



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



PROGRAMA DEL CURSO

- 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

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 KB

