

# Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports





## Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Rivolto a: **diplomati e laureati nel campo delle scienze Aziendali che desiderino ampliare il proprio curriculum professionale e acquisire le competenze necessarie a intraprendere la Direzione aziendale del Marketing nelle imprese di eSports**

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/business-school/specializzazione/specializzazione-gestione-marketing-esports](http://www.techtitute.com/it/business-school/specializzazione/specializzazione-gestione-marketing-esports)

# Indice

01

Benvenuto

---

*pag. 4*

02

Perché studiare in TECH?

---

*pag. 6*

03

Perché scegliere il  
nostro programma?

---

*pag. 10*

04

Obiettivi

---

*pag. 14*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

06

Metodologia

---

*pag. 24*

07

Profilo dei nostri studenti

---

*pag. 32*

08

Direzione del corso

---

*pag. 36*

09

Impatto sulla tua carriera

---

*pag. 40*

10

Benefici per la tua azienda

---

*pag. 44*

11

Titolo

---

*pag. 48*

# 01 Benvenuto

L'importanza assunta dagli *eSports* negli ultimi anni è stata considerevole. Oggi esistono anche mondiali di giochi come: FIFA, League of Legends, Fornite o Call of Duty con un pubblico enorme e sponsor internazionali. Su questa base, si è aperta una nuova opportunità di business che molte aziende del settore dei videogiochi vogliono sfruttare. Questa qualifica nasce con lo scopo di fornire agli studenti i concetti necessari a gestire le campagne di Marketing emozionale basato sulla domanda del mercato, garantendo la prosperità delle entità di cui fanno parte. Un'opportunità di crescita professionale attraverso un programma online accessibile 24 ore su 24 e da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet.



Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli *eSports*.  
TECH Università Tecnologica





“

*Personaggi di successo nell'ambito degli e-Sports come Ibai Llanos cercano costantemente profili professionali come quello che offre questa qualifica”*

02

# Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande scuola di business 100% online del mondo. Si tratta di una Business School d'élite, con un modello dotato dei più alti standard accademici. Un centro internazionale ad alto rendimento per la formazione intensiva di competenze manageriali.



“

*TECH è l'università all'avanguardia della tecnologia, che agglomera tutte le risorse a sua disposizione con l'obiettivo di aiutare lo studente a raggiungere il successo aziendale”*

## In TECH Università Tecnologica



### Innovazione

L'università offre un modello di apprendimento online che combina le ultime tecnologie educative con il massimo rigore pedagogico. Un metodo unico con il più alto riconoscimento internazionale che fornirà allo studente le chiavi per inserirsi in un mondo in costante cambiamento, in cui l'innovazione è concepita come la scommessa essenziale di ogni imprenditore.

*"Caso di Successo Microsoft Europa"* per aver incorporato l'innovativo sistema multi-video interattivo nei nostri programmi.



### Massima esigenza

Il criterio di ammissione di TECH non è economico. Non è necessario investire eccessivamente per studiare in questa università. Tuttavia, per ottenere un titolo rilasciato da TECH, i limiti dell'intelligenza e della capacità dello studente saranno sottoposti a prova. I nostri standard accademici sono molto alti.

**Il 95%**

degli studenti di TECH termina i suoi studi con successo



### Networking

In TECH partecipano professionisti provenienti da tutti i Paesi del mondo al fine di consentire allo studente di creare una vasta rete di contatti utile per il suo futuro.

**+100.000**

manager specializzati ogni anno

**+200**

nazionalità differenti



### Empowerment

Lo studente cresce di pari passo con le migliori aziende e professionisti di grande prestigio e influenza. TECH ha instaurato alleanze strategiche e una preziosa rete di contatti con i principali esponenti economici provenienti dai 7 continenti.

**+500**

Accordi di collaborazione con le migliori aziende



### Talento

Il nostro programma è una proposta unica per far emergere il talento dello studente nel mondo imprenditoriale. Un'opportunità unica di affrontare i timori e la propria visione relativi al business.

TECH si propone di aiutare gli studenti a mostrare al mondo il proprio talento grazie a questo programma.



### Contesto Multiculturale

Gli studenti che intraprendono un percorso con Tech possono godere di un'esperienza unica. Studierai in un contesto multiculturale. Lo studente, inserito in un contesto globale, potrà addentrarsi nella conoscenza dell'ambito lavorativo multiculturale mediante una raccolta di informazioni innovativa e che si adatta al proprio concetto di business.

Gli studenti di TECH provengono da più di 200 nazioni differenti.





TECH punta all'eccellenza e dispone di una serie di caratteristiche che la rendono unica:



### Analisi

---

In TECH esploriamo il tuo lato critico, la tua capacità di affrontare le incertezze, la tua competenza nel risolvere i problemi e risaltare le tue competenze interpersonali.



### Eccellenza accademica

---

Tech fornisce allo studente la migliore metodologia di apprendimento online. L'università unisce il metodo Relearning (una metodologia di apprendimento post-laurea che ha ottenuto un'eccellente valutazione a livello internazionale) al Metodo Casistico. Un difficile equilibrio tra tradizione e avanguardia, visto l'esigente contesto accademico nel quale è inserito.



### Economia di scala

---

TECH è la più grande università online del mondo. Possiede più di 10.000 titoli universitari. Nella nuova economia, **volume + tecnologia = prezzo dirompente**. In questo modo, garantiamo che lo studio non sia eccessivamente costoso rispetto ad altre università.



### Impara dai migliori del settore

---

Il personale docente di TECH contribuisce a mostrare agli studenti il proprio bagaglio di esperienze attraverso un contesto reale, vivo e dinamico. Si tratta di docenti impegnati in una specializzazione di qualità che permette allo studente di avanzare nella sua carriera e distinguersi in ambito imprenditoriale.

Professori provenienti da 20 nazionalità differenti.



*In TECH avrai accesso ai casi di studio più rigorosi e aggiornati del mondo accademico*

03

# Perché scegliere il nostro programma?

Studiare con TECH significa moltiplicare le tue possibilità di raggiungere il successo professionale nell'ambito dell'alta direzione aziendale.

È una sfida che comporta sforzo e dedizione, ma che apre le porte a un futuro promettente. Lo studente imparerà dai migliori insegnanti e con la metodologia educativa più flessibile e innovativa.



“

*Possediamo il personale docente più prestigioso e il programma più completo del mercato, che ci permette di offrire un percorso educativo di altissimo livello accademico"*

Questo programma fornirà molteplici vantaggi professionali e personali, tra i quali:

**01**

### Dare una spinta decisiva alla carriera dello studente

Gli studenti di TECH saranno in grado di prendere le redini del loro futuro e sviluppare il loro pieno potenziale. Grazie a questo programma acquisirai le competenze necessarie per ottenere un cambiamento positivo nella tua carriera e in un breve periodo di tempo.

*Il 70% dei partecipanti a questa specializzazione ottiene un cambiamento di carriera positivo in meno di 2 anni.*

**02**

### Svilupperai una visione strategica e globale dell'azienda

TECH offre una visione approfondita della gestione generale per comprendere come ogni decisione influenzi le diverse aree funzionali dell'azienda.

*La nostra visione globale di azienda migliorerà la tua visione strategica.*

**03**

### Consolidare lo studente nella gestione aziendale superiore

Studiare in TECH significa aprire le porte ad un panorama professionale di grande rilevanza affinché gli studenti possano ottenere il ruolo di manager di alto livello e acquisiscano un'ampia visione dell'ambiente internazionale.

*Lavorerai con più di 100 casi reali di alta direzione.*

**04**

### Assumerai nuove responsabilità

Durante il programma, verranno presentate le ultime tendenze, gli sviluppi e le strategie che consentono allo studente di lavorare in un contesto in continuo cambiamento.

*Il 45% degli studenti ottiene una promozione interna nel proprio lavoro.*



05

### Accesso a una potente rete di contatti

TECH promuove l'interazione dei suoi studenti per massimizzare le opportunità. Si tratta di studenti che condividono le stesse insicurezze, timori e il desiderio di crescere professionalmente. Questa rete consentirà di condividere partner, clienti o fornitori.

*Troverai una rete di contatti essenziali per la tua crescita professionale.*

06

### Svilupperai il progetto di business in modo rigoroso

Lo studente acquisirà una profonda visione strategica che lo aiuterà a sviluppare il proprio progetto, considerando le diverse aree dell'azienda.

*Il 20% dei nostri studenti sviluppa la propria idea di business.*

07

### Migliorerai le *soft skills* e competenze direttive

TECH aiuta gli studenti ad applicare e sviluppare le conoscenze acquisite e a migliorare le loro capacità interpersonali al fine di raggiungere una leadership che fa la differenza.

*Migliora le tue capacità di comunicazione e di leadership e dai una svolta alla tua professione.*

08

### Farai parte di una comunità esclusiva

Ti offriamo l'opportunità di far parte di una comunità di manager d'élite, grandi aziende, istituzioni rinomate e professori qualificati delle Università più prestigiose del mondo: la comunità TECH Università Tecnologica.

*Ti diamo l'opportunità di specializzarti con un personale docente di rinomato prestigio internazionale.*

# 04 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports è che gli studenti acquisiscano le competenze e le abilità necessarie a sviluppare strategie e tecniche con garanzia di successo e risultati promettenti per l'azienda. Inoltre, le qualifiche di TECH mirano a garantire un'esperienza accademica completa e di qualità che aiuti gli studenti a fare carriera e a raggiungere i loro obiettivi di professionali nel più breve tempo possibile.



“

*Raggiungi i tuoi obiettivi professionali  
più ambiziosi con la più grande  
università tecnologica del mondo"*

TECH fa suoi gli obiettivi dei suoi studenti.

Lavoriamo insieme per raggiungerli.

L'Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports prepara lo studente a:

01

Comprendere il contesto e le componenti della strategia aziendale con particolare attenzione all'industria dei videogiochi

04

Conoscere a fondo e approfondire l'intero sotto-ecosistema degli eSports, sia i suoi protagonisti che i modelli di business, per poter sfruttare questo mercato

02

Sviluppare strategie commerciali orientate alle aziende del settore digitale e dei videogiochi



03

Identificare i principali attori del settore

05

Identificare e saper approfondire tutte le discipline e le tecniche di Gaming Marketing che permettono di incrementare i modelli di business nell'industria dei videogiochi

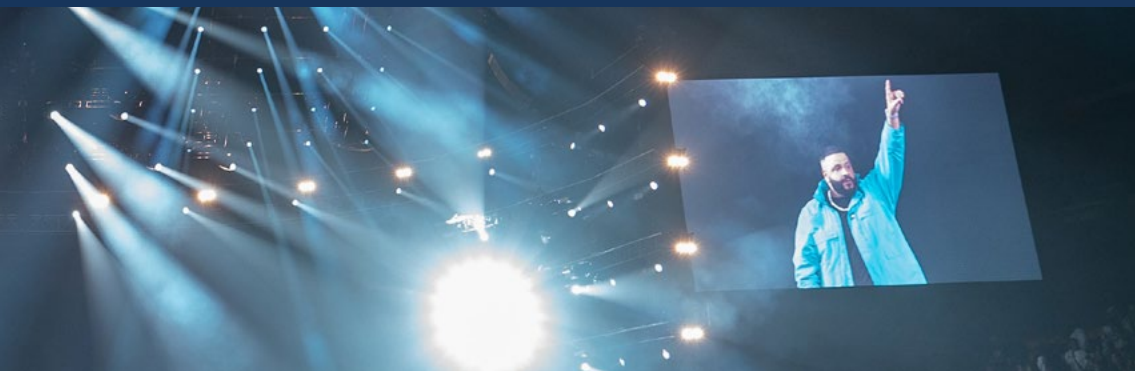


06

Comprendere il contesto e le componenti della strategia aziendale con particolare attenzione all'industria dei videogiochi

08

Approfondire l'importanza degli *influencer* nelle strategie di marketing



09

Conoscere il posizionamento e l'analisi strategica delle imprese *Gaming*

07

Conoscere a fondo l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team

10

Sviluppare un'analisi settoriale critica dell'ambiente economico e competitivo del settore

05

# Struttura e contenuti

La progettazione della struttura e lo sviluppo dei contenuti che gli studenti troveranno in questo Esperto Universitario è stata curata dal team di insegnanti. Motivo per cui questo corso include i più importanti e innovativi fondamenti di Marketing focalizzati sulle aziende digitali e di videogiochi, sviluppati seguendo la metodologia pedagogica *Relearning*, di cui TECH è pioniere, e basata sugli standard accademici.



“

*In questa qualifica troverai la programmazione che ti fornirà gli strumenti chiave per intraprendere strategie Marketing di successo nel settore degli eSports”*

## Piano di studi

Il piano di studi di questo Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports possiede il programma accademico più completo e all'avanguardia del settore. Si tratta di un corso intensivo progettato e basato sulle raccomandazioni del personale docente e sulle sue linee guida professionali, che conferisce ai contenuti un carattere critico basato sull'esperienza pratica di esperti del settore.

Un programma di 6 mesi distribuito su 450 ore in cui gli studenti avranno la possibilità di approfondire ogni sezione nella misura che desiderano grazie al materiale complementare che troveranno nell'Aula Virtuale. Inoltre, la programmazione sarà suddivisa in tre moduli, in modo che gli studenti possano conoscere in dettaglio gli aspetti che dovranno successivamente applicare nella loro vita lavorativa.

Un'opportunità unica di studiare un corso online che risponde alle esigenze dell'attuale mercato di lavoro, consentendo agli studenti di investire tempo nello studio e nell'ampliamento delle proprie conoscenze senza trascurare la vita professionale. In breve: una scommessa sicura che gli aiuterà a fare il salto di qualità per diventare un esperto di gestione e marketing di eSports.

Questo Esperto Universitario si sviluppa nell'arco di 6 mesi ed è suddiviso in 3 moduli:

### Modulo 1

Gestione di eSports

### Modulo 2

Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi

### Modulo 3

Strategia nel business digitale e nei videogiochi





### **Dove, quando e come si impartisce?**

TECH offre la possibilità di svolgere questo Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSport completamente online. Durante i 6 mesi della specializzazione, lo studente potrà accedere a tutti i contenuti di questo programma in qualsiasi momento, il che gli consente di autogestire il suo tempo di studio.

*Un'esperienza educativa  
unica, chiave e decisiva  
per potenziare la tua  
crescita professionale e  
dare una svolta definitiva.*

## Modulo 1. Gestione di eSports

### 1.1. L'industria degli eSports

- 1.1.1. *E-Sports*
- 1.1.2. Soggetti del settore degli *Sports*
- 1.1.3. Il modello di business e il mercato degli *eSports*

### 1.2. Gestione dei club di eSports

- 1.2.1. L'importanza dei club negli *eSports*
- 1.2.2. Creazione di club
- 1.2.3. Amministrazione e gestione di club di *eSports*

### 1.3. La relazione eGamers

- 1.3.1. Il ruolo del giocatore
- 1.3.2. Capacità e competenze del giocatore
- 1.3.3. I giocatori come ambasciatori del marchio

### 1.4. Competizioni ed eventi

- 1.4.1. Il *Delivery* negli *eSports*: competizioni ed eventi
- 1.4.2. La gestione dell'evento e dei campionati
- 1.4.3. Principali campionati locali, regionali, nazionali e mondiali

### 1.5. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports

- 1.5.1. Gestione delle Sponsorizzazioni negli *eSports*
- 1.5.2. Tipi di sponsorizzazione negli *eSports*
- 1.5.3. Il contratto di Sponsorizzazione negli *eSports*

### 1.6. Gestione della pubblicità negli eSports

- 1.6.1. *Advergaming*: un nuovo formato pubblicitario
- 1.6.2. *Branded Content* in *eSports*
- 1.6.3. Gli *eSports* come strategia di comunicazione

### 1.7. Marketing nella gestione degli eSports

- 1.7.1. La gestione degli *Owned Media*
- 1.7.2. La gestione dei *Paid Media*
- 1.7.3. Un focus speciale sui *Social Media*

### 1.8. Influencer Marketing

- 1.8.1. *Marketing influencer*
- 1.8.2. La gestione del pubblico di riferimento e il suo impatto sugli *eSports*
- 1.8.3. Modelli di business nell'*influencer Marketing*

### 1.9. Merchant

- 1.9.1. Vendita di servizi e prodotti associati
- 1.9.2. Il *Merchandising*
- 1.9.3. Commercio elettronico e *Market Place*

### 1.10. Parametri e KPI in eSports

- 1.10.1. Parametri
- 1.10.2. KPI per i progressi e il successo
- 1.10.3. Mappa strategica degli obiettivi e degli indicatori

## Modulo 2. Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi

### 2.1. Strategia in Marketing Digitale

- 2.1.1. *Customer Centric*
- 2.1.2. *Customer Journey* e *Funnel* di Marketing
- 2.1.3. Progettazione e creazione di un piano di Digital Marketing

### 2.2. Asset digitali

- 2.2.1. Architettura e Web Design
- 2.2.2. Esperienza Utente-CX
- 2.2.3. *Mobile Marketing*

### 2.3. Media digitali

- 2.3.1. Strategia e pianificazione dei Media
- 2.3.2. *Display* e programmazione pubblicitaria
- 2.3.3. Digital TV

### 2.4. Search

- 2.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia *Search*
- 2.4.2. SEO
- 2.4.3. SEM

### 2.5. Social Media

- 2.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i *social media*
- 2.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui *social media*
- 2.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui *social media*

### 2.6. Inbound Marketing

- 2.6.1. *Funnel* dell'*Inbound Marketing*
- 2.6.2. Generazione di *Content Marketing*
- 2.6.3. Creazione e gestione di *Leads*

### 2.7. Account Based Marketing

- 2.7.1. Strategia di marketing B2B
- 2.7.2. *Decision Maker* e mappa dei contatti
- 2.7.3. Piano di *Account Based Marketing*

### 2.8. Email Marketing e Landing Pages

- 2.8.1. Caratteristiche dell'*Email Marketing*
- 2.8.2. Creatività e *Landing Pages*
- 2.8.3. Campagne e azioni di *Email Marketing*

### 2.9. Automatizzazione del Marketing

- 2.9.1. *Marketing Automation*
- 2.9.2. *Big Data* e AI applicati al Marketing
- 2.9.3. Principali soluzioni di *Marketing Automation*

### 2.10. Metriche, KPI e ROI

- 2.10.1. Metriche chiave e KPI per il Marketing Digitale
- 2.10.2. Soluzioni e strumenti di misura
- 2.10.3. Calcolo e monitoraggio del ROI

**Modulo 3.** Strategia nel business digitale e nei videogiochi

**3.1. Aziende Digitali e Videoludiche**

- 3.1.1. Componenti della strategia
- 3.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
- 3.1.3. Posizionamento strategico

**3.2. Il Processo Strategico**

- 3.2.1. Analisi strategica
- 3.2.2. Selezione delle alternative strategiche
- 3.2.3. Attuazione della strategia

**3.3. Analisi strategica**

- 3.3.1. Interna
- 3.3.2. Esterna
- 3.3.3. Matrice SWOT e CAME

**3.4. Analisi del Settore Videoludico**

- 3.4.1. Modello delle 5 forze di Porter
- 3.4.2. Analisi PESTEL
- 3.4.3. Segmentazione Settoriale

**3.5. Analisi del posizionamento competitivo**

- 3.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
- 3.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
- 3.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo

**3.6. Analisi del contesto economico**

- 3.6.1. Globalizzazione e Internazionalizzazione
- 3.6.2. Investimento e risparmio
- 3.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione

**3.7. Direzione strategica**

- 3.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
- 3.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
- 3.7.3. Attuazione della strategia

**3.8. Formulare la Strategia**

- 3.8.1. Strategie aziendali
- 3.8.2. Strategie generiche
- 3.8.3. Strategie per il cliente

**3.9. Implementazione della Strategia**

- 3.9.1. Pianificazione Strategica
- 3.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
- 3.9.3. Gestione del cambiamento

**3.10. I Nuovi Business strategici**

- 3.10.1. Gli oceani blu
- 3.10.2. Lesaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
- 3.10.3. Attività a costo marginale zero



*Un programma completo grazie al quale approfondirai le strategie e le tecniche più efficaci per conoscere il profilo degli attori coinvolti nelle aziende di eSports”*

06

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.







“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## La Business School di TECH utilizza il Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"*



*Il nostro programma ti prepara ad affrontare sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nel tuo business.*



*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e aziendale più attuali.

“

*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.



## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Il nostro sistema online ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi impegni. Sarai in grado di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con una connessione internet.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra scuola di business è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### **Materiali di studio**

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### **Master class**

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



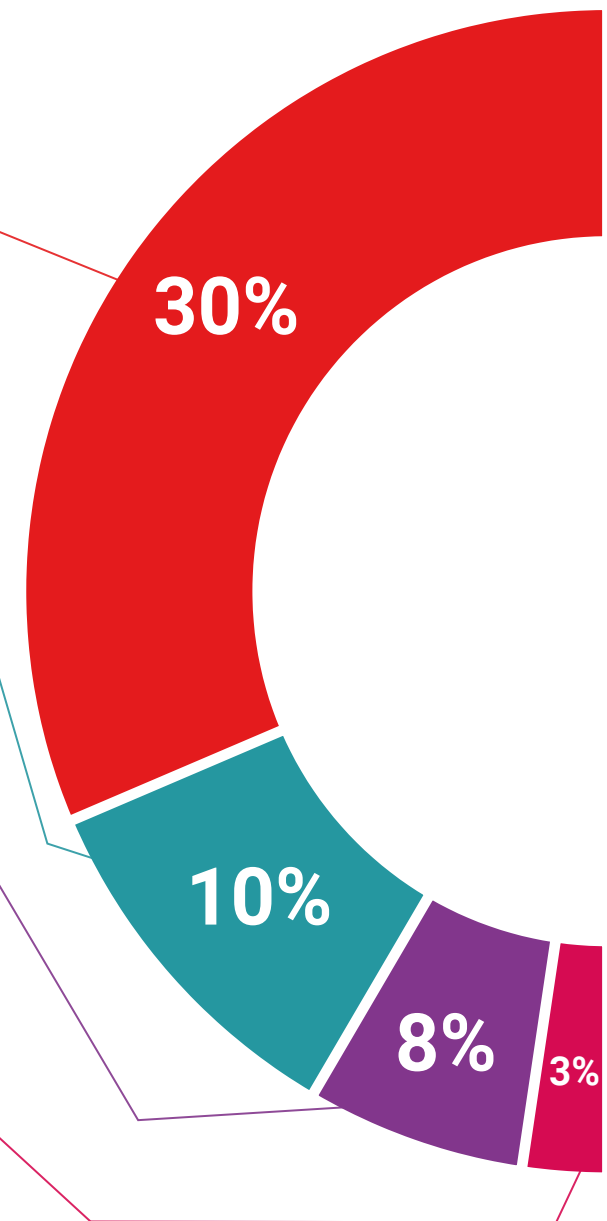
#### **Stage di competenze manageriali**

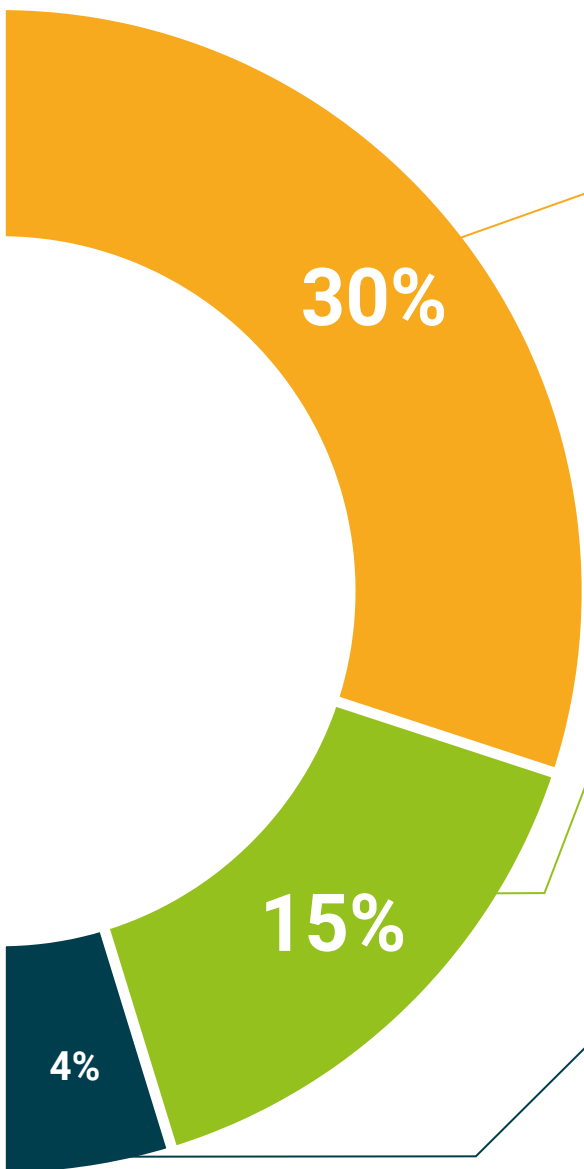
Svolgerai attività per sviluppare competenze manageriali specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che un senior manager deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### **Letture complementari**

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e tutorati dai migliori specialisti in senior management del panorama internazionale.



### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



07

# Profilo dei nostri studenti

Quando TECH e il suo team di docenti hanno progettato questo Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports, lo hanno fatto pensando a un profilo professionale imprenditoriale interessato a migliorare le proprie competenze sulla base dell'ampliamento del proprio curriculum accademico. Ragion per cui questo programma si rivolge agli studenti che desiderano concentrare la propria carriera nel settore dei videogiochi e che hanno trovato nell'area Marketing un'opportunità per sviluppare le proprie qualità professionali e vocazionali.





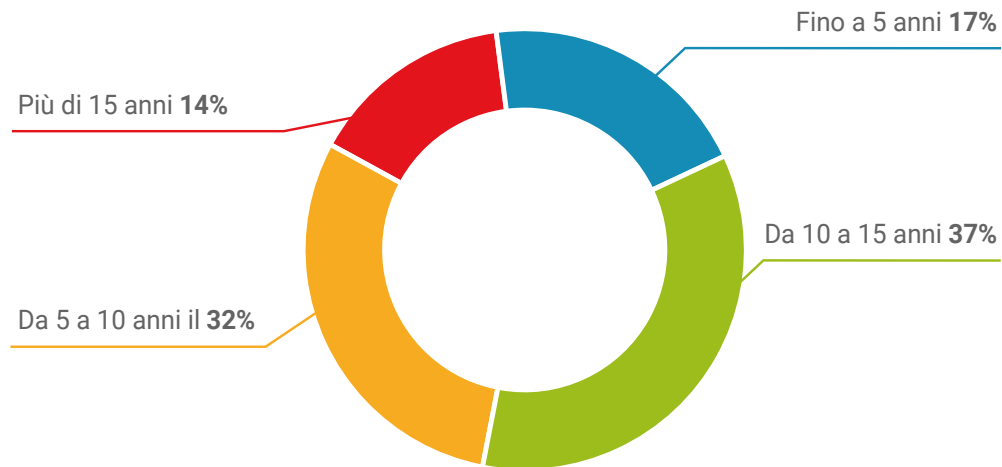
“

*Se nel tuo futuro potrai dirigere il reparto Marketing di una grande azienda di eSports come TSMO o Team Liquid è, probabilmente, perché hai frequentato questa qualifica”*

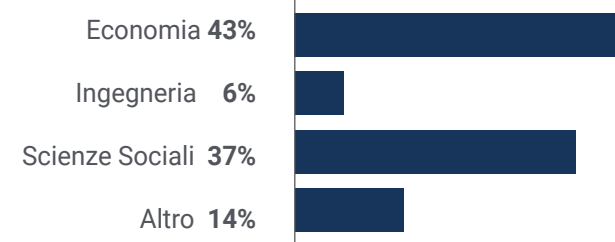
## Età media

Da **35** a **45** anni

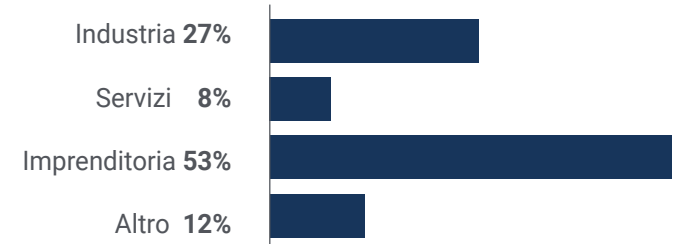
## Anni di esperienza



## Educazione



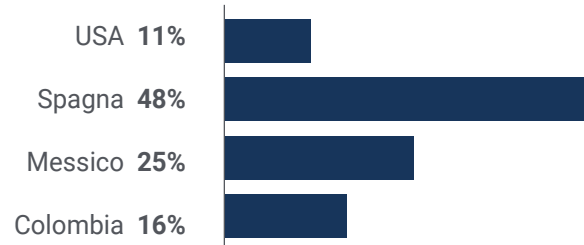
## Profilo accademico





## Distribuzione geografica

---



## Francisco González

---

Direttore di Marketing

*"Facevo lo stesso lavoro da molti anni. Ho deciso di studiare questo corso e subito dopo ho fatto domanda per una piccola azienda E-Games. Oggi dirigo il reparto marketing e, grazie al mio team e alle conoscenze apprese in questo Esperto Universitario, siamo riusciti a far crescere l'azienda in pochissimo tempo"*

08

# Direzione del corso

Nella decisione del personale docente di questo Esperto Universitario TECH ha scelto tra i candidati un team che soddisfa i criteri professionali richiesti dalla qualifica. È per questo che gli studenti troveranno a disposizione l'aiuto di esperti nel settore della direzione aziendale, che, inoltre, combinano la loro attività accademica con quella lavorativa. Per questo motivo, la visione che introdurranno nel programma sarà critica, realistica e attuale, qualità che gli studenti potranno sfruttare nel loro lavoro.



“

*Avrai a tua disposizione un team di insegnanti altamente qualificati ed esperti nel settore aziendale per guidarti e risolvere qualsiasi problema che sorga durante il programma”*

## Direzione



### **Dott. Moreno Campos, Daniel**

- ♦ Chief Operations Officer presso Marshals
- ♦ Project Manager Officer presso Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager presso GroupM (WPP)
- ♦ Docente presso Boluda.com
- ♦ Docente presso Edix (UNIR)
- ♦ Docente associato presso ESIC Business & Marketing School
- ♦ Master in Innovazione e Trasformazione Digitale, Comunicazione Digitale e Contenuti Multimediali all'Università MSMK
- ♦ Product Owner Certification





09

# Impatto sulla tua carriera

Questo Esperto Universitario doterà la carriera degli studenti di un plus di qualità e professionalità, caratteristiche molto apprezzate nel settore aziendale. Inoltre, vedranno crescere le loro capacità in modo graduale e naturale, scoprendo fino a che punto sono in grado di arrivare con il supporto di un buon programma e di una grande università.



“

*Raggiungi il successo che hai sempre sognato e diventa, in soli 6 mesi, un Esperto Universitario in Gestione e Marketing di eSports, con TECH e il suo team”*



*TECH ti fornirà tutti gli aspetti chiave per rendere la tua crescita professionale e personale in linea con le tue aspettative e ciò di cui avevi bisogno.*

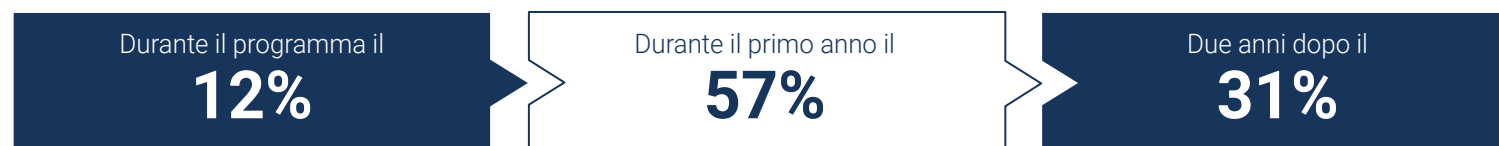
### Sei pronto a dare una svolta? Un eccellente miglioramento professionale ti aspetta.

L'Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports di TECH è un programma intensivo che prepara gli studenti ad affrontare sfide e decisioni aziendali nel campo del marketing di aziende di videogiochi. Il suo obiettivo principale è quello di promuovere la sua crescita personale e professionale. Aiutarti a raggiungere il successo.

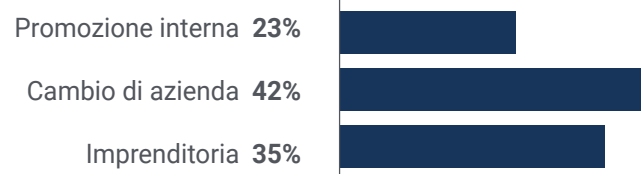
Se si vuole migliorare, ottenere un cambiamento positivo a livello professionale e creare una rete con i migliori contatti, TECH è il posto giusto.

*Al termine di questo corso potrai candidarti a posizioni di prestigio nell'area del marketing delle grandi aziende dedicate agli eSports.*

### Momento del cambiamento



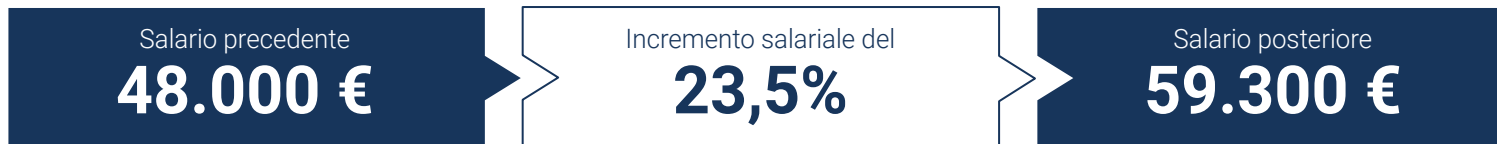
### Tipo di cambiamento



## Miglioramento salariale

---

La realizzazione di questo programma prevede per i nostri studenti un incremento salariale superiore al **23,5%**



10

# Benefici per la tua azienda

La soddisfazione degli studenti dopo il completamento di questo tipo di qualifiche e il loro successivo successo professionale, permette a TECH di garantire che l'azienda che conta su questi specialisti nel suo staff, sia in grado di migliorare esponenzialmente. Si tratta di persone altamente qualificate, in grado di lavorare sotto pressione e con capacità di leadership intrinseche, perfette per portare l'azienda all'eccellenza.





“

*L'opportunità che stavi cercando per migliorare la tua carriera è questa qualifica. Iscriviti ora e inizia il tuo percorso verso il successo in ambito aziendale”*

Sviluppare e trattenere il talento nelle aziende è il miglior investimento a lungo termine.

01

### Crescita del talento e del capitale intellettuale

I professionisti apporteranno all'azienda nuovi concetti, strategie e prospettive che possono generare cambiamenti significativi nell'organizzazione.

---

02

### Trattenere i manager ad alto potenziale ed evitare la fuga di cervelli

Questo programma rafforza il legame tra l'azienda e il professionista e gli apre nuove vie di crescita professionale all'interno della stessa.

03

### Creare agenti di cambiamento

Sarai in grado di prendere decisioni in momenti di incertezza e di crisi, aiutando l'organizzazione a superare gli ostacoli.

---

04

### Incremento delle possibilità di espansione internazionale

Grazie a questo programma, l'azienda entrerà in contatto con i principali mercati dell'economia mondiale.



05

### **Sviluppo di progetti propri**

Il professionista può lavorare su un progetto esistente o svilupparne di nuovi nell'ambito di R&S o di Business Development della sua azienda

---

06

### **Aumento della competitività**

Questo programma fornirà ai rispettivi professionisti le competenze per affrontare nuove sfide e far crescere l'organizzazione.

11

# Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSport garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



## Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

# Esperto Universitario

## Gestione e Marketing degli eSports

