
Tokio.
MÁSTER EN
Gestión, marketing y entrenamiento en esports
Acreditado por la UCAM*
UCAM
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE MURCIA
*Consulta condiciones.

Gestión de esports

Módulo 1: Introducción a los esports

Tema 1: Introducción al Gaming

- Una industria por descubrir
- Volumen y tendencias
- El ecosistema del Gaming
- Perfil de usuario

Tema 2: Ecosistema esports

- Breve historia de los esports
- Actores principales y cadena de valor de los esports
  - Jugadores
  - Prensa y medios especializados
  - Casters y Analistas
  - Inversores
  - Audiencia
  - Streamers
  - Clubs
  - Publishers
  - El concepto de patrocinio. Patrocinadores
- Las cifras del sector de los esports
- Cómo medir audiencias en el sector

Tema 3: Publishers

- Promoción de juegos y repercusión en los esports
- Métricas. Entendiendo los KPI

Módulo 2: El Club

Tema 1: Estructura y organización de un club

- Definiendo las bases
- Estructuras fijas vs. dinámicas
- Sistemas de workflow. Comunicación en esports
- Gestión de crisis

Tema 2: Gestión deportiva

- Gestión individual y colectiva
- Estructura y metodología deportiva
- Gestión del talento

Módulo 3: Las Competiciones

Tema 1: El sector competitivo

Tema 2: Creación de competiciones

Tema 3: La comunicación en competiciones y publicidad

Módulo 4: Modelos de Negocio

Tema 1: Crecimiento y sostenibilidad

- Modelos de financiación
- Gestión de alianzas
- Negocio sostenible y escalable

Tema 2: Diferenciación de marca

- Estrategia de club vs. Estrategia de marca
- Definir nuestra estrategia de marca
- Valorar nuestra marca

Tema 3: Nuevas tecnologías en los esports

- Disciplinas
- Gestión
- Mercado
- Herramientas

Módulo 5: Aspectos Legales de la Industria de los esports

Tema 1: ¿Quién es quién en la Industria de los esports?

- Posición jurídica de los players de la Industria
- ¿Existe regulación específica? ¿Debería haberla?
- Autorregulación. Relaciones jurídicas dentro de la Industria
- ¿Son los esports un deporte?

Tema 2: La industria audiovisual alrededor de los esports

- El videojuego como obra sujeta a derechos de propiedad intelectual
- Derechos audiovisuales de la competición de esports
- Las cifras reales de la industria y el reparto equitativo de beneficios
- Entidades de gestión colectiva de derechos de autor

Tema 3: Integridad

- Dopaje fisiológico y tecnológico
- Arreglo de partidos o *Matchfixing*
- Apuestas
- Sistemas de control, detección y reacción
- ESIC como referencia de la Industria

Tema 4: Aspectos mercantiles y laborales de los esports

- Forma jurídica de los clubes de esports
- Laboralidad en la actividad de los jugadores y staff
- Hacia un horizonte de regulación específica

Tema 5: Tecnologías disruptivas y videojuegos. Aspectos legales

- Blockchain y videojuegos. Aspectos legales
- Tokenización y NFTs en videojuegos. Aspectos legales
- Aspectos legales del Metaverso
- Lootboxes. Regulación europea

Marketing y patrocinios en esports

Módulo 1: Introducción a los esports

Tema 1: Introducción al Gaming

- Una industria por descubrir
- Volumen y tendencias
- El ecosistema del Gaming
- Perfil de usuario

Tema 2: Ecosistema esports

- Breve historia de los esports
- Actores principales y cadena de valor de los esports
- Las cifras del sector de los esports
  - Los esports a nivel global
  - Los esports en España
- Cómo medir audiencias

Tema 3: Publishers

- Promoción de juegos y repercusión en los esports
- Métricas. Entendiendo los KPI

Módulo 2: Modelo de Negocio

Tema 1: Agentes del sector

- La evolución de los esports
- Entrando en los esports
  - Diferencias
  - Similitudes

Tema 2: Flujo del capital y valor: modelo de negocio actual

- Situación actual
- Relación entre los actores/agentes

Tema 3: Desafíos a futuro en la industria

- De un modelo patrocinio dependiente a un modelo diversificado
- Monetizar a los consumidores (Fans)
- Integrarse en las nuevas tecnologías
  - Tokens
  - NFT
  - Juegos play to earn (P2E)
  - Metaverso

Módulo 3: Branding en los esports

Tema 1: Identidad de marca

- Qué entendemos como marca
- Identidad e imagen de marca

Tema 2: Personalidad, posicionamiento, y valor de marca

- La personalidad de marca
- El posicionamiento de marca
- El valor de marca

Tema 3: Arquitectura de marca

- Visión de marca
- Arquetipo y personalidad de marca
- Brand Identity System
- El mercado
- La marca
- Las personas
- La ambición de la marca
- La ambición empresarial

Módulo 4: Creación de Contenidos

Tema 1: Contenido audiovisual en esports

- Las competiciones en esports
- Emisión de esports
  - Retransmisiones oficiales (LVP, GGtech, otras competiciones)
  - Salto de audiencia con el co-streaming
- Redes sociales de los organizadores
  - Sorteos y dinámicas
  - Participación de las redes sociales y chat
- Integración de marcas

Tema 2: Contenido en redes para esports

- Uso de cada red social
  - Métricas en redes sociales
  - Formatos de redes sociales
- Formas de comunicar
  - Contenidos del club
  - Contenidos alejados de lo informativo
  - Contenidos para marcas

Tema 3: Influencers y prescriptores en esports

- La importancia de contar con influencers en los clubes de esports
- Aportar visibilidad al club mediante creadores y creadoras de contenido
- Aportar visibilidad a las marcas mediante influencers

Tema 4: Inbound marketing y estrategia de contenidos en esports

- Generar contenido de valor
- Generar una comunidad
- Aumentar el número de seguidores y seguidoras
- Traccionar seguidores y seguidoras de una red social a otra

Módulo 5: Marketing para Agentes Externos

Tema 1: Consumidores y espectadores

- Los fans
  - ¿Por qué son tan importantes los fans?
  - ¿Cómo es el fan de esports?
  - Efecto foto y efecto discoteca
  - Jugador vs fan
  - Las comunidades

Tema 2: Patrocinadores

- Los patrocinios
  - Patrocinios...¿y algo más?
  - El patrocinio: básicos
  - Objetivos de un patrocinio
  - Ejemplos de patrocinios
  - El patrocinio en los esports
  - Marcas endémicas y no endémicas

- Objetivos de marcas
- Entender al consumidor

- Las activaciones
  - La importancia de la activación
  - Activar un patrocinio
  - Servir el valor
  - ¿Qué se puede activar?
- La negociación
  - Más allá de la negociación
- Las métricas
  - Métricas y KPIs
  - KPIs habituales en esports
  - Otros KPIs
  - El caso Font Vella

Tema 3: Otros *stackeholders* que intervienen en el modelo de marketing de los esports

Módulo 6: Comunicación en esports

Tema 1: Contextos comunicativos

- Periodismo y videojuegos
- El papel del comunicador
- La necesidad de evolucionar y adaptarse

Tema 2: Estrategia de comunicación y difusión

- Bases de un comunicador de esports
- Contenido
- Objetivos de comunicación
- Plan de acción
- Difusión

Tema 3: Documentación y análisis

- Pressclipping y publicity

Tema 4: Comunicación de Crisis

- Contexto de crisis
- Acciones durante la crisis

Entrenamiento y coaching deportivo en esports

Módulo 1: Entrenamiento Técnico en esports

Tema 1: Introducción a la competición

- Introducción a los esports
- Agentes dentro del ecosistema

Tema 2: Formación de equipos competitivos

- Formación de equipos competitivos
- Búsqueda de talento
- Reconocimiento de talento
- Relaciones contractuales e intereses

Tema 3: Integración y desarrollo

- Filosofía de los esports
- Pasos de desarrollo, conflictos y resolución

Tema 4: Entrenamiento y optimización

- Tipo de entrenamiento
- Rutinas de entrenamiento
- Entrenamiento integral

Tema 5: Rendimiento

- Variables que afectan al rendimiento
- Medición del rendimiento individual
- Medición del rendimiento colectivo

Módulo 2: Habilidades Psicológicas para ser un buen Entrenador

Tema 1: Liderazgo del entrenador en el equipo

- Estilos de liderazgo
- Pautas para desarrollar tu propio estilo de liderazgo
- Líder vs jefe

Tema 2: Toma de decisiones

- Aspectos para tomar en cuenta para tomar decisiones
- Recursos y herramientas
- Decisiones individuales, con el staff y con el equipo

Tema 3: Adaptación al equipo

- Diversidad e inclusión dentro del equipo
- Gestión de las habilidades sociales
- Autogestión emocional y de pensamientos
- Gestión de la victoria y la derrota

Módulo 3: Condicionantes del Rendimiento y la Salud en base al Estilo de Vida de los Jugadores

Tema 1: Distribución de horarios en esports

- Rutina diaria de un jugador profesional
- Riesgos asociados al horario en esports
- Diferencias entre dedicación profesional y amateur

Tema 2: Elementos de mayor importancia en el entrenamiento según los jugadores

- Elementos relacionados con el juego
- Entrenamiento de capacidades externas al juego

Tema 3: Principales patologías asociadas a los videojuegos profesionales

- Lesiones físicas
- Patologías de carácter psicológico
- Sedentarismo y obesidad
- Gambling y apuestas

Tema 4: Condicionantes generales del rendimiento

- Aspectos estratégicos in-game
- Diferencias físicas

- Claves psicológicas
- Diferencias en función del videojuego
  - MOBA
  - Individuales
  - Shooter

Tema 5: Aspectos diferenciales entre jugadores expertos y amateurs

- Capacidad neuronal y desarrollo
- Aspectos físicos y psicológicos
- Diferencias en comportamiento diario

Módulo 4: Métodos de Intervención en el Rendimiento de los Jugadores de esports

Tema 1: ¿Nutrición específica en esports?

- Principales sustancias de interés (activación, concentración, descaso)
- Estudios de aplicación de suplementos
- Condicionantes de la dieta
- Mitos y productos "gamers"

Tema 2: Ejercicio Físico, Fisioterapia y Nuevas Tecnologías

- Tecnologías de desarrollo in-game
- Ayudas al entrenamiento específico
- Fisioterapia y Ejercicio Físico como herramientas de potenciación

Tema 3: Intervención específica grupal e individual

- Herramientas de gestión psicológica en esports
- Diseño de sesiones de entrenamiento
- Gestión avanzada de problemas frecuentes en los esports
- Mindfulness aplicado a los esports

Tema 4: Intervención ante situaciones especiales

- Gestión de lesiones
- Duelo ante pérdidas
- Acompañamiento ante situaciones inesperadas

Tema 5: Prevención psicológica en los esports

- Promoción de la salud mental en los esports
- Detección de problemas de salud mental. Protocolo de actuación
- Relación con el entorno familiar del jugador
- Gestión emocional en el ámbito competitivo

Módulo 5: Entrenamiento Físico aplicado a los esports

Tema 1: Métodos de prevención de lesiones específicas en esports

- Patologías más comunes y sus métodos de prevención y tratamiento
- Terapia física preventiva
- Terapia psicológica con ejercicio

Tema 2: Metodologías de prevención de fatiga

- Ejemplos y demostración de la fatiga experimentada por los jugadores
- Control del comportamiento del jugador
- Ejercicio físico y prevención de fatiga

Tema 3: Entrenamiento de la velocidad de reacción y la atención

- Ejemplos de metodologías de potenciación

Tema 4: Los métodos de entrenamiento más demandados por los jugadores

- Hipertrofia y su relación con el autoconcepto
- Pérdida de peso y su importancia en los videojuegos
- Aumento de la movilidad, asociado a la prevención y la mejora de las capacidades de los jugadores

Módulo 6: Rendimiento Psicológico en los esports

Tema 1: Aprendizaje en los esports

- Enfoque conductista del aprendizaje
- Enfoque cognitivo del aprendizaje
- El enfoque constructivista
- La convivencia de los enfoques conductista, cognitivista y constructivista
- Etapas en el aprendizaje de habilidades
- Procedimientos de enseñanza

Tema 2: Entrenamiento de la inteligencia emocional

- La inteligencia emocional
- Las emociones

Tema 3: Entrenamiento de variables psicológicas de los jugadores I

- Ansiedad
- Técnicas para gestionar el estrés y la ansiedad

Tema 4: Entrenamiento de variables psicológicas de los jugadores II

- Autoconfianza
- Cohesión Grupal
- Tolerancia a la frustración

Módulo 7: Uso Saludable de los Videojuegos y de los esports

Tema 1: Mitos y realidades sobre los videojuegos y los esports

Tema 2: Beneficios del buen uso de los videojuegos y los esports

Tema 3: Prevención de la adicción en los esports

- Evaluación
- Tratamiento


Tokio.