



IAD

Transforma tu mundo



I Curso
sobre *eSports*
y gestión deportiva

202133




Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte





ÁREA 6 TECNOLOGÍA DEL DEPORTE

PRESENTACIÓN

Se trata de un curso que condensa los aspectos más destacados de los cursos sobre *eSports* ofertados en los Programas de Formación Continua IAD 2020-2021 pero de forma continuada, y añadiendo algunos contenidos como gestión de marca personal en jugadores y jugadoras.

La idea es ofrecer en modalidad *online* todos los contenidos de una sola vez a cualquier persona interesada.

OBJETIVOS

- Tener una visión global del funcionamiento de los *eSports*
- Familiarizarse con el concepto de *eSports* y los tipos de juegos
- Conocer la estructura orgánica y financiera de un club
- Conocer la gestión de recursos de un club
- Familiarizarse con la organización de eventos y competiciones de *eSports*
- Conocer la estructura de las competiciones
- Conocer los tipos de competiciones
- Aprender sobre los eventos que rodean las competiciones
- Familiarizarse con las características psicofisiológicas de los jugadores de *eSports*
- Conocer los aspectos legales de los *eSports*

 **ÁREA TEMÁTICA:** Tecnología del Deporte

 **TIPOLOGÍA:** Curso

 **MODALIDAD:** Online

 **CÓDIGO:** 202133

 **NÚMERO DE PLAZAS:** 500

 **FECHA:** Del 6 de octubre al 24 de noviembre de 2021

- 1ª sesión:
Miércoles 6 de octubre de 2021
 - 2ª sesión:
Miércoles 20 de octubre de 2021
 - 3ª sesión:
Miércoles 10 de noviembre de 2021
 - 4ª sesión:
Miércoles 24 de noviembre de 2021
-

 **LUGAR:** Online

 **NÚMERO DE HORAS:** 30

 **DIRECCIÓN:**

Ana Yara Postigo Fuentes
Docente en la Universidad de Málaga.
Investigadora en la Cátedra estratégica de *eSports*

 **DESTINATARIOS**

Profesionales y estudiantes de las áreas de actividad física y del deporte, psicología, derecho, economía y gestión deportiva.

 **INSCRIPCIONES:**

Hasta el 28 de septiembre de 2021 inclusive

 **PROFESORADO**

- David Alonso Vicente. *Head of Gaming* en Good Game Group.
 - Mar Aguado. Directora de recursos humanos en Good Game Group.
-

- Rafael Comino Ríos. Abogado especializado en derecho deportivo.
 - Fernando Rojo Crespo. Jefe de comunicaciones en Good Game Group.
 - Ángel Quintana Berzosa. Director de contenidos en Vodafone Giants.
 - Guillermo Mendoza Torrico. Psicólogo deportivo en Vodafone Giants y x6tence.
 - Javier Ramos Fernández. CEO de Gamepolis. Ceo de Evad (Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital).
 - Antonio Castillo Palomares. *Head of eSports* en Ween Games.
 - Jon Llaguno Gutiérrez. *Managing Director* en Ween.
 - Luis García Chinchilla. CEO y cofundador de Arctic Gaming.
-





ESTRUCTURA Y CONTENIDOS

HORARIO	CONTENIDOS	PONENTES
1ª SESIÓN. MIÉRCOLES 6 DE OCTUBRE DE 2021		
10:00-10:30	RECEPCIÓN - INAUGURACIÓN	
10:30-11:30	¿Qué son los <i>eSports</i> ?	Antonio Castillo Palomares
11:30-12:00	DESCANSO	
12:00-13:00	Competiciones <i>eSports</i>	David Alonso Vicente
13:00-14:00	¿Cómo se compite?	Antonio Castillo Palomares
14:00-16:00	DESCANSO	
16:00-17:00	Tipos de juegos y características	Antonio Castillo Palomares
17:00-18:00	Día a día en jugadores	David Alonso Vicente
18:00-18:30	DESCANSO	
18:30-19:30	La importancia de la difusión y los canales: RR. SS., Twitch	Fernando Rojo Crespo
19:30-20:30	Variables fisiológicas en los <i>eSports</i>	Guillermo Mendoza Torrico



2ª SESIÓN. MIÉRCOLES 20 DE OCTUBRE DE 2021

10:30-11:30	Los clubes en los <i>eSports</i>	Antonio Castillo Palomares
11:30-12:00	DESCANSO	
12:00-13:00	Financiación en <i>eSports</i>	Luis García Chinchilla
13:00-14:00	Estructura de un club	Antonio Castillo Palomares
14:00-16:00	DESCANSO	
16:00-17:00	Necesidades humanas	Mar Aguado
17:00-18:00	Necesidades físicas: espacios	Fernando Rojo Crespo
18:00-18:30	DESCANSO	
18:30-19:30	Legalidad: documentos, contratos, constitución del club	Rafael Comino Ríos

3ª SESIÓN. MIÉRCOLES 10 DE NOVIEMBRE DE 2021

10:30-11:30	Gestión de equipos I: fichajes y puestos	David Alonso Vicente
11:30-12:00	DESCANSO	
12:00-13:00	Gestión de equipos II: planificación entrenamientos	David Alonso Vicente
13:00-14:00	Gestión de equipos III: planificación competición	David Alonso Vicente
14:00-16:00	DESCANSO	
16:00-17:00	Relación con los medios	Fernando Rojo Crespo
17:00-18:00	Relación con los propietarios videojuegos	Antonio Castillo Palomares
18:00-18:30	DESCANSO	
18:30-19:30	Alrededor de los <i>eSports</i> : eventos, <i>streaming</i> , propiedad intelectual, dopaje	Ángel Quintana Berzosa
19:30-20:30	El evento que rodea la competición	Javier Ramos Fernández



4ª SESIÓN. MIÉRCOLES 24 DE NOVIEMBRE DE 2021

10:30-12:30	Mesa redonda. Relación, ventajas y desventajas de la asociación de eventos a competiciones	Javier Ramos Fernández Antonio Castillo Palomares Modera: Ana Yara Postigo Fuentes
12:30-13:00	DESCANSO	
13:00-14:00	Organización de evento y competición I: microeventos	Antonio Castillo Palomares
14:00-16:00	DESCANSO	
16:00-17:00	Organización de evento y competición II: macroeventos	Ángel Quintana Berzosa
17:00-18:30	Mesa redonda. Nuevos horizontes en la organización de eventos de <i>eSports</i> . ¿Hacia dónde vamos?	Jon Llaguno Gutiérrez Luis García Chinchilla Ángel Quintana Berzosa Modera: Ana Yara Postigo Fuentes
18:30-19:00	DESCANSO	
19:00-20:30	Mesa redonda. Nuevos escenarios. ¿Hacia dónde vamos, qué necesidades hay?	Fernando Rojo Crespo Jon Llaguno Gutiérrez Guillermo Mendoza Torrico Modera: Ana Yara Postigo Fuentes
20:30-20:45	CLAUSURA	



INSTITUTO ANDALUZ DEL DEPORTE

Avenida Santa Rosa de Lima nº 5 - 29007 Málaga

Tel.: (+34) 951 041 900 / 951 041 924

formacioncontinua.iad.ced@juntadeandalucia.es

<http://lajunta.es/iad>



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte