

# MÁSTER *en* **COMUNICACIÓN**

de E-SPORTS y VIDEOJUEGOS MARCA-UC3M

**CURSO 2018-2019**



**E-SPORTS  
Y VIDEOJUEGOS**





El Máster en Comunicación de E-SPORTS y VÍDEOJUEGOS MARCA-UC3M es un programa pionero en su disciplina, organizado por la Escuela de Periodismo y Comunicación de Unidad Editorial, la Universidad Carlos III, de Madrid con la colaboración de MARCA-E-SPORTS.

Además de los conocimientos relativos al ámbito de la comunicación de los e-Sports y videojuegos, este postgrado, título propio de la Universidad Carlos III de Madrid, forma también en cuestiones relativas al negocio de esta nueva fórmula de entretenimiento digital, los e-Sports, y de una industria de los videojuegos, que cuentan con millones de seguidores.

## CLAUSTRO DE PROFESORES

### **Alberto Benítez.**

CM de MARCA

### **Ana Calleja.**

Ziran Consulting

### **Ana Oliveras.**

Analista de Videojuegos

### **Bolo Muñoz-Calero.**

Sales Strategy, Business Development.

### **Bruno Toledano.**

Responsable de la sección de Tecnología en El Mundo

### **Carlos G. Tardón.**

People&VIDEOGAMES

### **Daniel Mirón.**

SEO de MARCA

### **David Castaño.**

Director de Marketing de Bad Land

### **David Sanz.**

Digital Media Strategy & Transformation, eSports & Gaming

### **Eider Díaz.**

Brand Manager de ESL

### **Emilio Contreras.**

Subdirector de MARCA

### **Enrique Sánchez.**

Agente FIFA

### **Eva Gaspar.**

CEO @Abylight,

### **Francisco Rodríguez.**

Ziran Consulting

### **Gerardo Riquelme.**

MARCA e-Sports

### **Gustavo Maeso.**

Publisher IGN Spain

### **Hugo Cerezo.**

Redactor de MARCA

### **Inés Barriocanal.**

Periodista especializada

### **Jaume Estevez.**

CEO&Founder Agora News

### **Jorge Muñoz-Calero.**

ESL

### **Manuel Moreno.**

Managing Director en ESL

### **Oscar del Moral.**

Director de marketing de Koch Media

### **Pablo Juanarena.**

RADIO MARCA

### **Ramón Méndez.**

Freelance Translator

### **Ramón Nafría.**

Publishing Manager en Abylight Studios

### **Stepahn Fuetterer.**

Experto en comunicación, estrategia digital e innovación

### **Victor Sanchez.**

Periodista especializado

Para más información sobre el claustro visite

[www.escuelaunidadeditorial.es](http://www.escuelaunidadeditorial.es)



**Gustavo Maeso**

Publisher IGN Spain

“El Máster en Comunicación y Marketing de e-Sports y videojuegos tiene un claro enfoque profesionalizante, dentro de un sector en auge”



# Me-S

El Máster en Comunicación de e-Sports y videojuegos arranca en el próximo mes de octubre con la participación de más de medio centenar de profesores y conferenciantes de primer nivel que acercarán la realidad profesional de estos sectores a los alumnos.

## PRÁCTICAS

Marca e-Sports, IGN, Zirán Consulting, ESL, son solo algunos de los medios y empresas en las que los alumnos del programa podrán realizar prácticas durante un período, mínimo, de tres meses, a partir del mes de mayo.



## TÍTULO UNIVERSITARIO

El Máster en Comunicación de e-Sports y videojuegos es un título propio de la Universidad Carlos III de Madrid, de 60 créditos ECTS, y cuenta con el refrendo de MARCA e-Sports, la plataforma líder, por usuarios únicos, de e-Sports en España.

## PERFIL DEL ALUMNO



El Máster está dirigido, principalmente, a licenciados en Comunicación, Publicidad y Relaciones Públicas, Marketing, Periodismo, entre otras áreas de la comunicación, así como a graduados en otras especialidades, administración de empresas, área de humanidades, etc, con profunda inquietud por el fenómeno de los videojuegos y de los e-Sports

## PROGRAMA ACADÉMICO

El programa del máster ha sido diseñado por un equipo de expertos con gran prestigio nacional e internacional y con amplia experiencia en las materias que se imparten.

Los módulos que conforman el plan de estudios responden a una demanda real de profesionales en este sector.

### **MÓDULO I VIDEOJUEGOS Y E-SPORTS: HISTORIA E INDUSTRIA**

- › Antecedentes e historia de los videojuegos
- › Industria y mercado de los videojuegos
- › Historia de los e-Sports
- › Industria y evolución de los e-Sports
- › Marco legal e inglés técnico

### **MÓDULO II FUNDAMENTOS BÁSICOS: PERIODISMO COMUNICACIÓN Y MARKETING**

- › Escribir para Internet: la edición web
- › Los contenidos audiovisuales: herramientas
- › Locución
- › Comunicación on y off line
- › Marketing on y off line

### **MÓDULO III PERIODISMO Y COMUNICACIÓN ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS Y EN E-SPORTS**

- PERIODISMO ESPECIALIZADO
- › Principales plataformas de información especializadas en videojuegos
- › Redacción de contenidos especializados
- › Creación de contenidos audiovisuales
- › Creación y dinamización de contenidos en las Redes Sociales

- › Técnicas de posicionamiento de los contenidos editoriales

- › Analítica y medición de resultados

### · LA COMUNICACIÓN ESPECIALIZADA

- › Gestión de la comunicación en el sector de los videojuegos y de los e-Sports

- › Organización de eventos sobre videojuegos y e-Sports

- › Gestión de la comunicación de crisis

- › La dirección de comunicación de un equipo de alta competición

- › La comunicación de las grandes ligas

### **MÓDULO IV MARKETING Y DESARROLLO DE NEGOCIO DE LOS E-SPORTS Y LOS VIDEOJUEGOS**

- › Tipología de producto y canales

- › Lanzamientos y campañas publicitarias

- › Gamificación y videojuego serio

- › El marketing deportivo asociado a los e-Sports

- › Patrocinios/Sponsorizaciones

- › Nuevos modelos de negocio

### **MÓDULO V TRABAJO FIN DE MÁSTER**

### **MÓDULO VI PRÁCTICAS PROFESIONALES**

## INFORMACIÓN PRÁCTICA Y METODOLOGÍA



### **Duración**

El Máster contempla 400h de docencia y un mínimo de tres meses de prácticas en medios especializados, empresas o agencias del sector



### **Fechas y horarios**

El Máster comienza el 31 de octubre y finaliza a finales de septiembre del año siguiente. Las clases se imparten de lunes a jueves, de 16:00 a 20:30h



### **Lugar**

Escuela de Periodismo y Comunicación de Unidad Editorial, en Av de San Luis 25 (Madrid) y sede la Universidad Carlos III, de Madrid, en Puerta de Toledo



### **Actividades extra-académicas**

Junto a las sesiones lectivas, los alumnos podrán participar en eventos, asistir a presentaciones de productos y realizar otras actividades fuera del aula para adquirir un conocimiento más avanzado del sector



### **Metodología de trabajo**

Las clases del máster son de alto componente práctico. La participación del alumno en el aula es fundamental. Se realizarán talleres y casos prácticos en muchas de las materias



### **Entrevistas de admisión**

Las entrevistas de admisión se realizan los jueves de septiembre y octubre en la sede de la Escuela de Periodismo y Comunicación de Unidad Editorial. [informacion@escuelaunidadeditorial.es](mailto:informacion@escuelaunidadeditorial.es)



# claves

## SOCIOS DE REFERENCIA

La alianza estratégica entre un gran medio de comunicación, MARCA, y una universidad líder como la Carlos III, aporta solidez a un programa pionero en España.

## INMERSIÓN PROFESIONAL

El máster te permite la inmersión profesional en un sector a la vanguardia y en plena expansión, el de los videojuegos y los e-Sports.

## EXPERTOS EN EL AULA

Los profesores del programa son profesionales del sector de los videojuegos y de los e-Sports, y cuentan además con experiencia docente



## PRÁCTICAS EN EMPRESAS Y MEDIOS ESPECIALIZADOS

El máster ofrece un mínimo de tres meses de prácticas en medios especializados, agencias y empresas del sector

## NETWORKING

Los participantes en el máster adquirirán una red de contactos profesionales de gran valor para su carrera profesional.

## BOLSA DE EMPLEO

La Universidad Carlos III de Madrid pone a disposición de los alumnos su bolsa de trabajo para facilitar la búsqueda de trabajo de los titulados en el Máster.

## Organizadores

### Escuela de Periodismo y Comunicación de Unidad Editorial

---

La Escuela de Periodismo y Comunicación de Unidad Editorial ofrece una amplia oferta formativa: Másteres, programas de Desarrollo Profesional, Seminarios, Cursos, Jornadas y la mejor formación online. La Escuela pertenece a uno de los grandes grupos multimedia de España, que cuenta con cabeceras tan prestigiosas como EL MUNDO, MARCA, EXPANSIÓN, TELVA y YO DONA, entre otras. Sus profesionales, junto a destacados directivos del ámbito de la comunicación corporativa, el marketing, la publicidad y las redes sociales, participan en todos nuestros programas. En total, más de 300 expertos al servicio de los alumnos.



### Universidad CARLOS III

---

La Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) es una universidad pública, innovadora y comprometida con la mejora de la sociedad a través de la enseñanza de la más alta calidad y la investigación de vanguardia, según las más estrictas directrices internacionales. La UC3M cuenta con tres centros de Grado, además de una Escuela de Estudios de Posgrado, que gestiona y coordina los programas de máster de la universidad, y una Escuela de Doctorado. Creada en 1989, desarrolla sus actividades en cuatro campus y cuenta con 18.000 estudiantes, de los que el 18% son extranjeros. Además, es la primera universidad de España y la tercera de Europa con mayor número de estudiantes que participan en los programas Erasmus. Asimismo, la UC3M está incluida en el ranking QS de las 50 mejores universidades de menos de 50 años de edad.



### Diario MARCA

---

MARCA es el diario deportivo de referencia en España, líder en ventas y el más leído de nuestro país, según los datos del EGM. Nacido en 1938, el periódico ha escrito la historia del deporte español y mundial desde sus inicios. Su carácter nacional le define como el diario de todas las aficiones. MARCA está considerado, además, como el diario deportivo más completo y abierto a todas las modalidades deportivas.



COLABORA

