

# Corso Universitario Gestione di eSports

Approvato dall'NBA





**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Gestione di eSports

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-esports](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-esports)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01 Presentazione

I videogiochi sono un mercato abbastanza nuovo, ma gli *eSports*, o sport elettronici, lo sono ancora di più poiché hanno meno di 50 anni sul mercato. Questi, possono essere definiti come campionati online in cui diversi giocatori si riuniscono per vedere chi è il migliore nel gioco in questione. Questo li rende un'opzione piuttosto appetibile, dato che ogni giorno sempre più aziende sono alla ricerca di personale per gestire questo tipo di competizioni online con migliaia di follower. Con questo programma, lo studente acquisirà tutti i concetti e le competenze necessarie per sviluppare la gestione degli *eSports* ed accedere ad un mercato del lavoro molto ambizioso. Tutto questo con una qualifica insegnata online e con le tecniche educative più innovative del settore.



“

*Conosci le tecniche per gestire le due entità  
necessarie per sviluppare un modello di  
business: Il Club e il Giocatore”*

Gli eSports possono essere definiti come competizioni di videogiochi che hanno acquisito un'alta popolarità negli ultimi anni. Questi, di solito sono multiplayer e possono essere disputati da professionisti, così come amatori o dilettanti. Le sue prime apparizioni risalgono al 1972 con il famoso gioco *Spacewar*. Da allora fino ad oggi, molti videogiochi sono stati sviluppati in questa modalità anche a personale che si dedica professionalmente a questa tipologia.

In questo programma, lo studente conoscerà il sotto-ecosistema degli eSports. La pubblicità, il *merchandising* e il noto *Influencer Marketing*, sono aspetti strettamente legati a questa specialità e che assumono un ruolo vitale nello sviluppo degli eSports.

Lo studente acquisirà le conoscenze pertinenti attraverso casi e realtà che forniranno una visione più pratica delle conoscenze. Imparerà anche come gestire le due entità esistenti per sviluppare un modello di business in questo settore: il Club e il Giocatore.

Questa qualifica ha un programma molto completo che è elaborato da professionisti con una vasta esperienza professionale all'interno della Società di Videogiochi

Attraverso ad essa, lo studente imparerà tutto ciò che riguarda la gestione degli eSports. In questo modo, imparerà a gestire eventi e campionati con successo nel suo futuro lavorativo, nonché le altre funzioni di un posto di lavoro in questo settore.

TECH ha una metodologia online al 100% che permetterà agli studenti di seguire questo corso da qualsiasi luogo, solo avendo accesso a Internet. Ciò consentirà di avere l'opportunità di combinare gli studi con altri aspetti di la vita professionale o personale. Questo Corso Universitario dispone anche delle ultime tendenze sulle tecniche educative come la ripetizione dei concetti da parte dell'insegnante allo studente, meglio conosciuto come *Relearning*.

Questo **Corso Universitario in Gestione di eSports** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Uso di casi di studio per rendere l'apprendimento più pratico e diretto
- ◆ Contenuti specialistici sullo sviluppo di videogiochi e sull'animazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su argomenti controversi e lavoro di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



*In TECH, sfruttiamo al massimo le tecnologie di diverse risorse multimediali. In questo modo, elaboriamo un'immersione di qualità in ciascuno dei temi di questo Corso Universitario"*

“

*Imparare a creare un modello di business a seconda del tipo di giocatore che incontri: il Pro, l'Amatore e il Dilettante”*

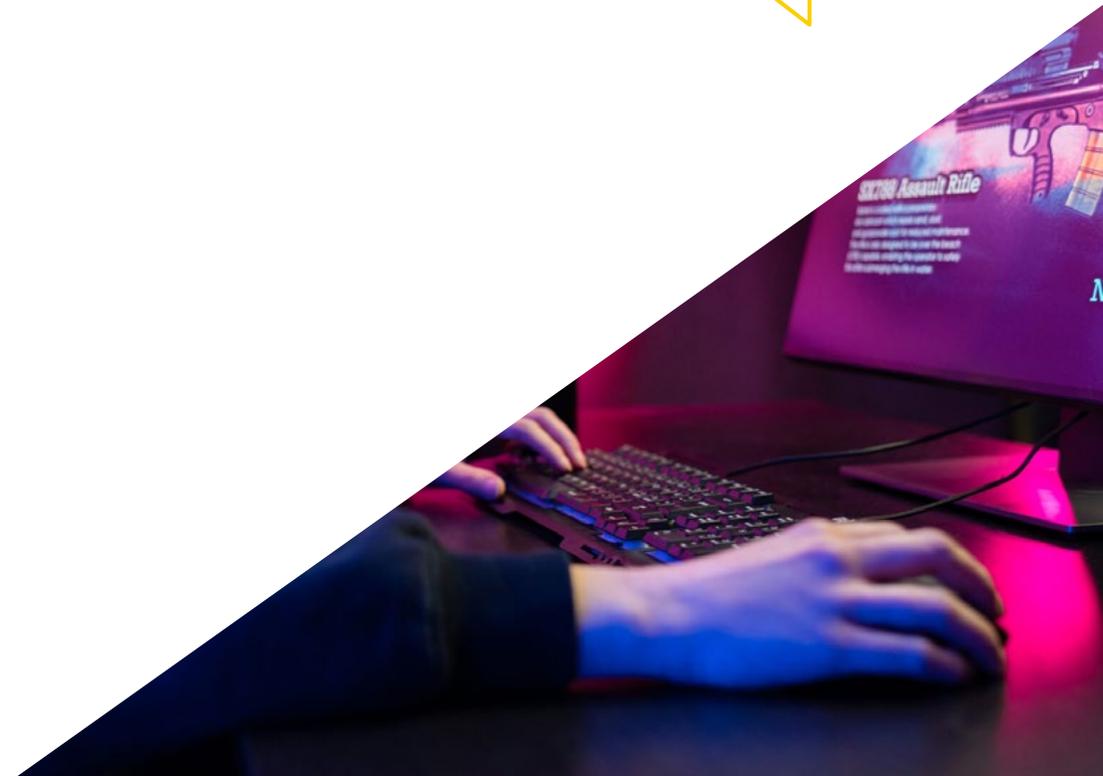
Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente, potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Lavora in aziende specializzate in eSports, come Cloud 9 o Team Liquid.*

*TECH si adatta alle tue esigenze. La nostra metodologia online ti permetterà di approfondire la tua carriera quando e come vuoi.*



# 02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo Corso Universitario in Gestione di eSports sono le competenze che lo studente deve acquisire per svilupparsi professionalmente all'interno di una società di videogiochi. È importante che lo studente conosca, attraverso i diversi temi che compongono questo programma, a differenziare gli elementi degli *eSports* e a gestirli in modo ottimale e con una prospettiva di business.



“

*Impara a gestire club e giocatori. Due elementi indispensabili all'interno degli eSports”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Approfondire e ideare progetti di videogiochi
- ◆ Imparare in dettaglio come sviluppare strategie di marketing e di vendita





### Obiettivo specifico

---

- ◆ Approfondire, imparare e studiare l'intero sotto-ecosistema degli eSports, sia i suoi protagonisti che i modelli di business, per poter sfruttare questo mercato



*Gli obiettivi generali e specifici di questo Corso Universitario ti porteranno a completare con successo la tua formazione accademica”*

# 03

## Direzione del corso

Questo programma accademico è composto da un personale docente altamente qualificato. Grazie alla loro vasta esperienza, instruiranno gli studenti con i concetti e le abilità generali e specifiche. In questo modo, potranno sviluppare la propria carriera in un mercato emergente come quello dei videogiochi. Gli insegnanti utilizzeranno le tecniche educative più apprezzate nel settore per insegnare questo Corso Universitario.



“

*Gli insegnanti che insegnano questo Corso Universitario hanno una vasta esperienza professionale nell'ecosistema delle aziende di videogiochi”*

## Direzione



### Dott. Sánchez Mateos, Daniel

- Direttore delle operazioni, dello sviluppo commerciale e di I&S presso Gamera Nest
- Direttore del programma PS Talents presso PlayStation Iberia
- Socio/Direttore di produzione, marketing e operazioni presso ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Socio/Direttore di produzione e operazioni/Disegnatore di prodotti presso DIGITAL JOKERS/MAYHEM PROJECT
- Gestione online nel reparto marketing presso AURUM PRODUCCIONES
- Membro del dipartimento di design e licenze presso LA FACTORÍA DE IDEAS
- Assistente alle operazioni presso DISTRIMAGEN SL., Madrid
- Laurea in Scienze della Comunicazione presso l'Università Complutense di Madrid
- Master Universitario in Gestione, Marketing e Comunicazione presso l'Università Camilo José Cela, Madrid
- Master in Produzione Televisiva presso l'IMEFE in collaborazione con l'Unione Europea



## Personale docente

### Dott. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- ◆ Direttore commerciale e finanziario Progetti R&S presso Kaudal
- ◆ CEO presso Reta al Alzheimer
- ◆ CEO presso Pyxel Arts
- ◆ Direttore di Prodotti e Servizi presso Arquimea Ingeniería
- ◆ Key Account Manager presso Cota Soluciones
- ◆ Direttore della Qualità di Software presso Franco Gaming
- ◆ Direttore Nazionale IT presso Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ Project manager ADSL & Consultor Impiantazioni presso Telefónica España
- ◆ Tecnico di Rete e Telefonia presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Ingegnere Tecnico Industriale: Elettronica Industriale presso l'Università Carlos III Madrid
- ◆ Master in Business Strategy and Corp. Communications presso l'Università Rey Juan Carlos I
- ◆ Master in Intelligenza Artificiale e Innovazione presso FOUNDERZ
- ◆ Master internazionale in Business Administration presso LUIS BUSINESS SCHOOL

# 04

## Struttura e contenuti

Questo programma ha un contenuto ricco e vario che preparerà lo studente in tutti gli aspetti necessari per affrontare il suo futuro lavorativo specializzandosi nella gestione degli eSports. Questo Corso Universitario, si compone di un unico modulo con 10 argomenti attraverso i quali si svilupperanno diversi casi e realtà in modo che lo studente metta in pratica le conoscenze acquisite.



“

*Attraverso i contenuti di questo programma conoscerai diversi modelli di business che possono svilupparsi nella Gestione di eSports”*

## Modulo 1. Gestione di eSports

- 1.1. L'industria degli eSports
  - 1.1.1. eSports
  - 1.1.2. Soggetti del settore eSports
  - 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
- 1.5. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
  - 1.5.1. La 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. Il *Branded Content* negli eSports
  - 1.6.3. Gli eSports come Strategia di Comunicazione
- 1.7. Marketing nella gestione degli e-Sports
  - 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. eCommerce e *Marketplace*
- 1.10. Parametri e KPI degli 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

“Ogni punto del piano di studi è elaborato con cura affinché impari i compiti da svolgere all'interno delle strategie che devono seguire le aziende dedicate alla creazione di videogiochi”

05

# 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”*

## 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 di tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



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

## 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 professionale più attuali.

“

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

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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

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 università 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). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 diretta 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.



#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista 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 monitorati dai migliori specialisti 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.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Gestione di eSports garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Gestione di 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in Gestione di eSports**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



\*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.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Gestione di eSports

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Gestione di eSports

Approvato dall'NBA



**tech** università  
tecnologica