



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EDU
SPORT



Universidad Europea
Miguel de Cervantes

Máster de Formación Permanente en Turismo Deportivo + 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 UEMC

La alianza entre **EDUSPORT** y la **Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC)** marca un hito significativo en el ámbito de la educación online. Esta colaboración estratégica combina la experiencia de EDUSPORT en la entrega de educación de calidad en el ámbito deportivo con el enfoque innovador y la excelencia académica de la UEMC. El objetivo principal de esta alianza es proporcionar a los usuarios las herramientas necesarias para mejorar sus habilidades, alcanzar sus metas y disfrutar plenamente de su pasión por el deporte, todo ello respaldado por una sólida base académica. En EDUSPORT, creemos firmemente en la sinergia entre el conocimiento teórico y la práctica, lo que se alinea perfectamente con la filosofía educativa de la UEMC, que se caracteriza por su atención personalizada, grupos reducidos y enfoque teórico-práctico. El alumnado de ambas instituciones se beneficiarán de esta colaboración, accediendo a una educación integral y de vanguardia que combina la flexibilidad del aprendizaje online con la calidad y el prestigio de dos instituciones académicas de renombre.



[Ver curso en la web](#)



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](#)

EDU
SPORT

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

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**.

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 Turismo Deportivo + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**

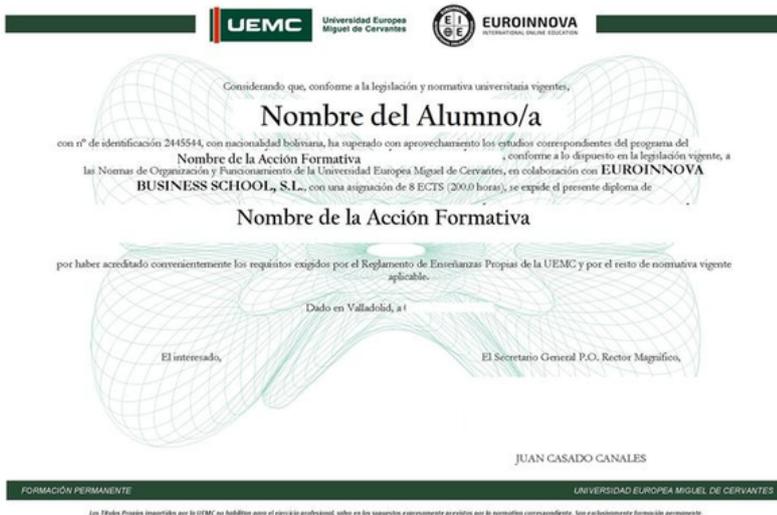


CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Título Propio de Máster de Formación Permanente en Turismo Deportivo expedido por la Universidad Europea Miguel de Cervantes acreditada con 60 Créditos Universitarios

[Ver curso en la web](#)



Descripción

Este Master en turismo deportivo te permitirá conocer de primera mano la Industria deportiva del futuro, y cómo gestionar el negocio en torno a la misma. Obtendrás un profundo conocimiento del sector del Turismo Deportivo cuya relevancia es cada día mayor, desde el negocio generado por el fan o el deportista amateur que viaja para ver o participar en un evento, al deporte como motor económico de una región gracias a los diferentes eventos que en ella se organizan. Además, conocerás como gestionar el negocio del futuro de la Industria donde deporte y espectáculo se funden en uno sólo, 'Sportainment', un nuevo evento deportivo donde el fan está al centro y donde el deporte compite por el tiempo del fan con el cine o el teatro, buscando una mayor interacción y engagement del fan durante el evento.

Objetivos

- Descubrir la relación entre turismo y deporte.
- Establecer los principios para llevar a cabo una gestión estratégica en las organizaciones deportivas.
- Desarrollar todas las fases para organizar eventos deportivos atendiendo a patrocinadores y presupuestos.
- Coordinar el área de relaciones públicas, patrocinio y promoción para llevar a cabo una comunicación integrada de marketing.

Ver curso en la web

- Descubrir cómo manejar las redes sociales aplicándolas al mundo de los e
- Sports.
- Comprender la importancia de los patrocinios y la publicidad en los e
- Sports.

Para qué te prepara

Los profesionales en el área de la actividad física son los principales destinatarios de esta acción formativa. Del mismo modo, perfiles profesionales formados en turismo, administración de empresas, marketing, contabilidad y finanzas o derecho, estarán interesados en esta formación como vía para acceder al mundo de la gestión deportiva del futuro.

A quién va dirigido

Este Master en turismo deportivo, te permitirá tener un conocimiento profundo de la gestión del negocio del futuro del Deporte al mismo tiempo que te dará un profundo conocimiento de la Industria del Turismo Deportivo, una industria en auge gracias a la globalización y al fenómeno social en el que se ha convertido el deporte. Tras realizar el master conocerás como gestionar un evento deportivo de gran magnitud así como un evento de E-Sports.

Salidas laborales

El Master en turismo deportivo tiene múltiples posibilidades laborales entre las cuales están trabajar en departamentos de operaciones de clubes deportivos profesionales, el desarrollo de eventos deportivos y de espectáculo, agencias de turismo, departamentos de marketing y agencias dentro del sector deporte y marketing y operaciones de grandes eventos deportivos.

TEMARIO

MÓDULO 1. LA SOCIEDAD Y EL DEPORTE EN EL SIGLO XXI

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA GESTIÓN DEL OCIO EN LA SOCIEDAD ACTUAL

1. Evolución del concepto de ocio
2. La gestión del ocio
3. Impacto del ocio en la salud y el bienestar

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL DEPORTE COMO FACTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL

1. El deporte y el desarrollo social
2. El deporte como motor económico
3. El deporte en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FACTORES Y ACTORES EN LA INDUSTRIA DEPORTIVA

1. Definición de la industria deportiva
2. Factores que influyen en la industria deportiva
3. Actores en la industria deportiva

UNIDAD DIDÁCTICA 4. NUEVAS TENDENCIAS EN EL SECTOR DEPORTIVO

1. Digitalización en el deporte
2. Sostenibilidad y responsabilidad social

MÓDULO 2. INTRODUCCIÓN AL MERCADO TURÍSTICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ACERCAMIENTO AL CONCEPTO DE TURISMO

1. Introducción al turismo
2. Conceptualización del turismo
3. Naturaleza del producto turístico de España
4. Distribución del flujo turístico en España
5. Distribución del flujo turístico internacional

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS DEL MERCADO TURÍSTICO

1. ¿Qué es el producto turístico?
2. Oferta y demanda turística en España

3. Proceso de distribución del producto turístico
4. Sistemas de distribución
5. Contexto de la empresa turística
6. Fuentes de regulación jurídica de la empresa turística

MÓDULO 3. EL DEPORTE Y SU RELACIÓN CON EL TURISMO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERCONEXIÓN ENTRE DEPORTE Y TURISMO

1. Aportaciones del deporte al turismo y viceversa
2. Creatividad en la gestión turístico-deportiva
3. Deporte, turismo y medio ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CRITERIOS PARA LA ORGANIZACIÓN-GESTIÓN DE UN VIAJE DE TURISMO DEPORTIVO

1. Objetivo del viaje
2. Quién va a organizar-gestionar el viaje
3. A quién vamos a ofertar el viaje
4. Alojamiento
5. Manutención
6. Transporte
7. Recursos Humanos
8. Necesidad de material
9. Facturación de material

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OFERTA FÍSICO-DEPORTIVA DE BAJO IMPACTO ECONÓMICO

1. Turismo rural
2. Actividades físico-deportivas en espacios naturales y turismo
3. Actividades físico-deportivas de aventura y turismo
4. Actividades físico-deportivas de nieve y turismo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OFERTA FÍSICO-DEPORTIVA DE ALTO IMPACTO ECONÓMICO

1. Caza y turismo
2. Golf y turismo
3. Actividades físico-deportivas náuticas y turismo
4. Eventos deportivos y turismo

MÓDULO 4. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORGANIZACIÓN DE REUNIONES

1. Introducción
2. Tipos de reuniones
3. Terminología usada en reuniones, juntas y asambleas
4. Preparación de reuniones
5. Etapas de una reunión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

1. Tipos de eventos
2. Organización del evento
3. Condiciones técnicas y económicas requeridas al servicio contratado
4. Medios de cobro y pago

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIONES PÚBLICAS

1. Definición y Concepto de Relaciones Públicas
2. Como montar una operación de Relaciones Públicas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO DE UN EVENTO DEPORTIVO

1. Deporte y Protocolo
2. Esquema general de la organización y gestión de un evento deportivo
3. Estrategia de marketing
4. Elaboración de presupuestos
5. Creación del comité de dirección y coordinación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLANIFICACIÓN DEPORTIVA

1. Planificación estratégica
2. Fases de la planificación estratégica
3. Planificación deportiva
4. Tipos de planificaciones
5. Proceso planificador
6. La gestión deportiva
7. Punto de encuentro entre oferta y demanda
8. El proyecto deportivo
9. Dirección de proyectos deportivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA

1. Dirección de Infraestructura deportiva
2. Subdirección de Infraestructura deportiva

3. Departamento de mantenimiento de infraestructura
4. Subdirección de planeación y proyectos
5. Departamento de seguimiento
6. Subdirección de administración y finanzas
7. Departamento de recursos materiales
8. Departamento de recursos financieros
9. Departamento de Recursos Humanos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL PATROCINIO DE LOS EVENTOS DEPORTIVOS

1. Introducción
2. El patrocinio deportivo en España
3. Las posibilidades publicitarias de los eventos deportivos
4. La preparación de una oferta de patrocinio
5. Intereses y exigencias de los patrocinadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS BENEFICIOS DE LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS

1. Beneficios socioeconómicos fundamentales
2. Beneficios sociopolíticos
3. La repercusión de la imagen de las ciudades y los países y el impacto sobre el turismo de los grandes eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ANEXO. LEY ESTATAL DEL DEPORTE

1. Principios generales
2. El consejo superior de deportes
3. Las asociaciones deportivas
4. De las competiciones
5. El comité olímpico y el comité paralímpico Españoles
6. El deporte de alto nivel
7. Investigación y enseñanzas deportivas
8. Control de las sustancias y métodos prohibidos en el deporte y seguridad en la práctica deportiva
9. Prevención de la violencia en los espectáculos deportivos
10. Instalaciones deportivas
11. La disciplina deportiva
12. Asamblea general del deporte
13. Conciliación extrajudicial en el deporte
14. Disposiciones adicionales
15. Disposiciones transitorias

16. Disposiciones finales

MÓDULO 5. PROTOCOLO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROTOCOLO

1. Origen
2. Clases
3. Utilidad
4. Usos sociales
5. Legislación de protocolo y ceremonial del Estado, Académico y Religioso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE PROTOCOLO I

1. Protocolo social
2. Protocolo académico
3. Protocolo internacional
4. Protocolo de banquetes y comidas
5. Protocolo de normas de expresión y comportamiento a través de Internet

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOS DE PROTOCOLO II

1. Protocolo en actos deportivos
2. Protocolo de atención
3. Protocolo de seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL DEPARTAMENTO DE PROTOCOLO

1. Formación y funciones del departamento de protocolo
2. Normas y usos habituales en actos protocolarios
3. Incidencias habituales en el desarrollo de actos y eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE ACTOS

1. ¿Por qué organizamos un acto?
2. Planificación y Organización del acto
3. Formato del acto y Público objetivo
4. Planificación, Presupuesto, Programación y Organización
5. Destino y Lugar de Celebración
6. Ejemplo de diseño y planificación de un evento deportivo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

1. Técnicas de comunicación y habilidades sociales aplicadas al protocolo
2. Análisis del proceso de comunicación y sus barreras
3. Resolución de problemas de comunicación
4. Análisis de características de la comunicación
5. Aplicación de comportamientos básicos en función de tipologías y diferencias culturales
6. Trato adecuado a personas con discapacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

1. La utilización de los medios de comunicación de masas en el protocolo
2. Televisión
3. Radio
4. Prensa escrita
5. Internet
6. La publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HABILIDADES SOCIALES

1. ¿Qué son las habilidades sociales?
2. Cómo se desarrollan las habilidades sociales
3. Asertividad
4. Empatía
5. Autoestima
6. Escucha activa
7. Negociación
8. Técnicas de comunicación y relación grupal
9. Composición de equipos
10. Dinámica de grupos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HABILIDADES DIRECTIVAS

1. Introducción
2. Factores de conocimiento e inteligencia: evolución de las competencias directivas: Esquema de Koontz y O'Donnell
3. Factores de experiencia
4. Factores de personalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREATIVIDAD

1. Pensamiento creativo
2. Fases de la creatividad
3. Búsqueda de nuevas ideas

4. Técnicas de creatividad
5. Gestión creativa de conflictos

MÓDULO 6. MARKETING DEPORTIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MARKETING DEPORTIVO

1. El mercado deportivo
2. Investigación de mercado
3. Política de mercado
4. El producto deportivo
5. El consumidor deportivo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MARKETING EN INSTALACIONES DEPORTIVAS

1. Función del marketing en la empresa
2. La dirección de marketing de empresas deportivas
3. El director de marketing como estratega
4. Objetivos de la gerencia

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PLAN DE MARKETING

1. Plan de marketing: concepto, utilidad y horizonte temporal
2. El diseño del plan de marketing: principales etapas
3. La ejecución y control del plan de marketing Tipos de control
4. Desarrollo del plan de marketing

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTO DEPORTIVO

1. Deporte y Protocolo
2. Esquema general de la organización y gestión de un evento deportivo
3. Estrategia de marketing
4. Elaboración de presupuestos
5. Creación del comité de dirección y coordinación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA DEPORTIVA

1. Planificación estratégica
2. Fases de la planificación estratégica
3. Planificación deportiva
4. Tipos de planificaciones
5. Proceso planificador
6. La gestión deportiva

7. Punto de encuentro entre oferta y demanda
8. El proyecto deportivo
9. Dirección de proyectos deportivos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PATROCINIO EVENTOS DEPORTIVOS

1. Introducción
2. El patrocinio deportivo en España
3. Las posibilidades publicitarias de los eventos deportivos
4. La preparación de una oferta de patrocinio
5. Intereses y exigencias de los patrocinadores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. 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 9. 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 10. 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. Los eSports como Estrategia Comunicativa
6. Otros Formatos publicitarios

MÓDULO 7. MARKETING E-SPORT Y MODELOS DE NEGOCIO

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 8. GESTIÓN DE E-SPORTS: EVENTOS Y COMPETICIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 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 2. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS REGIONALES

1. League of Legends European Championship (LEC)
2. League of Legends Championship Series (LCS)
3. League of Legends Champions Korea (LCK)
4. League of Legends Pro League (LPL)
5. League of Legends Masters Series (LMS) y Sureste Asiático (LST)
6. Otras regiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS NACIONALES

1. LVP: Playstation League y Superliga Orange
2. Eventos de la ESL
3. GAME Stadium
4. VFO, la liga de FIFA
5. DreamHack

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS GLOBALES

1. Intel Extreme Masters
2. League of Legends
3. Counter Strike
4. Hearthstone
5. Overwatch

MÓDULO 9. PATROCINIO Y 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

MÓDULO 10. PROYECTO FINAL DE MASTER

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	 +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