y la alimentación
4. Cineantropometría
5. Ayudas ergogénicas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRIMEROS AUXILIOS

1. Reanimación cardiopulmonar
2. Lesiones por frío y el calor (Congelación e Hipotermia)
3. Calambre, agotamiento y golpe de calor

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACTIVIDAD FÍSICA Y DESARROLLO EDUCATIVO

1. La salud y la calidad de vida: delimitación conceptual
2. Factores determinantes de la salud y la calidad de vida
3. Beneficios para la salud de la actividad física deportiva
4. La educación física y la salud en el sistema educativo
5. Valoración de la condición física, la salud y la calidad de vida

MÓDULO 2. METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN DEPORTIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENFOQUE CIENTÍFICO EN LAS CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

1. Aproximación al método científico
2. Objetivos de la investigación científica
3. La hipótesis
4. Problemas éticos de la investigación
5. Líneas de investigación en ciencias de la actividad física y el deporte

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

1. Introducción a la revisión bibliográfica
2. Estrategias de búsqueda
3. Revisión bibliográfica en el proceso de investigación
4. Bases de datos bibliográficas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL INFORME DE INVESTIGACIÓN

1. Elaboración del informe de investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL

1. La estadística descriptiva

2. Estadística inferencial

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PLAN DE INVESTIGACIÓN

1. Formulación del problema
2. Desarrollo del trabajo de campo y marco teórico
3. Interpretación de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CRITERIOS DE ELECCIÓN DEL TIPO DE DISEÑO

1. Diseño de la investigación científica
2. La función del diseño de investigación
3. Criterios para elegir un diseño
4. Validez del diseño
5. Criterios de clasificación de los diseños

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑOS EXPERIMENTALES Y NO EXPERIMENTALES

1. Aproximación a los diseños experimentales
2. Aproximación a los diseños no experimentales
3. Características de la investigación no experimental y la experimental

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑOS PRE-EXPERIMENTALES Y CUASI-EXPERIMENTALES

1. Aproximación a los diseños pre-experimentales y cuasi-experimentales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑOS CUANTITATIVOS Y CUALITATIVOS

1. Investigación cuantitativa y cualitativa
2. Diseños cuantitativos
3. La investigación cualitativa

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. Diseño de investigación
2. Enfoque metodológico
3. Técnicas e instrumentos para obtener la información en la investigación

MÓDULO 3. TRANSFORMACIÓN DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. Introducción a la transformación digital
2. Concepto de innovación

3. Concepto de tecnología
4. Tipología de la tecnología
5. Punto de vista de la ventaja competitiva
6. Según su disposición en la empresa
7. Desde el punto de vista de un proyecto
8. Otros tipos de tecnología
9. La innovación tecnológica
10. Competencias básicas de la innovación tecnológica
11. El proceso de innovación tecnológica
12. Herramientas para innovar
13. Competitividad e innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA SOCIEDAD 3.0

1. Filosofía Web 3.0 y su impacto en el mundo empresarial
2. Socialización de la Web
3. Adaptación del mundo empresarial a las Nuevas tecnologías

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVO ECOSISTEMA DIGITAL

1. Community Manager
2. Chief Data Officer
3. Data Protección Officer
4. Data Scientist
5. Otros perfiles
6. Desarrollo de competencias informáticas
7. El Papel del CEO como líder en la transformación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO EN EL ENTORNO DIGITAL

1. La transición digital del modelo de negocio tradicional
2. Nuevos modelos de negocio
3. Freemium
4. Modelo Long Tail
5. Modelo Nube y SaaS
6. Modelo Suscripción
7. Dropshipping
8. Afiliación
9. Infoproductos y E-Learning
10. Otros

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLAN DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

[Ver curso en la web](#)

1. Diagnóstico de la madurez digital de la empresa
2. Análisis de la innovación en la empresa
3. Elaboración del roadmap
4. Provisión de financiación y recursos tecnológicos
5. Implementación del plan de transformación digital
6. Seguimiento del plan de transformación digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CASOS DE ÉXITO EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. BBVA y la empresa inteligente
2. DKV Salud y #MédicosfrentealCOVID
3. El Corte Inglés
4. Cepsa y su apuesta por los servicios cloud de AWS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL NUEVO CLIENTE DIGITAL

1. Rediseñando el customer experience
2. La transformación de los canales de distribución: omnicanalidad
3. Plan de marketing digital
4. Buyer´s Journey
5. Growth Hacking: estrategia de crecimiento
6. El nuevo rol del marketing en el funnel de conversión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. NUEVOS MERCADOS, NUEVAS OPORTUNIDADES

1. Oportunidades de innovación derivadas de la globalización
2. Como Inventar Mercados a través de la Innovación
3. Etapas de desarrollo y ciclos de vida
4. Incorporación al mercado
5. Metodologías de desarrollo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA INNOVACIÓN EN LOS PROCESOS ORGANIZATIVOS

1. La transformación digital de la cadena de valor
2. La industria 4.0
3. Adaptación de la organización a través del talento y la innovación
4. Modelos de proceso de innovación
5. Gestión de innovación
6. Sistema de innovación
7. Como reinventar las empresas innovando en procesos
8. Innovación en Procesos a través de las TIC
9. El Comercio Electrónico: innovar en los canales de distribución

10. Caso de estudio voluntario: La innovación según Steve Jobs
11. Caso Helvex: el cambio continuo
12. La automatización de las empresas: RPA, RBA y RDA

MÓDULO 4. RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL BIG DATA

1. ¿Qué es Big Data?
2. La era de los datos masivos: antecedentes del big data
3. Las ventajas del big data
4. Big Data enfocado a los negocios
5. Open data
6. Información pública

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BIG DATA Y MARKETING

1. Apoyo del Big Data en el proceso de toma de decisiones
2. Toma de decisiones operativas
3. Marketing estratégico y Big Data
4. Nuevas tendencias en management
5. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL POTENCIAL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Introducción a la inteligencia artificial
2. Historia
3. La importancia de la IA
4. Tipos de inteligencia artificial
5. Algoritmos aplicados a la inteligencia artificial

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RELACIÓN ENTRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y BIG DATA

1. Relación entre inteligencia artificial y big data
2. IA y Big Data combinados
3. El papel del Big Data en IA
4. Tecnologías de IA que se están utilizando con Big Data

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERNET DE LAS COSAS

1. Contexto Internet de las Cosas (IoT)
2. ¿Qué es IoT?
3. Elementos que componen el ecosistema IoT

4. Arquitectura IoT
5. Dispositivos y elementos empleados
6. Aplicaciones del IoT en los nuevos modelos de negocio
7. Seguridad en IoT (cifrado, firmas, certificados digitales, delitos informáticos, etc.)
8. Retos y líneas de trabajo futuras

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MACHINE LEARNING

1. Concepto y principios del Machine Learning
2. Tipos de algoritmos de aprendizaje automático
3. Diferencias entre el aprendizaje automático y el deep learning
4. El futuro del aprendizaje automático
5. Ejemplos de aprendizaje automático

UNIDAD DIDÁCTICA 7. REALIDAD VIRTUAL: CAMPOS DE APLICACIÓN

1. Diferencias entre la realidad virtual y la realidad aumentada
2. Aplicaciones de la realidad virtual
3. Aplicaciones de la realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS

1. Blockchain: antecedentes y concepto
2. Criptomonedas: el impulso del blockchain
3. Tipos de redes blockchain: pública, privada e híbrida
4. Aplicaciones descentralizadas o DAPP's

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CONTRIBUCIÓN DE LA BLOCKCHAIN A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES

1. Redes blockchain: una solución en la transformación digital
2. Interoperabilidad y compatibilidad entre plataformas blockchain
3. Riesgos y limitaciones en redes blockchain
4. Desafíos éticos derivados de la descentralización

MÓDULO 5. ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS Y SISTEMAS OPERATIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HARDWARE: ELEMENTOS Y MANTENIMIENTO

1. Esquema funcional de un ordenador
2. La unidad central de proceso y sus elementos
3. Memoria interna, tipos y características
4. Unidades de entrada y salida

5. Dispositivos de almacenamiento
6. Buses

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MONITORIZACIÓN DE RECURSOS

1. Uso de los recursos
2. Uso del CPU
3. Uso de la RAM
4. Uso del disco duro
5. Herramientas de monitorización
6. Software de monitorización
7. Línea de comandos
8. Paneles de control
9. Monitorización en tiempo real
10. Análisis de recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DIAGNÓSTICO Y RESOLUCIÓN DE AVERÍAS

1. Diagnóstico y resolución de averías
2. Proceso de diagnóstico
3. Problemas de hardware
4. Problemas de software
5. Mantenimiento preventivo
6. Resolución de problemas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS OPERATIVOS

1. Sistemas operativos
2. Licencias
3. Gestores de arranque
4. Entorno de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ADMINISTRACIÓN EN WINDOWS

1. Windows
2. Preparación de la imagen de Windows
3. Instalación de Windows
4. Escritorio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ADMINISTRACIÓN EN LINUX

1. Linux

2. Distribuciones de Linux
3. Preparación de la imagen de Linux
4. Instalación de Linux
5. Administración de usuarios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SERVIDORES LOCALES Y EN RED

1. Servidores locales
2. Servidores en red
3. Mantenimiento y monitoreo de servidores
4. Servicios en la nube

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FIREWALLS

1. Firewall
2. Firewall de Windows
3. Windows Defender
4. Firewall en Linux

MÓDULO 6. CIBERSEGURIDAD: NORMATIVA, POLÍTICA DE SEGURIDAD Y CIBERINTELIGENCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CIBERSEGURIDAD Y SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1. ¿Qué es la ciberseguridad?
2. La sociedad de la información
3. Diseño, desarrollo e implantación
4. Factores de éxito en la seguridad de la información
5. Soluciones de Ciberseguridad y Ciber inteligencia CCN-CERT

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NORMATIVA ESENCIAL SOBRE EL SISTEMA DE GESTIÓN DE LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN (SGSI)

1. Estándares y Normas Internacionales sobre los SGSI. ISO 2. Legislación: Leyes aplicables a los SGSI

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍTICA DE SEGURIDAD: ANÁLISIS Y GESTIÓN DE RIESGOS

1. Plan de implantación del SGSI
2. Análisis de riesgos
3. Gestión de riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INGENIERÍA SOCIAL, ATAQUES WEB Y PHISHING

1. Introducción a la Ingeniería Social
2. Recopilar información
3. Herramientas de ingeniería social
4. Técnicas de ataques
5. Prevención de ataques
6. Introducción a Phising
7. Phising
8. Man In The Middle

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CIBERINTELIGENCIA Y CIBERSEGURIDAD

1. Ciberinteligencia
2. Herramientas y técnicas de ciberinteligencia
3. Diferencias entre ciberinteligencia y ciberseguridad
4. Amenazas de ciberseguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MÉTODOS DE INTELIGENCIA DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Contextualización
2. OSINT
3. HUMINT
4. IMINT
5. Otros métodos de inteligencia para la obtención de información

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CIBERINTELIGENCIA Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES

1. Tecnologías emergentes
2. Desafíos y oportunidades de la ciberinteligencia en las tecnologías emergentes
3. Análisis de amenazas avanzado
4. Usos de las tecnologías emergentes en la ciberinteligencia

MÓDULO 7. FUNDAMENTOS PSICBIOLÓGICOS DEL DEPORTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. BASES NEUROLÓGICAS BÁSICAS

1. Clasificación del Sistema Nervioso. Citología
2. Potencial de Reposo o de Membrana
3. Receptores. Potencial Generador
4. Potencial de Acción
5. Sinapsis
6. Circuitos neuronales
7. Morfogénesis del Sistema Nervioso Central

8. Morfología del Sistema Nervioso Central

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BASES NEUROLÓGICAS DEL MOVIMIENTO

1. Sistema somatosensorial. Exterocepción y nociocepción
2. Sistema sensorial. Propiocepción
3. Organización funcional del Sistema Motor
4. Sistema Nervioso Vegetativo o Autónomo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HABILIDADES Y APRENDIZAJE MOTRIZ

1. El aprendizaje motor
2. Principales modelos del aprendizaje motor
3. Teorías del aprendizaje motor
4. El proceso de enseñanza-aprendizaje
5. Mecanismos que intervienen en el aprendizaje motor
6. Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje motor
7. Las habilidades motrices

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ANATOMÍA IMPLICADA EN LA ACTIVIDAD FÍSICA

1. Sistema óseo: aparato locomotor y el movimiento
2. El sistema muscular
3. Articulaciones y movimiento
4. Los tendones

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FISIOLÓGÍA IMPLICADA EN LA ACTIVIDAD FÍSICA

1. Fisiología muscular y sistemas energéticos
2. Fisiología cardio-circulatoria
3. Fisiología respiratoria
4. El sistema nervioso

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CUALIDADES FÍSICAS BÁSICAS

1. Resistencia
2. Fuerza
3. Velocidad
4. Flexibilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CUALIDADES PSICOMOTRICES Y FORMAS PARA ALCANZAR SU DESARROLLO

1. Características preliminares de la psicomotricidad

2. El esquema corporal
3. El proceso de lateralización
4. Coordinación
5. Equilibrio
6. Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices
7. Manifestaciones expresivas asociadas al movimiento

MÓDULO 8. PROPIEDAD INTELECTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL NACIONAL E INTERNACIONAL

1. Introducción
2. Marco legal nacional
3. Marco legal internacional
4. Ámbito de aplicación de la normativa de propiedad intelectual

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTO DE AUTOR

1. Concepto de autor
2. Derechos de autor
3. Supuestos especiales de autoría

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OBRAS OBJETO DE PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Introducción
2. Originalidad de las obras
3. Tipos de obras

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DERECHOS DE AUTOR

1. Introducción
2. Derechos morales
3. Derechos patrimoniales o de explotación
4. Otros derechos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DURACIÓN Y CÓMPUTO DE LOS DERECHOS DE AUTOR

1. Duración y cómputo de los derechos de autor
2. Límites a los derechos de autor
3. Regla de los tres pasos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DERECHOS AFINES O DERECHOS CONEXOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Introducción
2. Artistas intérpretes o ejecutantes
3. Productores de fonogramas
4. Productores de grabaciones audiovisuales
5. Entidades de radiodifusión
6. Meras fotografías
7. Obras inéditas en dominio público y obras no protegidas
8. Derecho «sui generis» sobre las bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRANSMISIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR. CONTRATOS















1. Introducción
2. Transmisor «mortis causa»
3. Transmisión «inter vivos» en general
4. Transmisión de los derechos del autor asalariado
5. Contrato de edición
6. Contrato de edición musical
7. Contrato de representación teatral y ejecución musical
8. Obras cinematográficas y demás obras audiovisuales

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MASTER

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Telefonos 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		+511 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 curso en la web

EDUSPORT

Reública Dominicana  

[Ver curso en la web](#)

EDU
SPORT

EDU SPORT



By
EDUCA EDTECH
Group