

Máster en Administración de Negocios de E-Sports



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa  
Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y  
acreditaciones

**4** | By EDUCA  
EDTECH  
Group

**5** | Metodología  
LXP

**6** | Razones por las  
que elegir Educa  
Business School

**7** | Programa  
Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

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

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School 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

---



# 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.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Administración de Negocios de E-Sports



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Administración de Negocios de E-Sports con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Provincial de Granada, Resolución 6046.

## Descripción

---

El Máster en Administración de Negocios de E-Sports se presenta como una puerta de acceso al fascinante y creciente mundo de los deportes electrónicos, un sector que no deja de expandirse y que ofrece un sinfín de oportunidades laborales. Este máster te proporcionará las herramientas necesarias para destacar en un ámbito donde la gestión de e-gamers, clubes, eventos y competiciones es clave. Aprenderás sobre marketing específico para e-sports, modelos de negocio innovadores y legislación aplicable, preparando tu perfil para enfrentar los retos actuales del mercado. Además, adquirirás competencias en social media management, patrocinio y publicidad, esenciales para promover y posicionar eventos y marcas en la esfera digital. Este máster online es ideal para quienes buscan flexibilidad y desean formarse en un sector en auge, con un enfoque integral que abarca desde la historia de los videojuegos hasta las tendencias más actuales.

## Objetivos

---

- Analizar la evolución histórica de los videojuegos y su impacto cultural. - Evaluar modelos de negocio y marketing en la industria de e-sports. - Comprender la legislación y regulación en competencias y clubes de e-sports. - Gestionar la transformación de un gamer de nivel medio a profesional. - Diseñar estrategias para la creación y administración de clubes de e-sports. - Organizar eventos y competiciones de e-sports a nivel global. - Implementar técnicas de big data para optimizar decisiones en e-sports. - Desarrollar campañas de patrocinio y publicidad efectivas para e-sports. - Optimizar el uso de redes sociales para incrementar la visibilidad de streamers.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Administración de Negocios de E-Sports está diseñado para profesionales y titulados del sector del videojuego y los e-sports que buscan expandir y actualizar sus conocimientos en áreas como el marketing, la gestión de eventos y clubes, y la legislación de e-sports. Este programa avanzado proporciona una comprensión profunda del impacto y la evolución de los e-sports a nivel global.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para convertirte en un experto en la gestión y promoción de e-sports. Desarrollarás habilidades para crear y administrar clubs, planificar eventos y competiciones a nivel regional, nacional y global, y entenderás la legislación vigente. Aprenderás a utilizar herramientas de marketing digital y social media para impulsar tu marca personal y la de los equipos. Además, te formarás en análisis de datos para optimizar estrategias de negocio en este dinámico sector.

## Salidas laborales

---

'- Gestor de equipos de e-sports - Director de marketing especializado en e-sports - Consultor en legislación de e-sports - Organizador de eventos y competiciones de e-sports - Community manager para equipos y jugadores de e-sports - Especialista en análisis de datos y Business Intelligence en e-sports - Responsable de patrocinio y publicidad en e-sports - Asesor de marca personal para streamers y gamers

## 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

## 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

#### 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?

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

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

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

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

