

Programa. Los eSports como parte del ecosistema deportivo

☰ **Objetivos**

☰ **Competencias**

☰ **Criterios de participación y aprobación**

TEMARIO

☰ **Módulo 1: Evolución de los eSports: del origen a la actualidad**

☰ **Módulo 2: El ecosistema de los eSports**

☰ **Módulo 3: La Intersección entre los eSports y el deporte tradicional:...**

☰ **Módulo 4: Implementación del equipo de eSports dentro de una organización deportiva**

☰ **Descarga en PDF**

Objetivos

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general

Brindar los conocimientos básicos para entender el mundo de los eSport e integrarse a él de manera eficaz desde un punto de vista organizacional.

Objetivos específicos

- Introducir al público no especialista en los eSports, desde una perspectiva organizacional.
- Ofrecer un marco de actuación a individuos y organizaciones que deseen iniciar actividades en el sector.
- Brindar una visión completa y actualizada del ecosistema de eSports.

CONTINUAR

Competencias

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

Competencias genéricas

- **Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta *performance*.
- **Capacidad de análisis y reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- **Creatividad y soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

Competencia específica

Que el alumno incorpore los conceptos y herramientas esenciales para comprender el ecosistema de los eSport y

cómo desempeñarse en él de forma efectiva.

CONTINUAR

Criterios de participación y aprobación

Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Realice las actividades propuestas.
- Realice la evaluación final.

Criterios de aprobación

Se recomienda que el alumno realice las cuatro (4) actividades propuestas y luego resuelva el examen final.

Para aprobar el cursado, el alumno deberá obtener un puntaje de al menos 60% en el examen.

CONTINUAR

Módulo 1: Evolución de los eSports: del origen a la actualidad

CONTINUAR

Módulo 2: El ecosistema de los eSports

CONTINUAR

Módulo 3: La Intersección entre los eSports y el deporte tradicional:...

...aspectos de rendimiento, competencia y bienestar

CONTINUAR

Módulo 4: Implementación del equipo de eSports dentro de una organización deportiva

CONTINUAR

Lección 8 de 8

Descarga en PDF
