

*bdf*

FORMACIÓN INSTITUTE

# Curso Superior en Gestión de eSports

APLICADO A LA GESTIÓN DEPORTIVA





## PROGRAMA DEL CURSO

Datos métricas del sector

Tecnología y modelos de negocio en los eSports

Modelos ligas franquiciadas

TFC

Estadísticas del sector.  
Fuentes de datos del sector.  
Qué métricas definen el sector y por qué.  
Cómo medir esas métricas en la actualidad.  
Gestión de expectativas

Repaso a las diferentes tecnologías en los eSports.  
Modelos de negocio actuales y futuros para el sector.  
Fenómenos actuales en los eSports

Entendiendo la diferencia entre los publishers y los tournament operators.  
Diferencias entre modelos franquiciados y no franquiciados de competiciones.  
Diferencias entre modelos franquiciados en deportes tradicionales y los esports.  
Franquicias vs Geo Localización.  
Modelo franquiciado de overwatch league.  
Modelo franquiciado de la na lcs y eu lcs.  
Gfinity elite series: modelo franquiciado de tournament operator.  
Lvp como modelo de liga no franquiciada.

Trabajo Final de Curso dirigido por Algon Games.

## OBJETIVOS

Introducir una visión actual del sector de los eSports y gestión de sus expectativas.

Iniciar y profundizar en el uso de nuevas tecnologías aplicadas al mundo de los eSports.

Estudiar y comprender los modelos de negocio entorno a los eSports.

Disecionar los modelos de Ligas en el sector de los eSports

Estudiar los conceptos y las particularidades del sector de los eSports.

Estudiar y comprender la diferencia entre publishers y los tournament operators.

Diferenciar entre modelos franquiciados y no franquiciados en los eSports



## PERFIL DEL ALUMNO

El desarrollo de la materia está diseñado para su impartición a profesionales que ya se encuentren desarrollando su profesión en un club de fútbol, profesional o no, jugadores que quieran encaminar su vida profesional como Director Deportivo, entrenadores que quieran complementar sus conocimientos en la materia o licenciados que busquen en el mundo del fútbol una salida profesional.

## Metodología



Sistema metodológico propio y que cuenta con un Campus Virtual ágil y sencillo en cuanto a su operatividad, dónde el alumno es el centro de todo el proceso formativo mediante un aprendizaje personalizado desde el momento de la matriculación.

Acceso al Campus, 24 horas al día, 7 días de la semana para que el alumno pueda organizarse con mayor facilidad y compaginar la formación con su vida personal y profesional. Accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet vía navegador.

La metodología será online, impartiendo todo el contenido a través de la plataforma de teleformación a través de la cual el profesorado realizará las siguientes acciones:

- Pondrá a disposición del alumno todo el contenido existente en sus distintos formatos (PDF, videos, casos de éxito, noticias ...).
- Estará en comunicación continua y directa con el alumnado mediante la mensajería privada que ofrece la plataforma. Esta mensajería está pensada para las cuestiones y problemas de cada estudiante respecto de los contenidos del curso o de aspectos personalizados respecto al curso que aquí tienen cabida si el propósito es la interacción con el profesorado.
- Proporcionará una formación cuasi - personalizada, un seguimiento del alumnado y respuesta de sus correos personales en 24 horas. Las evaluaciones tanto del examen final como del trabajo, de los voluntarios que quieran hacerlo, será personal y privada a cada participante.

## Equipo docente



Nuestro equipo docente es parte esencial de nuestro sistema formativo. Profesionales de acreditada experiencia en los ámbitos de estudio que guiarán al alumno durante todo el proceso formativo. Profesionales con un marcado espíritu docente y formación específica en elearning.

## Trabajo final de curso (TFC)



El trabajo final de curso se abordará simulando un entorno real del sector de los eSports que propondrá el claustro de profesores y que será dirigido por personal docente de Algon Games. También podrá realizarse un trabajo en el que el alumno pueda trabajar con los datos reales que pueda conocer o sobre una entidad o materia en la que trabaje.



150

HORAS DE DURACIÓN



550€

PRECIO CURSO



on line

MODALIDAD

Curso  
**100%**  
bonificable



PARA TRABAJADORES  
POR CUENTA AJENA

La Formación Profesional para el Empleo tiene por objeto impulsar y extender entre las empresas y los trabajadores una formación que responda a sus necesidades y contribuya al desarrollo de una economía basada en el conocimiento. Para lograrlo, las empresas tienen a su disposición un crédito formativo (deducible de sus cuotas de seguridad social) para invertir en la formación de sus empleados quienes, a su vez, acceden a los cursos con los que mejorar su preparación.

La bonificación aplicada podrá realizarse a través de Acciones Formativas o bien a través de Permisos Individuales de Formación (PIF), en función de las necesidades de la empresa y de los requisitos establecidos por FUNDAE (Fundación Estatal para la Formación en el Empleo). Los destinatarios finales de las acciones formativas han de ser trabajadores por cuenta ajena.

Si desea que BDF Institute, gestione la bonificación ante FUNDAE, este servicio tiene un coste del 10% del curso + IVA, establecido así, por la propia FUNDAE.



# bdf

CONTACTA CON NOSOTROS

[www.bdfInstitute.com](http://www.bdfInstitute.com)

[info@bdfInstitute.com](mailto:info@bdfInstitute.com)

WHATSAPP

654 621 168

TELÉFONO

694 403 391

DONDE PUEDES ENCONTRARNOS

Pza. Antonio Beltrán Martínez, 1, 4H - 50002 Zaragoza

Centro Vinalab - Calle Galicia, 12 - 12.500 Vinaroz (Castellón)

*bdf*

FORMACIÓN INSTITUTE