



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en E-Sports Management





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

Actualmente, la visualización de eventos de e-Sports iguala o supera la visualización de programas o eventos deportivos tradicionales. Y cada día, los espectadores y jugadores de e-Sports va en aumento. Con esta progresión de los deportes electrónicos, está claro que, tanto si se desea ser jugador profesional, como si se quiere trabajar en el sector ya sea como parte de un club o del equipo de gestión. El estudio de este máster te otorgará los conocimientos necesarios para saber gestionar los aspectos del mundo e-Sport, desde el punto de vista de los jugadores, de los clubes o de los eventos y competiciones. Gestionarás las redes sociales aplicadas al e-Sports y conocerás la importancia de los patrocinios y la publicidad dentro de este mundo.

Objetivos

- Comprender cómo han evolucionado los videojuegos y su inclusión en el mundo competitivo.
- Descubrir el mundo de los e
- Sports y el mercado de negocio que conlleva.
- Saber la legislación aplicable al mundo de los deportes electrónicos.
- Aprender a gestionar los ámbitos en Sports: Jugadores, Clubes, Eventos y Competiciones.
- Descubrir cómo manejar las redes sociales aplicándolas al mundo de los e
- Sports y al streaming.
- Comprender la importancia de los patrocinios y la publicidad en los e
- Sports.
- Aplicar la analítica y monitorización de resultados.

A quién va dirigido

Este Master en E-Sport Management está pensado para aquellas personas que le apasionen los videojuegos y la competición y que quieran transformar su hobby en su profesión. También es perfecto para aquellos profesionales en diferentes ámbitos (Economía, Marketing, Psicología, Publicidad, Periodismo,...) que deseen adentrarse en un mundo con muchas oportunidades de expansión.

Para qué te prepara

El Master en E-Sport Management te proporcionará los conocimientos y habilidades clave en una de las industrias con mayor crecimiento actual, la industria del videojuego. Dentro de esta industria existe una rama, los e-Sports, con cada vez mayor auge y afluencia, que adapta el mundo del videojuego al campo competitivo. Gracias a este master te convertirás en una de las figuras, con un perfil multidisciplinar, más demandadas en el sector.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Salidas laborales

Mediante la realización de este Master en E-Sport Management, podrás optar a trabajar como Gestor de eventos, tanto deportivos como de otra índole (digitales o no), Experto en gestión de e-Sports, Gerente de club de e-Sports., Jugador profesional de e-Sports, Streamer, Social Media Manager, Agente de representación de imagen de jugadores (gamers) o clubes, Consultor de E-Sport...

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. HISTORIA E-SPORT Y EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

1. Tipos de videojuegos
2. Música en los videojuegos
3. Elementos de los videojuegos
4. Los videojuegos y su repercusión en la sociedad actual

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 70, 80 Y 90)

1. Antecedentes
2. Década de los 70
3. Década de los 80
4. Década de los 90

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 2000)

1. Introducción
2. Videojuegos más importantes de la época
3. MMORPG y Emuladores
4. Motores gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (2010 A ACTUALIDAD)

1. El videojuego en el mundo actual
2. La evolución del videojuego en la última década
3. Videojuegos más vendidos en los últimos años y "Players"
4. Twitch

UNIDAD DIDÁCTICA 5. E-SPORTS HISTORIA ORIENTE-OCCIDENTE

1. Historia de los e-Sports
2. Los e-Sports en Corea del Sur
3. Los e-Sports en Europa
4. Los e-Sports en España

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

1. El futuro de los e-Sport
2. El juego competitivo
3. Realidad virtual y realidad aumentada
4. Los videojuegos y el merchandising

MÓDULO 2. MARKETING E-SPORT Y MODELOS DE NEGOCIO

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS E-SPORTS

1. Los e-Sport como deporte
2. Educación y e-Sports
3. E-Sport en la actualidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPALES STAKEHOLDERS EN EL MUNDO DE LOS E-SPORTS

1. Figuras importantes dentro del sector
2. Jugadores
3. Clubs
4. Publishers
5. Patrocinadores
6. Prensa y medios especializados
7. Casters y Analistas
8. Centros de aprendizaje y entrenamiento
9. Organizadores de eventos
10. Inversores
11. Figuras del mundo de la política
12. Audiencia
13. Streamers

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPACTO Y AUDIENCIA DE LOS E-SPORTS

1. La sociedad de los e-Sports
2. Plataformas y medios de difusión
3. Audiencia femenina
4. Llegar a ser historia
5. Tratamiento mediático

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MERCADO DE NEGOCIO EN E-SPORTS

1. Ideas de negocio
2. El negocio de los e-Sports
3. Contribución a algunos negocios
4. Posibilidades del mercado de los e-Sports
5. Cómo funciona una agencia de e-sports

MÓDULO 3. LEGISLACIÓN EN E-SPORTS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE LEGISLACIÓN APLICABLE A E-SPORTS

1. Aspectos básicos
2. Regulación de los e-Sports en España

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LEGISLACIÓN EN E-SPORTS: JUGADORES

1. ¿Qué derechos tiene un jugador profesional de e-Sports
2. Jugadores amateurs y jugadores profesionales. ¿En qué se diferencian?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LEGISLACIÓN EN E-SPORTS: CLUBES

1. Legislación en e-Sports: Clubes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LEGISLACIÓN EN E-SPORTS: EVENTOS Y COMPETICIONES

1. Realización de eventos deportivos. Ámbito económico
2. Legislación en e-Sports: Eventos y competiciones

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REGULACIÓN DEPORTIVA EN LOS E-SPORTS

1. Aspectos básicos
2. Los códigos de conducta
3. Órganos disciplinarios de la Liga de Videojuegos Profesional de España y sus competencias
4. Órganos disciplinarios de la Esports Integrity Commission
5. La necesaria regulación de los e-Sports

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOPAJE EN E-SPORTS

1. Dopaje

MÓDULO 4. GESTIÓN DE E-GAMERS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS GAMERS EN E-SPORTS

1. La influencia de los gamers
2. Importancia del deporte físico para los gamers
3. Riesgos para la salud en eSports y burnout en gamers profesionales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE HABILIDAD

1. Videojuegos y habilidad
2. Matchmaking y divisiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRANSFORMACIÓN DE UN GAMER EVENTUAL EN PROFESIONAL

1. De gamers casuales a profesionales
2. El papel del entrenador
3. Importancia de la comunicación
4. Motivación y autoconfianza
5. El liderazgo
6. Resolución de conflictos

MÓDULO 5. GESTIÓN DE E-SPORTS: CLUBES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS CLUBES EN E-SPORTS

1. ¿Qué es un club de eSports?
2. ¿Cómo son los clubes de eSports?
3. Tipos de clubes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE UN CLUB DE E-SPORTS

1. ¿Cómo crear un club de eSports?
2. Darse a conocer y competir
3. Fichajes en un club de eSports
4. Forma jurídica de los clubes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE UN CLUB DE E-SPORTS

1. Conceptos básicos de la administración
2. Fases de la administración
3. Gestión de la innovación
4. App para un club de eSports

MÓDULO 6. GESTIÓN DE E-SPORTS: EVENTOS Y COMPETICIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTANCIA DE LOS EVENTOS Y COMPETICIONES EN E-SPORTS

1. Repercusión de la realización de eventos deportivos
2. Posibilidades turísticas de los eSports
3. Tendencias del turismo dentro de los eSports
4. Importancia de los eventos para la comunidad
5. La preparación de los eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS REGIONALES

1. League of Legends European Championship (LEC)
2. League of Legends Championship Series (LCS)
3. League of Legends Champions Korea (LCK)
4. League of Legends Pro League (LPL)
5. League of Legends Masters Series (LMS) y Sureste Asiático (LST)
6. Otras regiones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS NACIONALES

1. LVP: Playstation League y Superliga Orange
2. Eventos de la ESL
3. GAME Stadium
4. VFO, la liga de FIFA
5. DreamHack

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTOS Y COMPETICIONES DE E-SPORTS GLOBALES

1. Intel Extreme Masters
2. League of Legends
3. Counter Strike
4. Hearthstone
5. Overwatch

MÓDULO 7. E-SPORTS SOCIAL MEDIA MANAGEMENT

[Ver en la web](#)



UNIDAD DIDÁCTICA 1. SOCIAL MEDIA & E-SPORTS

1. E-Sports y Social Gaming
2. El producto digital: eSports
3. Segmentación Gamers
4. El Éxito de Twitch

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TECNOLOGÍA Y DEPORTE

1. La revolución tecnológica
2. Medios de comunicación y marketing digital
3. Tecnología en la industria deportiva
4. La tecnología en los eventos deportivos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS

1. Contratación de personal
2. La cultura corporativa
3. Voluntariado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL BIG DATA

1. ¿Qué es Big Data?
2. La era de las grandes cantidades de información. Historia del big data
3. La importancia de almacenar y extraer información
4. Big Data enfocado a los negocios
5. Open Data
6. Información pública
7. IoT (Internet of Things-Internet de las cosas)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUSINESS INTELLIGENCE Y LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1. Definiendo el concepto de Business Intelligence y sociedad de la información
2. Arquitectura de una solución de Business Intelligence
3. Business Intelligence en los departamentos de la empresa
4. Conceptos de Plan Director, Plan Estratégico y Plan de Operativa Anual
5. Sistemas operacionales y Procesos ETL en un sistema de BI
6. Ventajas y Factores de Riesgos del Business Intelligence

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DATAMART. CONCEPTO DE BASE DE DATOS DEPARTAMENTAL

1. Aproximación al concepto de DataMart
2. Bases de datos OLTP
3. Bases de Datos OLAP
4. MOLAP, ROLAP & HOLAP
5. Herramientas para el desarrollo de cubos OLAP

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DATAWAREHOUSE O ALMACÉN DE DATOS CORPORATIVOS

1. Visión General. ¿Por qué DataWarehouse?

[Ver en la web](#)



2. Estructura y Construcción
3. Fases de implantación
4. Características
5. Data Warehouse en la nube

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANÁLISIS DE LOS DATOS

1. Inteligencia Analítica de negocios
2. La teoría de grafos y el análisis de redes sociales
3. Presentación de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BUSINESS INTELLIGENCE CON POWERBI

1. Business Intelligence en Excel
2. Herramienta PowerBI

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN, MODELIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE DATOS CON POWER BI

1. Visualización de datos
2. Crear gráficos con los datos seleccionados
3. Configuración de los gráficos
4. Filtrado de los gráficos
5. Enlazar y desenlazar gráficos dentro de la misma hoja
6. Visualización de medidas
7. Uso de marcadores
8. Creación de grupos de datos
9. Importación de gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANÁLISIS DE DATOS EN EL DEPORTE

1. Analítica y biometría deportiva
2. Data Mining aplicado al deporte
3. Sistema BI aplicado al deporte
4. Análisis por Envoltura de Datos (DEA) aplicada al deporte
5. Datos deportivos y transformación del mercado

MÓDULO 8. PATROCINIO Y FORMAS DE PUBLICIDAD EN E-SPORTS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PATROCINIO EN E-SPORTS

1. Introducción al Patrocinio Deportivo
2. Fases del Patrocinio Deportivo
3. Regulación del Patrocinio en E-Sports
4. Patrocinio E- Sports
5. Tipos de Patrocinios en eSports

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUBLICIDAD EN E-SPORTS

1. La Rentabilidad Publicitaria en e-Sports

[Ver en la web](#)



2. Advergaming: nuevo formato publicitario
3. El Branded Content en eSports
4. El Storytelling
5. Product Placement
6. Los eSports como Estrategia Comunicativa
7. Otros Formatos publicitarios
8. E-Gamers como embajadores de marca

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PUBLICIDAD CON GOOGLE ADS

1. Ventajas de la publicidad online
2. ¿Qué es Google Ads?
3. Fundamentos de Google Ads
4. Crear una cuenta en Google Ads
5. Campañas, grupos de anuncios y palabras clave
6. Planificador de palabras clave
7. Adwords Editor

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PUBLICIDAD EN BÚSQUEDAS

1. Funcionamiento
2. Configuración campaña
3. Anuncios
4. Pujas y presupuestos
5. Administración, medición y supervisión de campañas
6. Optimización

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PUBLICIDAD EN DISPLAY

1. Introducción
2. Configuración campaña
3. Anuncios
4. Audiencias, segmentación y remarketing
5. Medición y optimización

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUBLICIDAD PARA MÓVILES

1. Ventajas de la publicidad mobile
2. Pujas y segmentación
3. Anuncios
4. Medición

MÓDULO 9. REDES SOCIALES PARA STREAMERS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL SOCIAL MEDIA

1. Tipos de redes sociales
2. La importancia actual del social media
3. Prosumer
4. Contenido de valor

[Ver en la web](#)



5. Marketing viral
6. La figura del Community Manager
7. Social Media Plan
8. Reputación Online

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS INFLUENCERS Y EL MARKETING DE INFLUENCIA

1. Origen del marketing de influencia
2. ¿Quiénes son y como han logrado el éxito?
3. Importancia del feedback
4. Tipos de influencers
5. ¿Cómo monetizan los influencers?
6. Redes de afiliados y plataformas de influencers

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A LA MARCA PERSONAL

1. Definir la marca personal y el estilo
2. Identificar a la audiencia objetivo
3. Idear tu propia página web
4. Creación de lista de contactos
5. Utilización del social media
6. Diseño y ejecución de un plan de comunicación
7. Herramientas y recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE INSTAGRAM

1. Introducción a Instagram
2. Instagram para empresas
3. Creación de contenido
4. Uso de Hashtags
5. Instagram Stories
6. Herramientas creativas
7. Colaboración con influencers
8. Principales estadísticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE YOUTUBE

1. Introducción a Youtube
2. Vídeo Marketing
3. Crear una canal de empresa
4. Optimización del canal
5. Creación de contenidos
6. Gestión de comentarios
7. Youtube Analytics
8. Youtube vs Vimeo
9. Keyword Tool
10. Youtube Trends

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GESTIÓN DE TWITCH

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Introducción a Twitch
2. El éxito de Twitch
3. Generar suscriptores en Twitch
4. Contenidos y recomendaciones
5. Twitch e influencers
6. Streamlabs
7. Publicidad en Twitch
8. Seguimiento y medición de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE TIKTOK

1. ¿Qué es y cómo funciona Tiktok?
2. Creación de contenido en TikTok
3. Estrategias para ganar seguidores (hashtags, likes, challenges...)
4. El papel del marketing en Tiktok
5. Tiktok e influencers
6. Tiktok Ads

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PUBLICIDAD SOCIAL MEDIA- INSTAGRAM ADS

1. Introducción a Instagram Ads
2. Objetivos publicitarios
3. Tipos de anuncios
4. Administrador de anuncios
5. Presupuesto
6. Instagram Partners
7. Segmentación

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PUBLICIDAD SOCIAL MEDIA- PUBLICIDAD EN YOUTUBE

1. Ventajas de la publicidad en Youtube
2. Youtube y Google Adwords
3. Tipos de anuncios en Youtube
4. Campaña publicitarias en Youtube con Google Adwords
5. Creación de anuncios desde Youtube

UNIDAD DIDÁCTICA 10. COPYWRITING APLICADO

1. Introducción
2. Conectar con la audiencia
3. Call to action
4. Principales técnicas
5. Apartado "Sobre mí"
6. Consejos SEO

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group