EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ceupe
European Business School

Máster en Videojuegos para e-Sports

Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre **Euroinnova**

2 | **Alianza**

3 | **Rankings**

4 | **Alianzas** y acreditaciones

5 | By **EDUCA EDTECH Group**

6 | **Metodología**

7 | **Razones** por las que elegir Euroinnova

8 | Financiación y **Becas**

9 | Metodos de **pago**

10 | **Programa** Formativo

11 | **Temario**

12 | Contacto

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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 estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente 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 INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Desde donde quieras y como quieras,

Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y CEUPE

La alianza entre **Euroinnova International Online Education y CEUPE** representa un hito significativo en el ámbito de la educación online. Al unir fuerzas, ambas instituciones consolidan un enfoque colaborativo e innovador, adaptado a las demandas cambiantes del mercado laboral y las necesidades individuales de los estudiantes. Además de priorizar la flexibilidad y la practicidad en la formación, esta alianza busca impulsar el desarrollo personal y profesional de cada estudiante, brindando un acceso más amplio a la educación de calidad, mediante el aprovechamiento de las últimas innovaciones tecnológicas.

Con un equipo docente altamente especializado y plataformas de aprendizaje que integran tecnología educativa de vanguardia, Euroinnova y CEUPE se comprometen a ofrecer una experiencia de aprendizaje única. Este enfoque dinámico y didáctico no solo facilita la retención de conocimientos, sino que también equipa a los estudiantes con las habilidades necesarias para adaptarse eficazmente a una sociedad en constante evolución. En conjunto, ambas instituciones comparten un objetivo común de democratizar la educación y llevarla a un nivel superior, asegurando así un futuro más prometedor.

Ver en la web

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.

QS STARS™ RATING SYSTEM
Online Learning

Ranking Educativo Innovatec

EUROPEAN EXCELLENCE EDUCATION

EL MUNDO

LOS MEJORES MASTERS EN CIBERSEGURIDAD
CyberEOP

MASTER

Ver en la web

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

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

oposiciones docentes

educaopen

Educa.Pro

EDUCA business school

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

CAPMAN testing solutions

Educa UNIVERSITY

ceupe European Business School

Structuralia Engineering eLearning

UDAVINCI

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 Nº99000000169 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.**

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:

educapay

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

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay G Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos mas...

CONFIANZA ONLINE

Protección al Comprador

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Videojuegos para e-Sports

DURACIÓN
1500 horas

MODALIDAD
ONLINE

ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

Titulación

Titulación de Máster en Videojuegos para e-Sports con 1500 horas expedida por el Centro Europeo de Postgrado-CEUPE

Descripción

Este Máster en Videojuegos para e-Sports proporciona una formación completa en el desarrollo de videojuegos y la gestión de e-Sports. En ella se abordan herramientas clave como Game Maker y Unreal Engine, con especial énfasis en realidad virtual y la creación de entornos interactivos. Además, se exploran las tendencias actuales en el marketing de e-Sports, la gestión de e-gamers y el análisis del impacto social y económico de esta industria. Durante la realización de esta formación se adquieren conocimientos técnicos y estratégicos para diseñar, desarrollar y gestionar proyectos en el ámbito de los e-Sports y los videojuegos, preparando a futuros profesionales para afrontar los retos de este sector emergente.

Objetivos

- Aprender a desarrollar videojuegos con Game Maker y su entorno de desarrollo.
- Enseñar técnicas avanzadas en programación con GML y Drag & Drop.
- Desarrollar proyectos de realidad virtual utilizando Unreal Engine.
- Formar en el diseño de videojuegos básicos para plataformas de e
- Sports.

Ver en la web

A quién va dirigido

Este Máster en Videojuegos para e-Sports está dirigido a profesionales del ámbito tecnológico, el desarrollo de videojuegos y los e-Sports para especializarse en la creación de videojuegos y la gestión de e-gamers. También es ideal para estudiantes de áreas como informática, marketing y diseño de juegos para entrar en la industria emergente de los e-Sports y la realidad virtual.

Para qué te prepara

Este Máster en Videojuegos para e-Sports te prepara para ser experto en desarrollo de videojuegos y gestión de e-Sports. Utilizarás herramientas como Game Maker y Unreal Engine y también podrás crear entornos de realidad virtual y videojuegos interactivos. Además, aprenderás sobre el marketing en e-Sports y la gestión y entrenamiento de e-gamers, lo que te permitirá liderar proyectos y equipos dentro de esta industria.

Salidas laborales

Las salidas laborales de este Máster en Videojuegos para e-Sports incluyen posiciones en áras como el desarrollo de videojuegos, Project Manager de e-Sports, e-gamer, especialista en marketing digital para e-Sports y creación de contenido de realidad virtual. Además, podrás trabajar en estudios de videojuegos, plataformas de streaming y en empresas de e-Sports.

TEMARIO

MÓDULO 1. HISTORIA E-SPORT Y EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO

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. La nueva generación de las máquinas
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. INDUSTRIA Y CULTURA DEL VIDEOJUEGO

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

MÓDULO 2. USABILIDAD (UX) Y VIDEOJUEGOS

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

1. Conceptos y definiciones básicos
2. Principios de Usabilidad

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

1. ¿Qué es una interfaz de usuario (UI)?
2. Estilos de Interfaz de Usuario
3. Diseño de Interfaz para los videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USABILIDAD APLICADA A LA JUGABILIDAD

1. Tipografía
2. Teoría del color
3. Usabilidad y diseño de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 4. JUGABILIDAD

1. Relación entre la usabilidad y la jugabilidad
2. Evaluación de la usabilidad y la jugabilidad
3. Diseño centrado en el usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERACCIONES HUMANO-COMPUTADOR

1. Conceptos y definiciones básicos
2. Metodologías de Interacción
3. Principios de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS DE USABILIDAD

1. ¿Qué es una prueba de usabilidad?
2. Tipos de pruebas
3. Resultados de las pruebas de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

1. ¿Por qué es importante el diseño para un videojuego?
2. Características del diseño de videojuegos
3. Procesos de diseño de videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USABILIDAD EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

1. Usabilidad y su aplicación en los videojuegos
2. Procesos de diseño de Usabilidad
3. Uso de herramientas para el desarrollo de Usabilidad

MÓDULO 3. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
2. Importar y exportar
3. Manipulación de visores
4. Niveles de representación
5. Vistas
6. Explorar escenas de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
2. Propiedades de polígonos
3. NURBS
4. Propiedades de NURBS
5. Curvas
6. Textos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
2. Ocultar y bloquear en Maya
3. Transformaciones
4. Grupos
5. Copias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
2. Modelar superficies
3. Modelar curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
2. Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
3. Flare, Sine y Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
3. Edición de materiales
4. Texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces
2. Edición de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras
2. Edición de atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales
2. Animaciones automáticas
3. Trayectorias
4. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones
3. Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

MÓDULO 4. DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D

1. Sistema de coordenadas
2. Diferentes espacios. (local y global)
3. Vértices y mallas
4. Polígonos y ejes
5. Texturizado
6. Sistema de cámaras
7. Iluminación básica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D
3. Selección de elementos y foco
4. Introducción a los GameObjects

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO 2D Y 3D

1. Componentes y GameObjects
2. Transformaciones de elementos
3. Texturizado y materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ESCENARIOS

1. Terreno y cielo
2. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación, …)
3. Iluminación
4. Luz ambiental
5. Luz de interiores (mapas de luces)
6. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PERSONAJES

1. Importación de personajes de otros sistemas
2. Animación de personajes (clásica y Mecanim)
3. RagDoll

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FÍSICAS

1. Mallas de colisión
2. Triggers
3. Joints
4. RigidBodies y SoftBodies
5. Objetos animados en línea de tiempos
6. Sprites

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN

1. Introducción al lenguaje C#
2. Matemáticas y trigonometría
3. Bucles
4. Transformaciones avanzadas de GameObjects
5. Comunicación entre objetos
6. Control de personajes
7. Control de luces y cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL JUEGO

1. RayCasting
2. Detección de objetos y caminos
3. Colisiones
4. Control avanzado de cámaras
5. Armamento
6. Programación de sistemas online
7. Multijugador
8. Diferentes tratamientos para juegos 2D y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISPOSITIVOS MÓVILES Y CONSOLAS

1. Compilación del juego en diferentes plataformas
2. Peculiaridades de dispositivos móviles y consolas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. REALIDAD VIRTUAL

1. Integración con Google Cardboard
2. Integración con Oculus Rift
3. Input y mecánicas en juegos de realidad virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DE PROYECTO REAL

1. Creación de un videojuego con realidad virtual

MÓDULO 5. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

1. ¿Qué es Game maker?
2. Descarga e instalación
3. Actualizaciones de Game Maker
4. Funcionamiento de Game Maker

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

1. Menú principal
2. Árbol de recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

1. Objetos
2. Sprites
3. Sonidos
4. Room

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

1. Eventos
2. Rutas
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

1. ¿Qué son las acciones Drag & Drop?
2. Tipos de acciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

1. ¿Dónde podemos usar GML?
2. Estructura básica

3. Expresiones y variables
4. Funciones
5. Comentarios
6. Funciones que definen la forma de jugar
7. Sentencias
8. Valores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

1. Funciones de iteración
2. Funciones para la visualización
3. Funciones de sonido
4. Funciones de pantalla y puntuaciones
5. Funciones del Joystick

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

1. Funciones de juego
2. Sincronización de los datos
3. Datos de uso
4. Juego con sesiones
5. Conexiones para Online
6. Librerías DLL

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D&D

1. Atributos comunes
2. Tipos de acciones

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

1. Explicación videojuego e introducción personajes
2. Creación de sala
3. Creación objetos
4. Prueba de juego

MÓDULO 6. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

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

1. Instalación y configuración de Unreal Engine

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

1. Creación de proyecto
2. Navegando por la interfaz
3. Importación de activos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

1. Añadir mallas al nivel
2. Acerca de los materiales
3. Agregar texturas
4. Usando materiales
5. Acerca de los planos
6. Acerca de los nodos de planos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

1. Planos
2. Materiales
3. Interfaz de usuario
4. Cómo crear un juego simple
5. Sistemas de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

1. Animaciones
2. Audio

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

1. Inteligencia artificial (IA)
2. Cómo crear un FPS simple

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELOS DE MONETIZACIÓN EN E-SPORTS

1. Fuentes de ingresos en los e-Sports
2. Publicidad y contenido patrocinado
3. Venta de derechos de retransmisión
4. Crowdfunding y microtransacciones
5. Merchandising y licencias de productos
6. Plataformas de streaming y suscripciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREACIÓN DE MARCA PERSONAL EN LOS E-SPORTS

1. La importancia de la marca personal
2. Relación con la audiencia y engagement
3. Gestión de crisis de reputación
4. Casos de éxito en la construcción de marca personal

MÓDULO 8. GESTIÓN DE E-GAMERS

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

1. La influencia de los gamers
2. Importancia del deporte físico para los gamers
3. Riesgos para la salud en eSports y burnout en gamers profesionales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE HABILIDAD

1. Videojuegos y habilidad
2. Matchmaking y divisiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRANSFORMACIÓN DE UN GAMER EVENTUAL EN PROFESIONAL

1. De gamers casuales a profesionales
2. El papel del entrenador
3. Importancia de la comunicación
4. Motivación y autoconfianza
5. El liderazgo

6. Resolución de conflictos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PSICOLOGÍA Y ENTRENAMIENTO MENTAL

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTRATEGIAS DE ENTRENAMIENTO Y MEJORA DEL RENDIMIENTO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MARCA PERSONAL Y CARRERA PROFESIONAL

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

!Encuéntranos 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!

España

Latino America

Reública Dominicana

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA

INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

By
EDUCA EDTECH
Group