



EDUCACIÓN  
CONTINUA  
PUCP

Facultad de Gestión  
y Alta Dirección

*Descubre  
los Esports  
y el Deporte  
en digital*

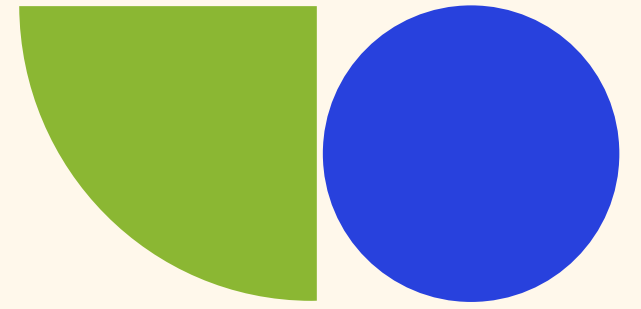
*Programa de Especialización en*  
**Digital Sports  
Management | 5° Edición**

MODALIDAD ONLINE

Inicio:

*Programa de Especialización en*

# Digital Sports Management | 5° Edición



**Descubre los Esports y el Deporte en Digital**

**Inicio:**

El deporte a nivel global se ha visto obligado a digitalizarse rápidamente sin la preparación necesaria. Mientras, el mercado de los Esports, que vive en el mundo digital, sigue creciendo cada vez más.

En este escenario, tenemos el compromiso de formar a los mejores gestores que van a asumir los retos que propone el entorno digital a través de nuestra propuesta académica integral y de gran componente práctico.



## Beneficios *principales*

◆ **Con el curso lograrás:**

Descubrir oportunidades para iniciar en la gestión del deporte digital y el mundo de los Esports.

Adquirir herramientas de gestión en entornos digitales.

Obtener una certificación avalada por la Facultad de Gestión y Alta Dirección.

Crear un emprendimiento digital asesorado por los líderes del sector.

Formar y desarrollar una red laboral de contactos exclusiva.



# ¿Por qué confiar en nosotros?

**#1**

## **La mejor universidad del Perú**

Reconocidos nacional e internacionalmente como la mejor universidad en Perú.



## **Docentes expertos internacionales**

Nuestro programa cuenta con una plana docente de excelencia con profesionales reconocidos en su ámbito.



## **Mentoría práctica**

Para que puedas aplicar lo aprendido en tu día a día nuestros docentes te brindarán mentorías personalizadas.



## **Networking online**

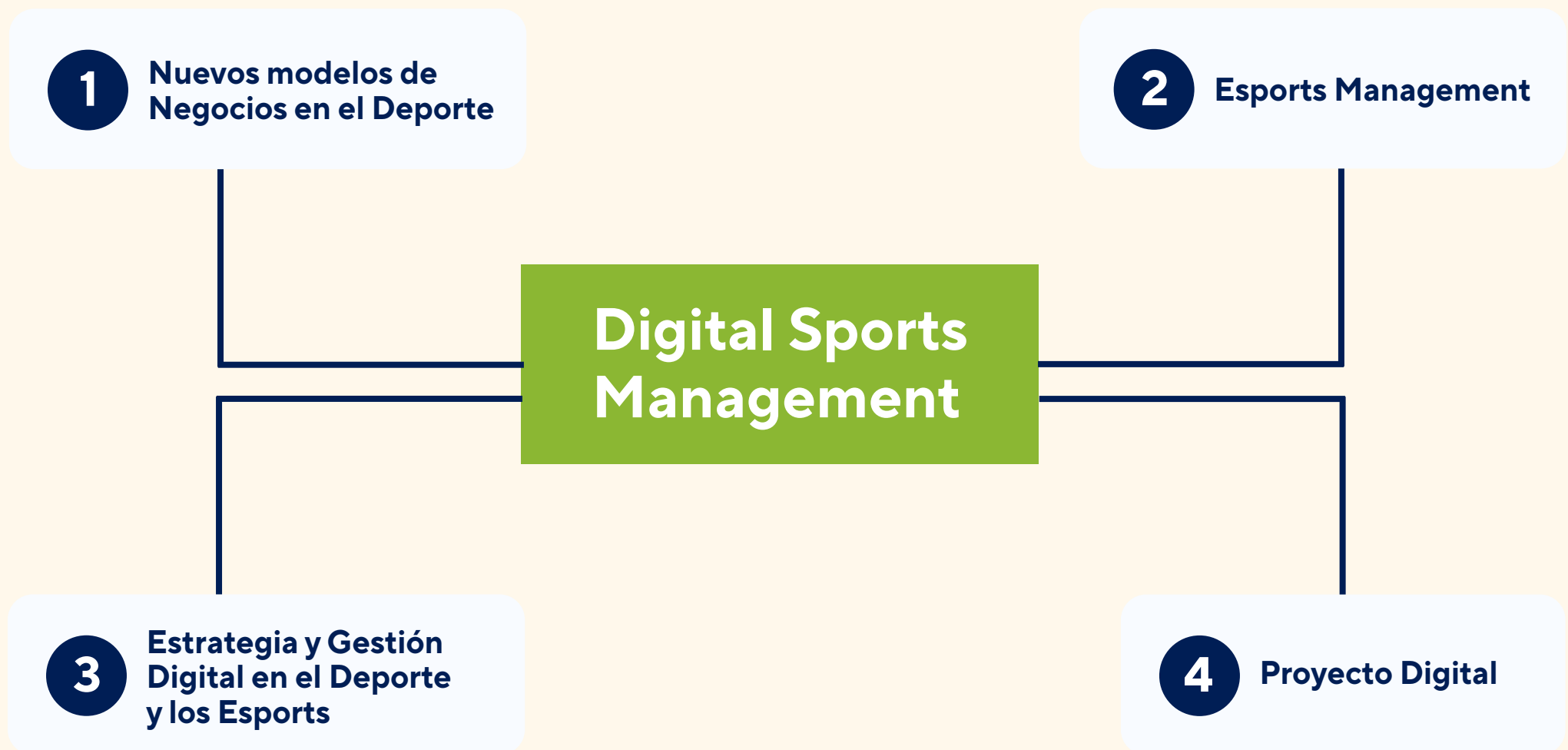
Conocerás a profesionales reconocidos en el rubro y intercambiarás experiencias enriquecedoras.

## Programa ideal para



- Egresados y estudiantes universitarios que desean iniciar su carrera gestionando proyectos deportivos digitales o emprender en el sector de los Esports.
- Emprendedores y consultores del sector deportivo y de los Esports.
- Ejecutivos de marcas que ven en los Esports un nuevo sector de inversión e implementación de proyectos.
- Ejecutivos de marketing y publicidad que buscan profundizar su conocimiento en el entorno digital deportivo.

## Estructura del Programa



**12 semanas** 50 horas académicas

- ✓ Clases en vivo e interactivas
- ✓ Desarrollo del proyecto digital deportivo
- ✓ Estudio de casos prácticos y visita de invitados especiales

# Temas a desarrollar

## Esports



- El producto gaming y los Esports
- Marketing y Patrocinios en los Esports
- Torneos, ligas de Esports y festivales gamers
- Gestión de equipos de Esports
- Broadcasting y streaming de Esports
- Innovación y tecnología en los Esports
- Gestión de streamers e influencers
- Métricas y audiencias en el gaming
- El nuevo rol de la agencia de Esports
- Crypto Gaming y Fan Tokens

## Gestión digital del deporte



- Estrategia Digital del Deporte
- Desarrollo de modelos de negocio en modo start-up
- Digital Sportainment
- Nuevos formatos de contenido digital deportivo
- Gestión Estratégica de Datos
- Herramientas de Marketing Digital y E-commerce
- Plataformas OTT, AR/VR y generación de Contenidos
- Análisis de las nuevas audiencias en el deporte
- Fan Engagement Digital
- El contenido deportivo verticalizado para consumo en smartphones

## Testimonios de Egresados



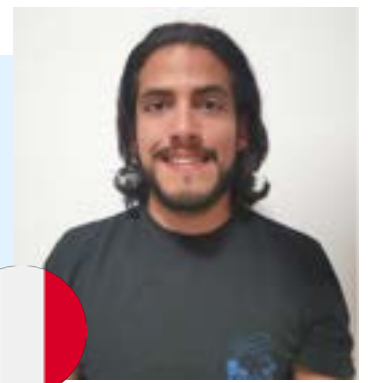
### Ignacio Tapia - Egresado de la 3° Edición

"Mis expectativas se cumplieron en plenitud. El programa entregó muchas herramientas útiles para mi agencia deportiva. Invito a todos los interesados en Chile y Latinoamérica a que se sumen a esta propuesta que brinda la PUCP."



### Pedro Hablutzel - Egresado de la 3° Edición

"Entré al programa buscando un primer contacto con la industria de los Esports y rebasó mis expectativas con creces. Al finalizar, pude obtener una pasantía en Live Media, por lo que he quedado muy contento."



# Plana docente

## Luis Carrillo Pinto (Live Media Sports Entertainment)



MBA en Sports Management de la Escuela Universitaria Real Madrid y estudió en el programa ejecutivo de The Business of Entertainment, Media and Sports en Harvard Business School (USA). **Director de Live Media Esports Entertainment SAC**, productora que creó la Movistar Liga Pro Gaming y el festival Lima Games Week y que fue broadcast partner del Dota Pro Circuit OGA 2021 Sudamerica. Speaker internacional de Marketing Deportivo y en conferencias de Esports Business como ESI Digital Latam e Esports Reunion de Chile.

## Óscar Ugaz (Former Digital Business Manager del Real Madrid FC)



Administrador de empresas (MBA Universidad del Pacífico, Wharton - GCP, Harvard Executive Education) especializado en innovación, negocios digitales y nuevas tecnologías. **Former Digital Business Manager del Real Madrid Club de Fútbol**. Conferencista de eventos internacionales como Soccerex Manchester (UK), SpoBis en Düsseldorf (ALE) y el World Football Forum Moscow (RUS). Profesor de innovación, marketing digital y nuevos negocios en el MBA de la Escuela Universitaria Real Madrid y profesor invitado en Hult International Business School (UK), Oxford Said Business School (UK) y Pompeu Fabra (ES).

# Profesores invitados



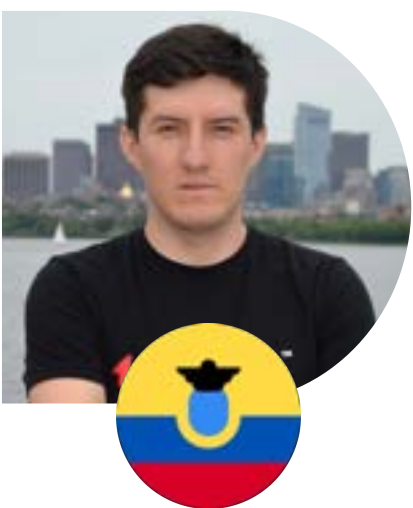
## **Daniel Contreras (Business Developer and Funding en Metworlds Crypto Gaming y Fan Tokens)**

Consultor Tecnológico Blockchain especializado en el área de gaming, cloud e inteligencia artificial. Ha sido el Head of Gaming en Belobaba. Actualmente trabaja como Desarrollor de Negocios e Inversiones en Metworlds, empresa dedicada al metaverso. Colaborador en Esports Bureau y Gamingates. Con amplia experiencia en el sector IT, en las áreas de nuevas tecnologías como Cloud e Inteligencia artificial.



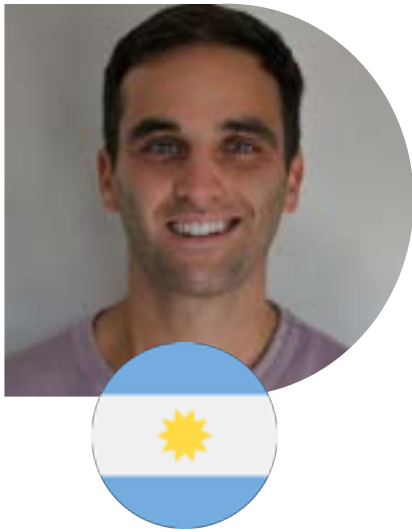
## **Diego Foresi (CEO de Infinity)**

CEO y copropietario de Infinity, el equipo de esports más importante de Latinoamérica. Antes de unirse al fascinante mundo de los deportes electrónicos, trabajó en puestos de liderazgo para varias empresas de Fortune 500 durante más de veinte años. Químico de profesión obtuvo el título de Magíster en Administración de Empresas en Incae Business School en Costa Rica, donde reside actualmente.



## **Andrés Valencia (Former Head Partnerships en Mana Interactive Inc. Innovación y tecnología en los Esports)**

Profesional de Marketing con más de cinco años de experiencia internacional en Norteamérica y Sudamérica. Experiencia en creación e implementación de estrategias digitales para startups. En FirstBlood, Andrés estuvo a cargo del desarrollo de negocio en Latinoamérica con alianzas estratégicas con marcas, equipos y organizadores de torneos. Es el Former Head of Partnerships en Mana Interactive Inc.



### **Tobías Secades (Former Partnership Manager en KRU Esports Marketing a través de influencers deportivos y de esports)**

Trabajó en KRU Esports, que tiene como dueño a la ex estrella del fútbol argentino, Sergio "Kun" Agüero, una de las organizaciones de esports de mayor crecimiento y repercusión en Latam. Licenciado en Marketing en la Universidad Argentina de la Empresa y Máster en Gestión Deportiva en la Johan Cruyff Institute de Barcelona. Experiencia en consultoras de investigación de mercados y retail.



### **Rodrigo Vásquez (Director del Festival Lima Games Week Organización de eventos de Esports y Gaming)**

Fundador del festival Lima Games Week y Chief Revenue Officer de Live Media Esports Entertainment. Graduado en Finanzas del Instituto Tecnológico de Monterrey y MBA de Centrum Católica. Ex banquero de Citibank y Banco Santander con más de 15 años de experiencia como gerente de relaciones comerciales.



### **Alejandro Moral (Director Regional de Beastcoast Management de una organización de Esports)**

Director Regional de Beastcoast, organización norteamericana con sede en Lima. Profesional especialista en la gestión de plataformas de Esports.



### **Christian Roque (CEO y Manager de Infamous Gaming Marketing de una organización de Esports)**

Administrador de empresas de profesión y actualmente es el CEO y Cofundador de Infamous Gaming, la organización de esports que ha tenido el mayor impacto a nivel mundial al llegar al Top 8 en The International 2019, el mundial de Dota 2. Experto en la gestión de patrocinios y creación de contenidos para equipos de esports.





### **Jorge Camacho (Gerente de Comunicaciones e Imagen Institucional de Apuesta Total Estrategias de E-Commerce en el Deporte)**

Graduado en Periodismo en la Pontificia Universidad Católica del Perú y con maestrías en Ciencias Políticas y Comunicación Corporativa. Ha sido el Gerente de Comunicaciones de Universitario de Deportes y hoy gerencia esta área en Apuesta Total, una de las casas de apuestas líderes en el mercado y con diversos patrocinios en el deporte peruano.



### **Diego Montoya (Gerente Comercial, Marketing y Comunicaciones del Club Alianza Lima)**

Ing. Industrial de profesión de la U. de Lima. Con un Diplomado en Gestión deportiva de CIES FIFA. Ha sido el Gerente Comercial de Swatch, Director Comercial de Penalty Perú, Gerente de Competencias en la Federación Peruana de Fútbol y Gerente Comercial de Chocolates Helena.



### **Rodrigo Albán (Gerente de Producto Movistar Deportes)**

Comunicador con especialización en Publicidad de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Con Master en Gestión y Administración Deportiva en el Sports en el EAE. Es el Gerente de Producto de Movistar Deportes y Presidente de la Asociación Peruana de Marketing Deportivo.



# *Gestión Deportiva* PUCP

Somos una comunidad de profesores, estudiantes, egresados y trabajadores originada en la Facultad de Gestión y Alta Dirección de la PUCP.

## OBJETIVO

El desarrollo del deporte en el Perú a través de la formación y generación del conocimiento en ciencias de la gestión.

## PROGRAMAS

Diplomatura de Estudios en Gestión Deportiva - 6° Edición

Programa de Especialización en Digital Sports Management - 3° Edición

Programa de Especialización en Marketing y Patrocinio Deportivo - 2° Edición

Curso de Capacitación en Gestión de Proyectos Deportivos Sociales - 2° Edición

## EJES DE ACCIÓN

**1 Formación:** Recibir formación académica con el sello PUCP.

**2 Investigación:** Realizamos investigación relevante para el sector. Desarrollamos espacios de difusión y debate.

**3 Intervención:** Generamos soluciones a los desafíos de las organizaciones deportivas.

**INICIO:**

[Redacted]

**FINALIZACIÓN:**

[Redacted]

**MODALIDAD:**

Online sincrónico

**HORARIO:**

Lunes y miércoles de 7 p.m a 10 p.m.

**INVERSIÓN:**

S/ 3,500

**DESCUENTO DE PREVENTA:**

10% de descuento por pago al contado

S/ 3,150 [Redacted]

¡Beneficios exclusivos con tarjeta BBVA o DINERS CLUB!

La PUCP ofrece diversas opciones de financiamiento. Consulte con su asesor para más información. Se aplican términos y condiciones.

**CONTACTO:**

[Redacted]

[Clic para hablar por WhatsApp](#) 