



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Maestría en Videojuegos para Deportes Electrónicos. + 75 Créditos





Elige aprender en la escuela  
**líder en formación online**

# ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

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 EUROINNOVA

---

**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de  
**19**  
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 en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**



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

## RANKINGS DE EUROINNOVA

---

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## BY EDUCA EDTECH

Euroinnova 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 EUROINNOVA

### 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 en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## 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 imprenta digital industrial**.

## FINANCIACIÓN Y BECAS

---

Financia tu cursos o máster 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**

**20%** Beca  
**DIVERSIDAD  
FUNCIONAL**

**20%** Beca  
**PARA PROFESIONALES,  
SANITARIOS,  
COLEGIADOS/AS**



[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 en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

# Maestría en Videojuegos para Deportes Electrónicos. RVOE SEP: 20240996 (17/05/2024) + 75 Créditos



**DURACIÓN**  
16 meses



**MODALIDAD**  
ONLINE



**ACOMPañAMIENTO**  
PERSONALIZADO

## Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Maestría en Videojuegos para Deportes Electrónicos por la Universidad CESUMA con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por Secretaría de Educación Pública (SEP) del Estado de Puebla con número de acuerdo de RVOE 20240996 - Título de Maestría en Videojuegos para Deportes Electrónicos certificado por CEUPE



### EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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 Euroinnova International Online Education.  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXXXXXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

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 Solicitud Consultiva, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED02 (Item: Resolución 0040)

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Descripción

---

La Maestría en Videojuegos para Deportes Electrónicos te ofrece una oportunidad única para adentrarte en el emocionante mundo de los e-sports, un sector en constante expansión con una demanda laboral creciente. Este máster se centra en proporcionarte las habilidades necesarias para destacar en la industria, desde el desarrollo de videojuegos hasta la gestión de eventos y competiciones. Aprenderás sobre la evolución histórica del videojuego, el diseño de interfaces y la usabilidad, fundamentales para crear experiencias inmersivas. Además, te formarás en liderazgo creativo, modelado 3D con herramientas como Autodesk Maya y Cinema 4D, y en el uso de plataformas avanzadas como Unity 3D y Unreal Engine. La metodología online te permite acceder a un contenido de vanguardia desde cualquier lugar, asegurando una formación flexible y adaptada a tus necesidades. Conviértete en un experto en un sector que no solo es tendencia, sino también un motor económico y cultural del presente. ¡Da el salto al futuro de los e-sports con nosotros!

## Objetivos

---

- Analizar la evolución histórica de los videojuegos.
- Diseñar interfaces y mejorar la jugabilidad.
- Desarrollar habilidades en modelado y animación 3D.
- Implementar proyectos en Unity 3D y Unreal Engine.
- Comprender y aplicar técnicas de realidad aumentada.
- Gestionar y promover eventos de deportes electrónicos.
- Desarrollar estrategias de marketing en deportes electrónicos.

## A quién va dirigido

---

Esta Maestría en Videojuegos para deportes electrónicos está diseñada para entusiastas de los videojuegos que buscan desarrollarse en los deportes electrónicos. Es ideal para diseñadores, programadores, animadores y cualquier persona interesada en la creación y gestión de videojuegos, así como para aquellos que desean entrar en el competitivo mundo de los deportes electrónicos y la realidad virtual y aumentada.

## Para qué te prepara

---

La Maestría en Videojuegos para deportes electrónicos te prepara para obtener las habilidades técnicas necesarias para modelado, animación y desarrollo con herramientas líderes como Maya, Unity y Unreal Engine. Además, te capacita en el diseño de usabilidad, marketing y gestión de eventos y gamers, preparándote para enfrentar los desafíos del mercado laboral y destacar en un sector innovador y en constante evolución.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Salidas laborales

---

Al completar esta Maestría en Videojuegos para deportes electrónicos podrás trabajar como especialista en el diseño de videojuegos, en realidad virtual y aumentada, profesional en la gestión de eventos de deportes electrónicos, o consultoría de usabilidad y experiencia de usuario y marketing para la industria de los videojuegos. También podrás ocupar roles en empresas dedicadas a los deportes electrónicos.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

## TEMARIO

---

### CUATRIMESTRE 1

#### MÓDULO 1. EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

#### MÓDULO 2. USABILIDAD (UX) Y VIDEOJUEGOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD (UX) EN LOS VIDEOJUEGOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USABILIDAD APLICADA A LA JUGABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 4. JUGABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERACCIONES HUMANO-COMPUTADOR

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS DE USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USABILIDAD EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

#### MÓDULO 3. LIDERAZGO INTEGRAL Y CREATIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ÁREA DE OPORTUNIDAD PARA UN ESTILO DE VIDA SALUDABLE

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS CINCO DIMENSIONES FUNDAMENTALES DE LA REALIDAD PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁMBITOS EN LOS QUE SE DESPLIEGA NUESTRA VIDA: LOS CUATRO EJES FUNDAMENTALES DE LA RUEDA DE LA VIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL ÁREA DE OPORTUNIDAD PARA UNA VIDA VOCACIONALMENTE ORIENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA LIBERTAD PARA LA CREATIVIDAD VOCACIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA GESTIÓN DEL TALENTO

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

MÓDULO 4. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

CUATRIMESTRE 2

MÓDULO 5. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

MÓDULO 6. DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

MÓDULO 7. LIDERAZGO ÉTICO Y TRASCENDENTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ÁREA DE OPORTUNIDAD PARA UN DINAMISMO PERSONAL, RELACIONAL Y SOCIAL: LOS MIEDOS Y LAS PARÁLISIS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DE LA UNIDAD DEL PROPÓSITO INTEGRAL A LA DIVERSIDAD DE ESTRATEGIAS, PLAN DE ACCIÓN Y EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL SECRETO DE TODO DINAMISMO: LA MOTIVACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL PODER TRANSFORMADOR DE LOS HÁBITOS: LOS RASGOS FUNDAMENTALES Y UNA ORIENTACIÓN ESENCIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PODER TONIFICANTE Y FELICITANTE DE LIDERAZGO TRASCENDENTE

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PODER DE LO REAL COMO FUNDAMENTO DEL LIDERAZGO INTEGRAL

MÓDULO 8. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS DE GML II: USO DE LIBRERÍAS DLL

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D&D

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

CUATRIMESTRE 3

MÓDULO 9. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MATERIALES EN CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PARTÍCULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

MÓDULO 10. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE: INSTALACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANTILLAS Y CONFIGURACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

MÓDULO 11. PROGRAMACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE PROGRAMACIÓN PARA REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARKIT

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCORE

[Ver en la web](#)



UNIDAD DIDÁCTICA 5. VUFORIA

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYAR

MÓDULO 12. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO - CONCEPTO DE INVESTIGACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN Y FORMULACIÓN DE PROBLEMAS PARA LA INVESTIGACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VARIABLES O FACTORES DE INTERÉS - INDICADORES Y FUENTES DE DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCEDIMIENTO GENERAL

CUATRIMESTRE 4

MÓDULO 13. MARKETING E-SPORT Y MODELOS DE NEGOCIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS E-SPORTS

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MERCADO DE NEGOCIO EN E-SPORTS

MÓDULO 14. GESTIÓN DE E-GAMERS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS GAMERS EN E-SPORTS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE HABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRANSFORMACIÓN DE UN GAMER EVENTUAL EN PROFESIONAL

MÓDULO 15. GESTIÓN DE E-SPORTS: EVENTOS Y COMPETICIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS EVENTOS Y COMPETICIONES EN E-SPORTS

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

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

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

MÓDULO 16. SEMINARIO DE TESIS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN Y TRASFONDO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REVISIÓN DE LITERATURA

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 3. METODOLOGÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISCUSIÓN

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

## 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		+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](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.com](http://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!

España     

Latino America  

Reública Dominicana  

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group