



# Programa. Introducción a los esports: ¿por qué enamorarse de ellos?



## PROGRAMA DEL CURSO

---

- ≡ Fundamentación
- ≡ Objetivos
- ≡ Competencias
- ≡ Criterios de participación y aprobación

## TEMARIO

---

- ≡ Módulo 1. Génesis: aspectos históricos y comparación con los deportes
- ≡ Módulo 2. Ecosistema de los esports. Introducción a los actores de los esports
- ≡ Módulo 3. Modelo de negocio de los esports: un mercado de gran alcance

 **Módulo 4. Retos de los esports: pasado, presente y futuro**

 **Descarga**

# Fundamentación

---

## Fundamentación

Todos hemos escuchado hablar de los deportes electrónicos, o esports como se los suele llamar, sin saber con claridad cómo se convirtieron en una industria única e independiente.

Normalmente, se los compara con los deportes convencionales. En la actualidad, los esports se hacen cada vez más visibles como disciplinas específicas debido a la promoción que obtienen de sus actores e influencers.

Para el público en general, los esports pueden también transmitir clichés y conceptos erróneos. En realidad, con el aumento en la cantidad de jugadores y la concientización acerca de los videojuegos, los esports son, sin duda, un mercado en auge, lleno de pasión, ambición y oportunidades de negocios para las generaciones futuras.

Según el reporte 2021 de NewZoo, Global Esports and Live Streaming Market:

- los ingresos globales de deportes electrónicos superarán los \$1,08 mil millones en 2021, lo que representa un aumento del 14,5% con respecto a los \$947,1 mil millones en 2020;
- 465,1 millones de personas miran esports (un 6,7% más año a año).

Para poder comprender los deportes electrónicos, necesitaríamos entender de dónde vienen, en donde estamos nosotros actualmente y hacia dónde vamos. Este curso nos brindará un entendimiento básico de lo que son los esports, desde su historia, mediante una descripción del ecosistema en su totalidad, hasta los

desafíos a los que se enfrenta este campo en la actualidad. A su vez, puede ayudarnos a encontrar una inspiración o incluso oportunidades para trabajar en el mundo de los deportes electrónicos o colaborar con los actores de la industria actual.

# 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

---

Comprender en su totalidad la industria de los deportes electrónicos.

CONTINUAR

# Competencias

---

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

## Competencias genéricas

- 1 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.
- 2 Capacidad de análisis/reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- 3 Creatividad/ soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

## Competencia específica

---

- Habilidad para describir la industria de los *esports*.
- Capacidad para identificar y mencionar los actores del ecosistema
- Conocimiento del negocio de los *esports*.
- Capacidad para comparar desafíos y cuestionar temas

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.
- Resuelva las autoevaluaciones asignadas en cada módulo.
- Realice las actividades propuestas, sean grupales o individuales.
- Realice el examen final.

## Criterios de aprobación

Para la aprobación del curso se requiere que el alumno realice las (4) actividades propuestas en el curso y apruebe el examen final.

El alumno deberá obtener un puntaje final del 70% o más. Esta nota resultará del promedio entre las actividades y el examen final.

[CONTINUAR](#)

# Módulo 1. Génesis: aspectos históricos y comparación con los deportes

---

CONTINUAR

## Módulo 2. Ecosistema de los esports. Introducción a los actores de los esports

---

CONTINUAR

## Módulo 3. Modelo de negocio de los esports: un mercado de gran alcance

---

CONTINUAR

## Módulo 4. Retos de los esports: pasado, presente y futuro

---

CONTINUAR

# Descarga

---



**Programa. Introducción a los esports ¿por qué enamorarse de ellos.pdf**

368.5 KB

