

# Курс профессиональной подготовки

Менеджмент и маркетинг  
в киберспорте



## Курс профессиональной подготовки Менеджмент и маркетинг в киберспорте

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн
- » Программа предназначена для: выпускников университетов и дипломированных специалистов в области бизнеса, которые хотят расширить свой профессиональный профиль и приобрести необходимые навыки, позволяющие им осуществлять управление бизнесом в области маркетинга, ориентированного на *киберспортивные компании*

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/school-of-business/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-esports-marketing-management](http://www.techitute.com/ru/school-of-business/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-esports-marketing-management)

# Оглавление

01

Добро пожаловать

---

стр. 4

02

Почему стоит учиться  
в TESH?

---

стр. 6

03

Почему именно  
наша программа?

---

стр. 10

04

Цели

---

стр. 14

05

Структура и содержание

---

стр. 18

06

Методология

---

стр. 24

07

Профиль наших учащихся

---

стр. 32

08

Руководство курса

---

стр. 36

09

Влияние на карьеру

---

стр. 40

10

Преимущества  
для вашей компании

---

стр. 44

11

Квалификация

---

стр. 48

# 01

# Добро пожаловать

Значение *киберспорта* в последние годы очень велико. Сегодня существуют даже глобальные игры, такие как FIFA, League of Legends, Fortnite или Call of Duty, с огромной аудиторией и международными спонсорами. В связи с этим открылись новые возможности для бизнеса, которыми хотят воспользоваться многие компании в секторе видеоигр. Цель этой программы состоит в том, чтобы дать студентам необходимые знания, которые позволят им управлять эффективными маркетинговыми кампаниями, основанными на рыночном спросе, гарантируя процветание компаний, частью которых они являются. Возможность профессионального роста благодаря онлайн-программе, доступ к которой возможен 24 часа в сутки с любого устройства, имеющего подключение к Интернету.



Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте  
TECH Технологический университет

“

*Успешные киберспортсмены, такие как Ибай Льянос, постоянно ищут профессиональные профили, подобные тому, что предлагает эта программа”*

02

# Почему стоит учиться в ТЕСН?

ТЕСН — это крупнейшая бизнес-школа 100% онлайн-формата в мире. Мы являемся элитной бизнес-школой с образовательной моделью с самыми высокими академическими стандартами. Международный высокопроизводительный центр интенсивного обучения управленческим навыкам.





“

*ТЕСН – это передовой технологический университет, который предоставляет все свои ресурсы в распоряжение студентов, чтобы помочь им достичь успеха в бизнесе”*

## В TECH Технологическом университете



### Инновации

Мы предлагаем вам модель онлайн-обучения, сочетающую в себе новейшие образовательные технологии и максимальную педагогическую строгость. Уникальный метод с высочайшим международным признанием, который даст вам возможность развиваться в мире постоянных перемен, где инновации играют ключевую роль в деятельности каждого предпринимателя.

"История успеха Microsoft Europe" за включение в программы инновационной интерактивной мультимедиа-системы.



### Высокие требования

Чтобы поступить в TECH, не потребуются большие затраты. Чтобы учиться у нас, вам не нужно делать большие инвестиции. Однако для того, чтобы получить диплом в TECH, необходимо проверить уровень знаний и возможностей студента. Наши академические стандарты очень высоки...

**95%**

студентов TECH успешно завершают обучение



### Нетворкинг

Профессионалы со всего мира принимают участие в TECH, чтобы вы смогли создать большую сеть контактов, полезных для вашего будущего.

**100 000+**

менеджеров, прошедших ежегодную подготовку

**200+**

разных национальностей



### Расширение прав и возможностей

Развивайтесь наряду с лучшими компаниями и профессионалами, обладающими большим авторитетом и влиянием. Мы создали стратегические альянсы и ценную сеть контактов с основными экономическими субъектами на 7 континентах.

**+500+**

соглашений о сотрудничестве с лучшими компаниями



### Талант

Наша программа - это уникальное предложение для раскрытия вашего таланта в мире бизнеса. Возможность, с помощью которой вы сможете заявить о своих интересах и видении своего бизнеса.

TECH помогает студентам показать миру свой талант при прохождении этой программы.



### Мультикультурный контекст

Обучаясь в TECH, студенты могут получить уникальный опыт. Вы будете учиться в многокультурном контексте. В данной программе мы применяем глобальный подход, благодаря которому вы сможете узнать о том, как работают в разных частях света, собрать самую свежую информацию, которая наилучшим образом соответствует вашей бизнес-идее.

Наши студенты представляют более 200 национальностей.





TECH стремится к совершенству и для этого обладает рядом характеристик, которые делают его уникальным университетом:



### Анализ

---

TECH исследует критическую сторону студента, его способность задавать вопросы, навыки решения проблем и навыки межличностного общения.



### Академическое превосходство

---

TECH предлагает студентам лучшую методику онлайн-обучения. Университет сочетает метод *Relearning* (наиболее признанная во всем мире методология последипломного обучения) с «методом кейсов» Гарвардской школы бизнеса. Традиции и современность в сложном балансе и в контексте самого требовательного академического маршрута.



### Экономия за счет масштаба

---

TECH — крупнейший в мире онлайн-университет. В его портфолио насчитывается более 10 000 университетских последипломных программ. А в новой экономике **объем + технология = разорительная цена**. Таким образом, мы заботимся о том, чтобы учеба для вас была не такой дорогой, как в другом университете.



### Учитесь у лучших

---

Наши преподаватели объясняют в аудиториях, что привело их к успеху в их компаниях, работая в реальном, живом и динамичном контексте. Преподаватели, которые полностью посвящают себя тому, чтобы предложить вам качественную специализацию, которая позволит вам продвинуться по карьерной лестнице и выделиться в мире бизнеса.

Преподаватели представляют 20 различных национальностей.



*В TECH у вас будет доступ к самому строгому и современному методу кейсов в академической среде"*

03

# Почему именно наша програм?

Прохождение программы TECH увеличит ваши шансы достичь профессиональный успех в области высшего менеджмента.

Это задача, которая требует усилий и самоотдачи, но которая открывает дверь в многообещающее будущее. Вы будете учиться у лучших преподавателей и по самой гибкой и инновационной образовательной методологии.



“

*У нас самый престижный преподавательский состав и самый полный учебный план на рынке, что позволяет нам предложить вам обучение на самом высоком академическом уровне”*

Эта программа обеспечит вам множество преимуществ в трудоустройстве и вопросах личного развития, включая следующие:

01

### Дать решающий толчок карьере студента

Мы даем вам возможность взять под контроль свое будущее и полностью раскрыть свой потенциал. Пройдя нашу программу, вы приобретете необходимые навыки, чтобы за короткий срок добиться положительных изменений в своей карьере.

*70% студентов этой специализации добиваются успешных изменений в своей карьере менее чем за 2 года.*

02

### Разрабатывать стратегическое и глобальное видение компании

Мы предлагаем вам глубокое понимание общего менеджмента, чтобы вы узнали, как каждое решение влияет на различные функциональные области компании.

*Наше глобальное видение компании улучшит ваше стратегическое мышление.*

03

### Закрепиться в высшем руководстве предприятия

Обучение в TECH открывает двери в профессиональную среду, в которой студенты смогут позиционировать себя в качестве руководителей высокого уровня, обладающих широким видением международной среды.

*Вы будете работать над более чем 100 реальными кейсами из области высшего менеджмента.*

04

### Брать на себя новые обязанности

Мы покажем вам последние тенденции, разработки и стратегии для осуществления вашей профессиональной деятельности в меняющихся условиях.

*45% наших студентов получают повышение внутри компании.*

05

### Получить доступ к мощной сети контактов

TECH формирует своих студентов, чтобы максимально расширить их возможности. Студенты с теми же интересами и желанием развиваться. Таким образом, можно будет обмениваться контактами партнеров, клиентов или поставщиков.

*Вы найдете сеть контактов, необходимых для вашего профессионального развития.*

06

### Разрабатывать свой бизнес-проект в строгой последовательности

Вы получите глубокое стратегическое видение, которое поможет вам разработать собственный проект, принимая во внимание различные направления деятельности компании.

*20% наших студентов разрабатывают собственную бизнес-идею.*

07

### Совершенствовать свои софт-скиллы и управленческие умения

Мы помогаем вам применять и развивать полученные знания и совершенствовать навыки межличностного общения, чтобы стать лидером, который меняет мир к лучшему.

*Улучшите свои коммуникативные и лидерские навыки и продвигайтесь по карьерной лестнице.*

08

### Стать частью эксклюзивного сообщества

Мы предлагаем вам возможность стать частью сообщества элитных менеджеров, крупных компаний, известных институтов и квалифицированных преподавателей из самых престижных университетов мира: сообщества TECH Global University.

*Мы даем вам возможность специализироваться с командой признанных преподавателей на международной сцене.*

# 04

## Цели

Цель данного Курса профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте заключается в том, чтобы студенты получили необходимые компетенции и навыки, которые позволят им разрабатывать стратегии и методики с гарантированным успехом и многообещающими результатами для компании. Помимо этого, ТЕСН стремится при реализации всех своих программ гарантировать полный и качественный академический опыт, который поможет студентам преуспеть в карьере и облегчит путь к достижению их профессиональных целей в кратчайшие сроки.



“

*Достигайте своих самых амбициозных профессиональных и карьерных целей с помощью крупнейшего в мире технологического университета”*

TECH делает цели своих студентов своими собственными  
Мы работаем вместе для достижения этих целей

Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте научит студента:

01

Понять контекст и компоненты бизнес-стратегии с акцентом на индустрию видеоигр

04

Глубоко знать, изучать и исследовать всю киберспортивную субэкосистему, ее основных игроков и бизнес-модели, чтобы иметь возможность развивать этот рынок

02

Разработать бизнес-стратегии для цифровых компаний и компаний, занимающихся разработкой видеоигр



03

Определить основных игроков в отрасли

05

Определять и знать, как развивать все дисциплины и техники в секторе гейминга, которые могут способствовать развитию бизнес-моделей в индустрии видеоигр.



06

Понять контекст и компоненты бизнес-стратегии с акцентом на индустрию видеоигр

08

Углубить понимание важности *инфлюенсеров* в маркетинговых стратегиях



09

Изучить позиционирование и стратегический анализ *компаний* в секторе *гейминга*

07

Глубоко изучить влияние на управление проектами и руководство командой

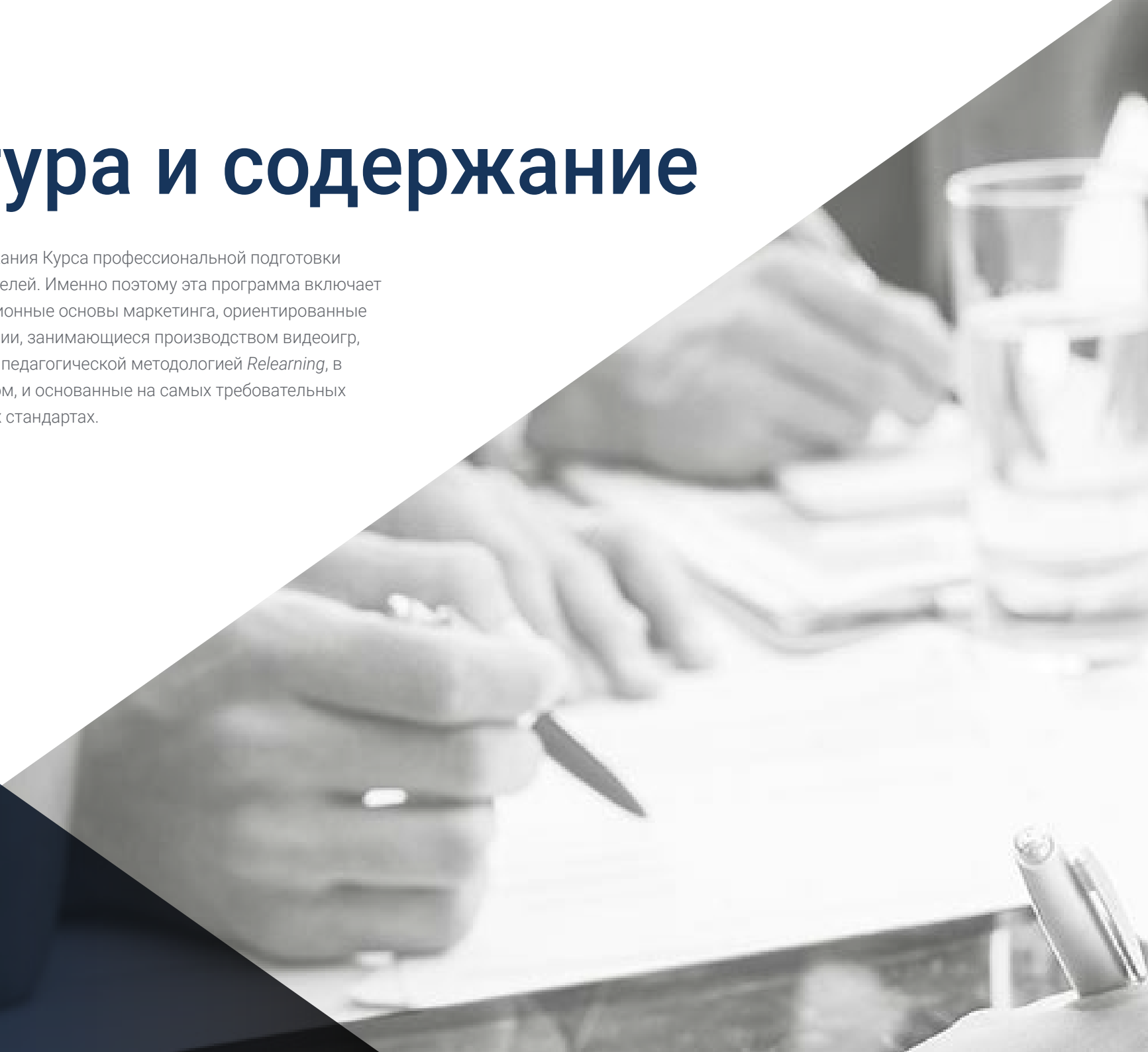
10

Развить критический отраслевой анализ экономической и конкурентной среды отрасли

05

# Структура и содержание

Разработкой структуры и содержания Курса профессиональной подготовки занималась команда преподавателей. Именно поэтому эта программа включает в себя самые важные и инновационные основы маркетинга, ориентированные на цифровые компании и компании, занимающиеся производством видеоигр, разработанные в соответствии с педагогической методологией *Relearning*, в которой ТЕСН является новатором, и основанные на самых требовательных и инновационных академических стандартах.



“

*В этой программе вы найдете учебный план, который даст вам ключи к успешным маркетинговым стратегиям в киберспорте”*

## Учебный план

Учебный план Курса профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте включает в себя наиболее полную и передовую академическую программу в этом секторе. Это интенсивная программа, разработанная и основанная на рекомендациях команды преподавателей и следующих их профессиональным рекомендациям, которые обеспечивают содержание с критическим характером, основанным на реальном опыте экспертов в отрасли.

6-месячная программа, рассчитанная на 540 часов, в течение которых студенты будут иметь возможность углубленно изучать каждый раздел по своему усмотрению благодаря дополнительным материалам, которые они найдут в виртуальном классе. Кроме того, программа будет разделена

на три модуля, чтобы студенты могли детально изучить те аспекты, которые им впоследствии придется применять в своей трудовой деятельности.

Это уникальная возможность пройти онлайн-обучение, отвечающее современному спросу на рабочие кадры, что позволит студентам инвестировать время в учебу и расширять свои знания, не пренебрегая профессиональной деятельностью. Одним словом, надежная ставка, которая поможет им сделать рывок и стать экспертом в области менеджмента и маркетинга в киберспорте.

Курс профессиональной подготовки рассчитан на 6 месяцев и состоит из 3 модулей:

### Модуль 1.

Управление киберспортом

### Модуль 2.

Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

### Модуль 3.

Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх



### Где, когда и как учиться?

TECH предлагает вам возможность пройти этот Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте полностью в онлайн-формате. В течение 6 месяцев обучения вы сможете в любое время получить доступ ко всему содержанию данной программы, что позволит вам самостоятельно управлять учебным временем.

*Уникальный, ключевой и решающий образовательный опыт, позволяющий повысить свой профессиональный уровень и сделать решающий рывок.*

## Модуль 1. Управление киберспортом

### 1.1. Индустрия киберспорта

- 1.1.1. Киберспорт
- 1.1.2. Игроки киберспортивной индустрии
- 1.1.3. Бизнес-модель и рынок киберспорта

### 1.2. Управление киберспортивными клубами

- 1.2.1. Важность клубов в киберспорте
- 1.2.2. Создание организаций
- 1.2.3. Администрация и управление клубами киберспорта

### 1.3. Взаимоотношения между геймерами

- 1.3.1. Роль игрока
- 1.3.2. Навыки и компетенции игрока
- 1.3.3. Игроки как представители бренда

### 1.4. Соревнования и мероприятия

- 1.4.1. *Delivery* в киберспорте: соревнования и мероприятия
- 1.4.2. Организация мероприятий и чемпионатов
- 1.4.3. Основные местные, региональные, национальные и глобальные чемпионаты

### 1.5. Управление спонсорством в киберспорте

- 1.5.1. Управление спонсорством в киберспорте
- 1.5.2. Виды спонсорства в киберспорте
- 1.5.3. Соглашение о спонсорстве в киберспорте

### 1.6. Управление рекламой в киберспорте

- 1.6.1. *Адвергейминг*: новый формат рекламы
- 1.6.2. *Брендированный контент* в киберспорте
- 1.6.3. Киберспорт как коммуникационная стратегия

### 1.7. Маркетинг в киберспорте

- 1.7.1. Управление собственными медиа
- 1.7.2. Управление оплаченными медиа
- 1.7.3. Особое внимание уделяется социальным медиа

### 1.8. Маркетинг влияния

- 1.8.1. Маркетинг влияния
- 1.8.2. Управление аудиторией и ее влияние на киберспорт
- 1.8.3. Бизнес-модели маркетинга влияния

### 1.9. Мерчант

- 1.9.1. Электронная коммерция и рыночные места
- 1.9.2. *Мерчандайзинг*
- 1.9.3. Электронная коммерция и торговые площадки

### 1.10. Показатели и KPI для киберспорта

- 1.10.1. Метрические данные
- 1.10.2. KPI прогресса и успеха
- 1.10.3. Стратегическая карта целей и показателей

## Модуль 2. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

### 2.1. Стратегия цифрового маркетинга

- 2.1.1. *Ориентированность на клиента*
- 2.1.2. *Customer Journey* и маркетинговая воронка
- 2.1.3. Разработка и создание плана цифрового маркетинга

### 2.2. Цифровые активы

- 2.2.1. Веб-архитектура и дизайн
- 2.2.2. Пользовательский опыт-CX
- 2.2.3. Мобильный маркетинг

### 2.3. Цифровые СМИ

- 2.3.1. Медиастратегия и планирование
- 2.3.2. *Дисплей* и рекламные программы
- 2.3.3. Цифровое телевидение

### 2.4. Поиск

- 2.4.1. Разработка и внедрение стратегии поиска
- 2.4.2. SEO
- 2.4.3. SEM

### 2.5. Социальные медиа

- 2.5.1. Разработка, планирование и аналитика стратегии социальных сетей
- 2.5.2. Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях
- 2.5.3. Вертикальная маркетинговые системы в социальных сетях

### 2.6. Входящий маркетинг

- 2.6.1. *Воронка* входящего маркетинга
- 2.6.2. Генерация контент-маркетинга
- 2.6.3. Привлечение и управление лидерами

### 2.7. Маркетинг ключевых клиентов

- 2.7.1. Стратегия B2B маркетинга
- 2.7.2. *Decision Maker* и карта контактов
- 2.7.3. План маркетинга ключевых клиентов

### 2.8. Email-маркетинг и целевые страницы

- 2.8.1. Характеристики *Email*-маркетинга
- 2.8.2. Креативность и целевые страницы
- 2.8.3. Маркетинговые кампании и действия *Email*-маркетинга

### 2.9. Автоматизация маркетинга

- 2.9.1. Автоматизация маркетинга
- 2.9.2. Большие данные и искусственный интеллект в применении к маркетингу
- 2.9.3. Основные решения по автоматизации маркетинга

### 2.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций

- 2.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
- 2.10.2. Инструменты и решения для измерения
- 2.10.3. Расчет и мониторинг ROI

**Модуль 3. Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх****3.1. Цифровой бизнес и видеоигры**

- 3.1.1. Компоненты стратегии
- 3.1.2. Цифровая экосистема и экосистема видеоигр
- 3.1.3. Стратегическое позиционирование

**3.2. Стратегические процессы**

- 3.2.1. Стратегический анализ
- 3.2.2. Выбор стратегических альтернатив
- 3.2.3. Реализация стратегии

**3.3. Стратегический анализ**

- 3.3.1. Внутренний
- 3.3.2. Внешний
- 3.3.3. Матрица SWOT и CAME

**3.4. Анализ сектора видеоигр**

- 3.4.1. Анализ пяти сил Портера
- 3.4.2. Анализ PESTEL
- 3.4.3. Отраслевой анализ рынка

**3.5. Анализ конкурентной позиции**

- 3.5.1. Создание и монетизация стратегической стоимости
- 3.5.2. Нишевый поиск vs Сегментация рынка
- 3.5.3. Устойчивость конкурентного позиционирования

**3.6. Анализ экономической среды**

- 3.6.1. Глобализация и интернационализация
- 3.6.2. Инвестиции и сбережения
- 3.6.3. Показатели выпуска, производительности и занятости

**3.7. Стратегическое управление**

- 3.7.1. Стратегическое направление
- 3.7.2. Рамки для анализа стратегии
- 3.7.3. Анализ отраслевой среды, ресурсов и возможностей

**3.8. Формулирование стратегии**

- 3.8.1. Корпоративные стратегии
- 3.8.2. Общие стратегии
- 3.8.3. Стратегии клиентов

**3.9. Реализация стратегии**

- 3.9.1. Стратегическое планирование
- 3.9.2. Схема коммуникации и организационного участия
- 3.9.3. Управление изменениями

**3.10. Стратегический новый бизнес**

- 3.10.1. Стратегия «голубых океанов»
- 3.10.2. Кривая истощения природного улучшения стоимости
- 3.10.3. Бизнес с нулевыми предельными издержками

# 06

# Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**. Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как *Журнал медицины Новой Англии*.







“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

## Бизнес-школа ТЕСН использует метод кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С ТЕСН вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Эта программа подготовит вас к решению бизнес-задач в условиях неопределенности и достижению успеха в бизнесе.*



*Наша программа подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере.*

## Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа ТЕСН - интенсивная программа обучения, созданная с нуля для того, чтобы предложить менеджерам задачи и бизнес-решения на самом высоком уровне, на международной арене. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и деловым реалиям.

**“** *В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде”*

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

## Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

*Наша онлайн-система позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптируя его к вашему графику. Вы сможете получить доступ к содержанию с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет.*

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наша Бизнес-школа - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

*Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.*

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



#### Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



#### Практика управленческих навыков

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных управленческих компетенций в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых топ-менеджеру в условиях глобализации, в которой мы живем.



#### Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





#### Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами в области высшего менеджмента на международной арене.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



#### Тестирование и повторное тестирование

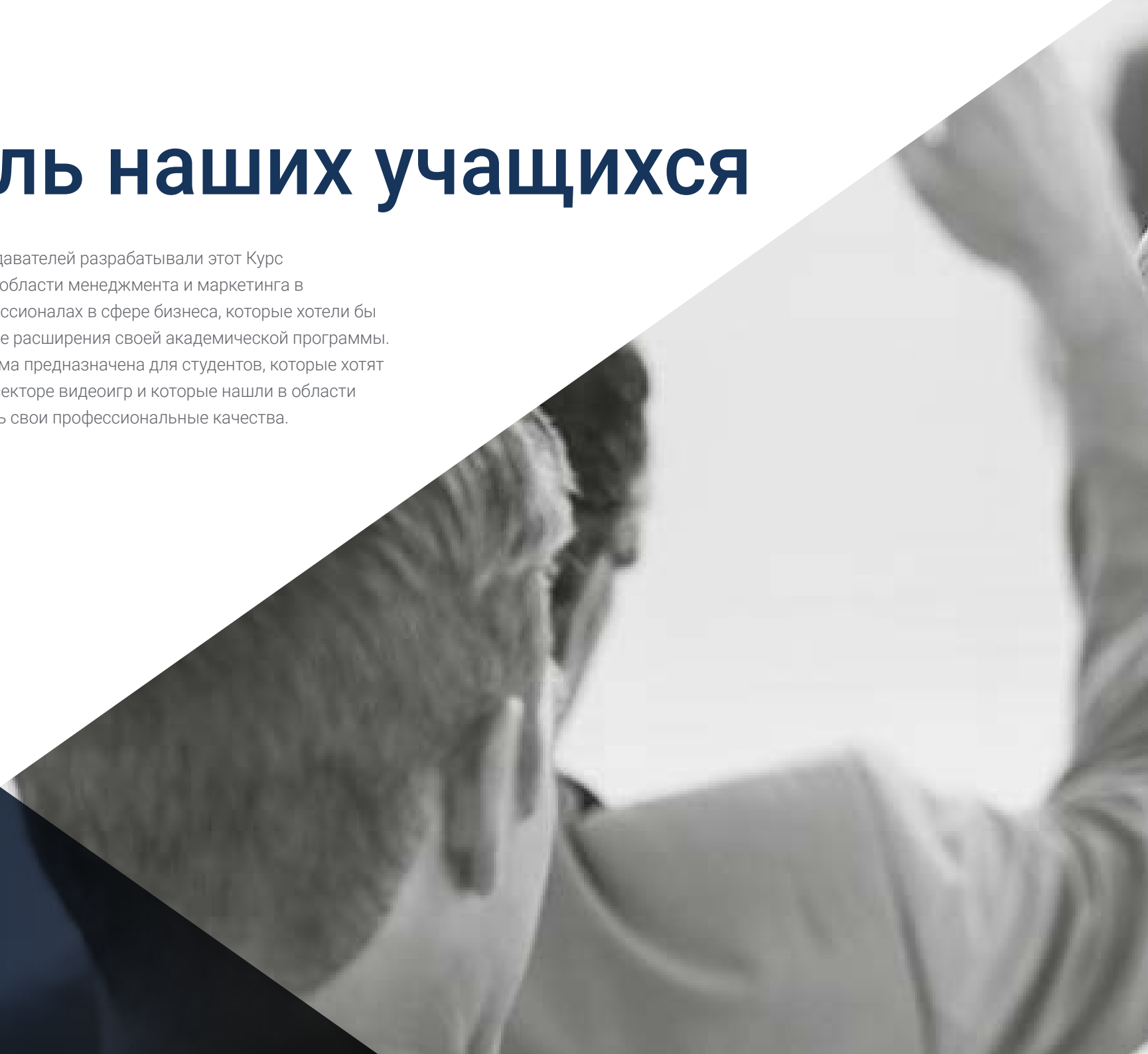
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

# Профиль наших учащихся

Когда ТЕСН и его команда преподавателей разрабатывали этот Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте, они думали о профессионалах в сфере бизнеса, которые хотели бы улучшить свои качества на основе расширения своей академической программы. Именно поэтому данная программа предназначена для студентов, которые хотят сосредоточить свою карьеру на секторе видеоигр и которые нашли в области маркетинга возможность развить свои профессиональные качества.







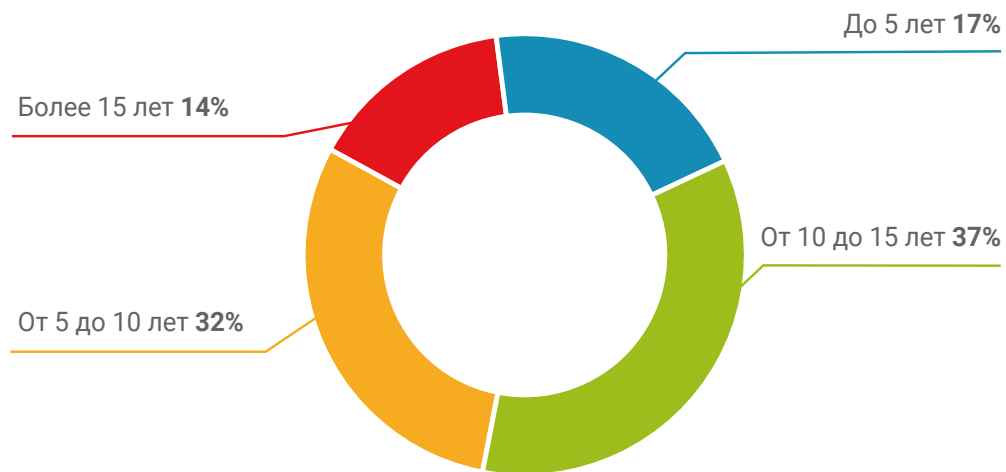
“

*Если в будущем вы увидите себя руководителем отдела маркетинга крупной киберспортивной компании, такой как TSMO или Team Liquid, то, скорее всего, это произойдет благодаря тому, что вы прошли обучение по этой программе”*

### Средний возраст

В возрасте от **35** до **45** лет

### Годы практики



### Образование

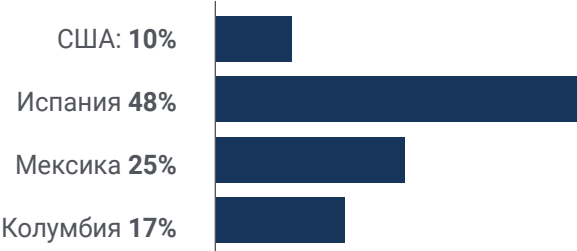


### Академический профиль



### Географическое распределение

---



## Франсиско Гонсалес

---

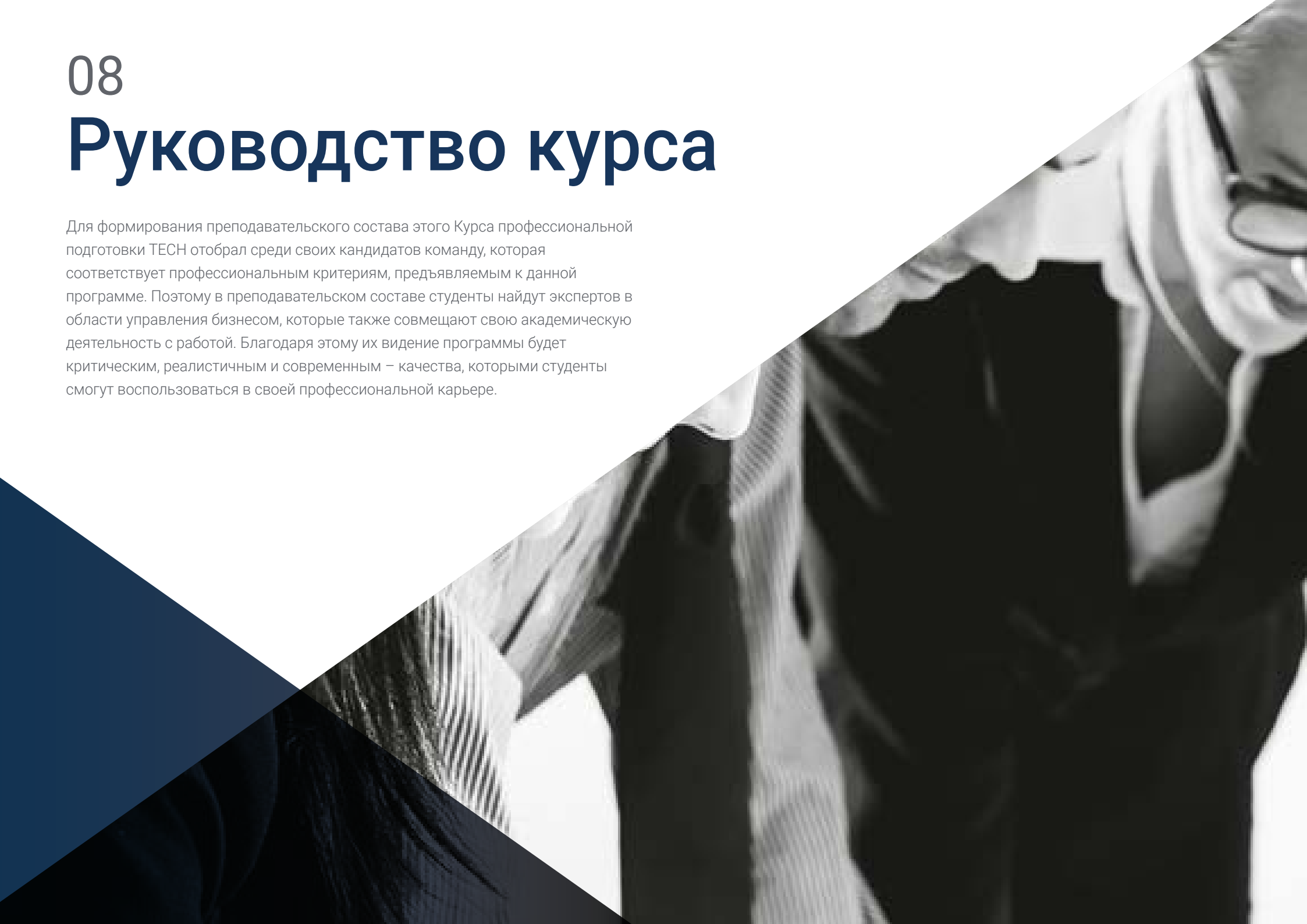
Директор отдела маркетинга

*«Я много лет работал на одной и той же работе. Я решил пройти эту программу и сразу после ее окончания устроился в небольшую компанию, занимающуюся электронными играми. Сейчас я руковожу отделом маркетинга, и благодаря моей команде и знаниям, полученным на Курсе профессиональной подготовки, нам удалось развить компанию за очень короткое время»*

08

# Руководство курса

Для формирования преподавательского состава этого Курса профессиональной подготовки ТЕСН отобрал среди своих кандидатов команду, которая соответствует профессиональным критериям, предъявляемым к данной программе. Поэтому в преподавательском составе студенты найдут экспертов в области управления бизнесом, которые также совмещают свою академическую деятельность с работой. Благодаря этому их видение программы будет критическим, реалистичным и современным – качества, которыми студенты смогут воспользоваться в своей профессиональной карьере.



“

*В вашем распоряжении будет высококвалифицированная команда преподавателей с опытом работы в бизнес-секторе, которые помогут вам и разрешат любые вопросы, связанные с темами программы”*

## Руководство



### Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- ♦ Продюсер видеоигр и приложений для нескольких устройств
- ♦ Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- ♦ Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- ♦ Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- ♦ Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе.
- ♦ Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- ♦ Степень магистра в области телевизионного производства от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом

## Преподаватели

### Г-н Монтеро Гарсия, Хосе Карлос

- Основатель и креативный директор компании Red Mountain Games
- Международный представитель PlayStation Talents
- Креативный директор и основатель компании TRT Labs, Берлин
- Лауреат премии ITB Berlin, благодаря проекту TimeRiftTours
- 3D-художник в компании Telvent Global Services
- 3D-художник в компании Matchmind
- 3D-художник в компании Nectar Estudio
- Профессиональное образование в области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Конксо, Сантьяго-де-Компостела
- Степень магистра в области дизайна игр с Naughty Dog's Эмилией Шац от CGMasterAcademy
- Степень магистра в области создания персонажей для игр с Epic Games от CGMasterAcademy
- Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Trazos
- Степень магистра в области рендеринга с Vray для Infoarchitecture
- Степень магистра в области анимации и нелинейного монтажа в Школе новых технологий CICE
- Международный магистр делового администрирования от LUIS BUSINESS SCHOOL

### Г-н Эспиноса де лос Монтерос Иглесиас, Рафаэль

- Генеральный директор и основатель Fluzo Studios
- Директор по финансированию коммерческих и НИОКР проектов в компании Kaudal
- Генеральный директор компании Reta al Alzheimer
- Генеральный директор компании Puxel Arts
- Директор по продуктам и услугам в компании Arquimea Ingeniería
- Менеджер по работе с ключевыми клиентами в компании Cota Soluciones
- Менеджер по качеству программного обеспечения в компании Recreativos Franco Gaming
- Национальный менеджер по информационным технологиям в компании Credit Agricole Cheuvreux
- Менеджер проекта ADSL и консультант по внедрению в компании Telefónica Spain
- Специалист по сетям и телефонии в Университете Карлоса III в Мадриде
- Инженер по промышленной технике: Промышленная электроника в Университете Карлоса III в Мадриде
- Степень магистра в области бизнес-стратегии и корпоративных коммуникаций в Университете короля Хуана Карлоса I
- Степень магистра в области искусственного интеллекта и инноваций от FOUNDERZ



*Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике"*

09

# Влияние на карьеру

Курс профессиональной подготовки добавит в карьеру студентов качество и профессионализм – качества, которые высоко ценятся в деловом секторе. Кроме того, они увидят, как постепенно и естественно развиваются их навыки, узнав, как далеко они способны зайти при поддержке хорошей программы и отличного университета.





“

*Достигните успеха, о котором вы всегда мечтали, и всего за 6 месяцев станьте экспертом Курса профессиональной подготовки по менеджменту и маркетингу в области киберспорта с помощью ТЕСН и его команды”*

TECH предоставит вам все необходимые ключи, чтобы ваш профессиональный и личностный рост соответствовал вашим ожиданиям и потребностям.

### Готовы ли вы решиться на перемены? Вас ждет отличный профессиональный рост.

Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте от TECH представляет собой интенсивную программу, которая готовит студентов к решению сложных задач и принятию бизнес-решений в области маркетинга в индустрии видеоигр. Главная цель – способствовать вашему личностному и профессиональному росту. Мы помогаем вам добиться успеха.

Если вы хотите самосовершенствоваться, внести позитивные изменения на профессиональном уровне и общаться с лучшими, TECH – это то место, где вы должны быть.

Пройдя эту программу, вы сможете претендовать на престижную работу в сфере маркетинга в крупных компаниях, занимающихся киберспортом.

### Время перемен



### Что изменится



## Повышение заработной платы

---

Прохождение этой программы означает для наших студентов повышение заработной платы более чем на **24,5%**



10

# Преимущества для вашей компании

Удовлетворенность студентов после окончания данной программы и их последующий профессиональный успех позволяют TESH гарантировать, что компания, в штате которой есть эти специалисты, сможет развиваться в геометрической прогрессии. Это высококвалифицированные специалисты, способные работать под давлением и обладающие присущими им лидерскими качествами, которые идеально подходят для того, чтобы вести компанию к совершенству.



““

*Возможность, которую вы искали, чтобы улучшить свою профессиональную карьеру, находится в этой программе. Запишитесь прямо сейчас и начните свой путь к успеху в бизнесе”*

Развитие и удержание талантов в компаниях – лучшая долгосрочная инвестиция.

01

### Рост талантов и интеллектуального капитала

Профессионал привносит в компанию новые концепции, стратегии и перспективы, которые могут привести к соответствующим изменениям в организации.

---

02

### Удержание руководителей с высоким потенциалом и избежание "утечки мозгов"

Эта программа укрепляет связь между компанией и специалистом и открывает новые возможности для профессионального роста внутри компании.

03

### Создание агентов изменений

Вы сможете принимать решения в периоды неопределенности и кризиса, помогая организации преодолеть их.

---

04

### Расширение возможностей для международной экспансии

Эта программа позволит компании установить контакт с основными рынками мировой экономики.

05

### Разработка собственных проектов

Профессионал может работать над реальным проектом или разрабатывать новые проекты в области НИОКР или развития бизнеса своей компании.

---

06

### Повышение конкурентоспособности

Данная программа предоставит специалистам необходимые навыки, чтобы они могли решать новые задачи и тем самым двигать организацию вперед.

11

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.





“

*Успешно пройдите эту программу  
и получите университетский  
диплом без хлопот, связанных с  
поездками и бумажной волокитой”*

Данный **Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курса профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.



## Курс профессиональной подготовки Менеджмент и маркетинг в киберспорте

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Курс профессиональной подготовки

Менеджмент и маркетинг  
в киберспорте

