Diplomado
Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/psicologia/curso-universitario/psicologia-deportiva-aplicada-esports**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

El crecimiento de los deportes electrónicos o e-Sports es innegable. En los últimos años millones de personas han seguido alguna clase de evento o torneo oficial de videojuegos tan populares como League of Legends, Counter Strike, Fortnite o Clash Royale. Estos nuevos deportes cuentan con deportistas profesionales dedicados a ellos en plenitud, ganando cada vez mayor relevancia en los equipos la figura del coach y psicólogo deportivo. En este programa se hace un extenso repaso por las cuestiones más importantes que se deben dominar para triunfar en este campo, incluyendo novedosos módulos en torno a la intervención psicológica, adicción a los videojuegos y futuro de los e-Sports. Todo ello en un formato 100% online, libre y flexible para que el psicólogo lo compagine con la actividad profesional más exigente.





Especialízate en el área con mayor crecimiento y proyección actualmente, partiendo con ventaja para llegar a los entornos de e-Sports más prestigiosos"

Los deportistas involucrados en deportes electrónicos sufren una presión, en ocasiones, incluso mayor que en otros deportes tradicionales. Problemáticas como el uso inadecuado de redes sociales o incluso la depresión y el suicidio son más comunes en esta categoría de deportes, por lo que el psicólogo debe realizar un estudio profundo de cómo prevenirlas para lograr una mayor praxis profesional.

Asimismo, las particularidades de gestión de jugadores y de clubes en la industria de los videojuegos lleva a un terreno psicológico en el que comienzan a darse avances de gran interés, pudiendo el profesional posicionarse con una gran ventaja si examina exhaustivamente estos conocimientos. Un equipo docente formado por expertos en los deportes electrónicos, ha recopilado los principales avances y desarrollos más importantes a lo largo de los 10 temas que componen este Diplomado.

Además, la titulación cuenta con un formato completamente online en el que no existen ni las clases presenciales ni los horarios prefijados. Por el contrario, es el propio alumno el que decide cómo distribuir su carga lectiva, ya que la totalidad de los contenidos se encuentran disponibles para su descarga desde el primer día de titulación.

Este **Diplomado en Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en coaching y psicología del deporte
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Este es el contenido académico más completo y actualizado que vas a encontrar en cuanto a Psicología Aplicada a los e-Sports”

Dale un impulso vital a tu trayectoria profesional especializándote en el ámbito deportivo que más crece, demandando tanto a psicólogos como a coach con grandes conocimientos"

No pierdas la oportunidad y matricúlate hoy mismo en este Diplomado, comenzando ya a profundizar en las cuestiones psicológicas más importantes en e-Sports.

Conseguirás acceso a un aula virtual repleta de materiales audiovisuales de gran calidad, recopilados por un equipo docente experto en la materia.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Siendo los e-Sports una de las áreas con mayores oportunidades, tanto actuales como futuras para el propio psicólogo, este Diplomado pretende establecer las bases profesionales para que sea él mismo quien se impulse en este sector con un conocimiento avanzado de su funcionamiento. Así, se han reunido los avances más modernos, poniendo el foco incluso en el porvenir de la figura del psicólogo dentro del mundo de los e-Sports.





Conseguirás una ventaja competitiva de gran valor al incorporar este Diplomado en tu CV”

Objetivos generales

- Abarcar los diferentes estilos de liderazgo con mayor éxito en el panorama deportivo
- Estudiar la gestión de equipo de alto rendimiento a nivel psicológico y motivacional
- Examinar los pilares básicos sobre los que se sustenta la Psicología Deportiva
- Analizar las posibles aplicaciones de las técnicas y metodologías más socorridas en el coaching deportivo
- Aprender las técnicas psicológicas con un uso más frecuente en el ámbito del deporte
- Conocer la figura del líder en el deporte individual y colectivo
- Entender la importancia de la marca personal para un buen desarrollo profesional
- Actualizar la gestión de las diferentes herramientas digitales para difundir la marca personal
- Profundizar en la transformación cultural de las organizaciones deportivas
- Estudiar las diferentes herramientas interdisciplinares del psicólogo y coach deportivo
- Ahondar en la labor del psicólogo como facilitador en el contexto del deporte





Objetivos específicos

- Profundizar en qué son los e-Sports
- Conocer la importancia actual de la industria del videojuego y su impacto psicológico
- Ahondar y conocer las diferentes funciones del psicólogo en la industria del videojuego
- Entender cuáles son las perspectivas futuras del mundo de los e-Sports
- Profundizar en los medios de prevención de las patologías psicológicas como la depresión en la industria del videojuego

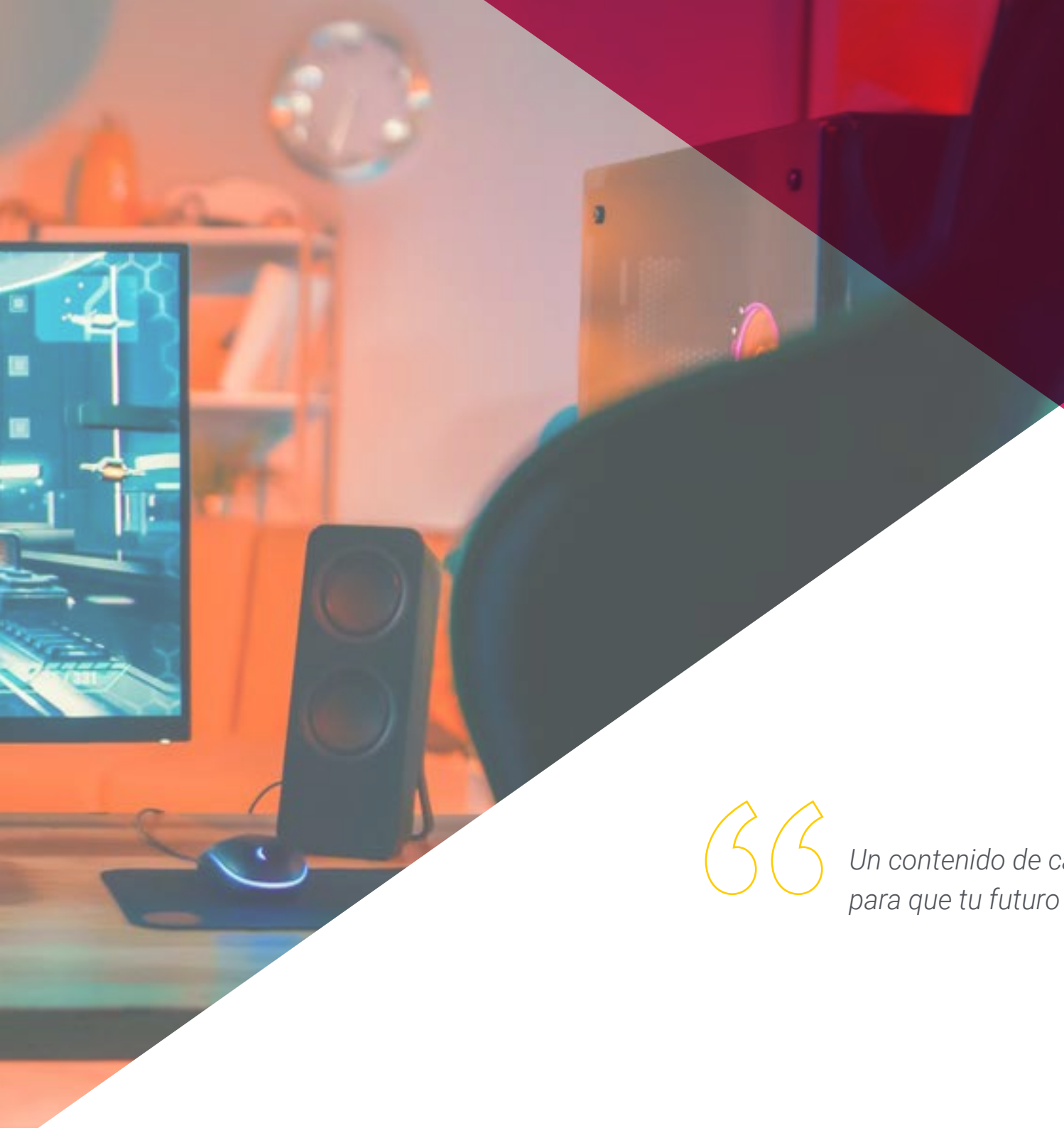
La calidad de los contenidos proporcionados superará tus mayores expectativas, encontrando un material útil incluso como guía referencial en el futuro”

03

Estructura y contenido

El mundo de los e-sports es amplio y extremadamente complejo, pues evoluciona a una velocidad vertiginosa. El equipo docente y TECH han hecho un esfuerzo minucioso por recopilar los datos, metodología psicológica y técnicas de abordaje más recientes y actualizadas en el panorama del deporte electrónico. El alumno tendrá acceso a vídeos en detalle, resúmenes y ejercicios de autoconocimiento con los que contextualizar y asentar los avanzados conocimientos psicológicos proporcionados.





Un contenido de calidad a la orden del día para que tu futuro laboral sea exitoso”

Módulo 1. Los e-Sports

1.1. ¿Qué son los e-Sports?
1.2. La industria del videojuego y su importancia para la psicología
1.3. Gestión de jugadores
1.4. Gestión de clubes
1.5. La figura del psicólogo, rol y funciones
1.6. Adicción a los videojuegos
1.7. Riesgos de las redes sociales dentro de los e-Sports
1.8. Evaluación e intervención psicológica
1.9. Prevención de la depresión y el suicidio
1.10. Futuro de los e-Sports y la figura del psicólogo





Las numerosas lecturas complementarias proporcionadas para cada uno de los temas te ayudarán a profundizar en aquellos que más te interesen”

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos clínicos simulados, basados en pacientes reales en los que deberán investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método. Los especialistas aprenden mejor, más rápido y de manera más sostenible en el tiempo.

Con TECH el psicólogo experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Según el Dr. Gérvas, el caso clínico es la presentación comentada de un paciente, o grupo de pacientes, que se convierte en «caso», en un ejemplo o modelo que ilustra algún componente clínico peculiar, bien por su poder docente, bien por su singularidad o rareza. Es esencial que el caso se apoye en la vida profesional actual, intentando recrear los condicionantes reales en la práctica profesional del psicólogo.

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los psicólogos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al psicólogo una mejor integración del conocimiento la práctica clínica.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



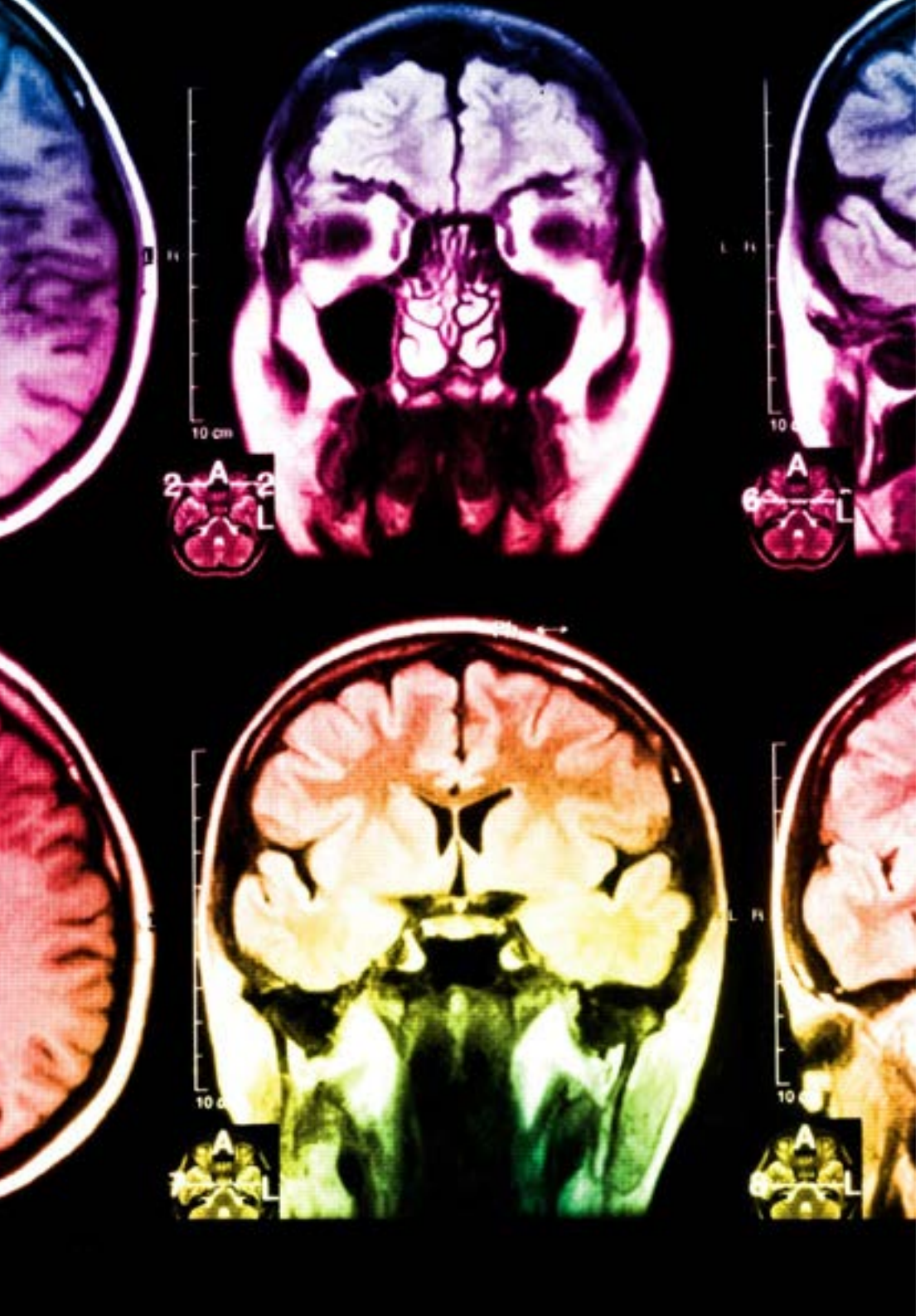
Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El psicólogo aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de softwares de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.





Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 150.000 psicólogos con un éxito sin precedentes en todas las especialidades clínicas. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Últimas técnicas y procedimientos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, los últimos avances educativos y al primer plano de la actualidad en psicología. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para contribuir a la asimilación y comprensión del estudiante. Y lo mejor de todo, pudiéndolo ver las veces que quiera.

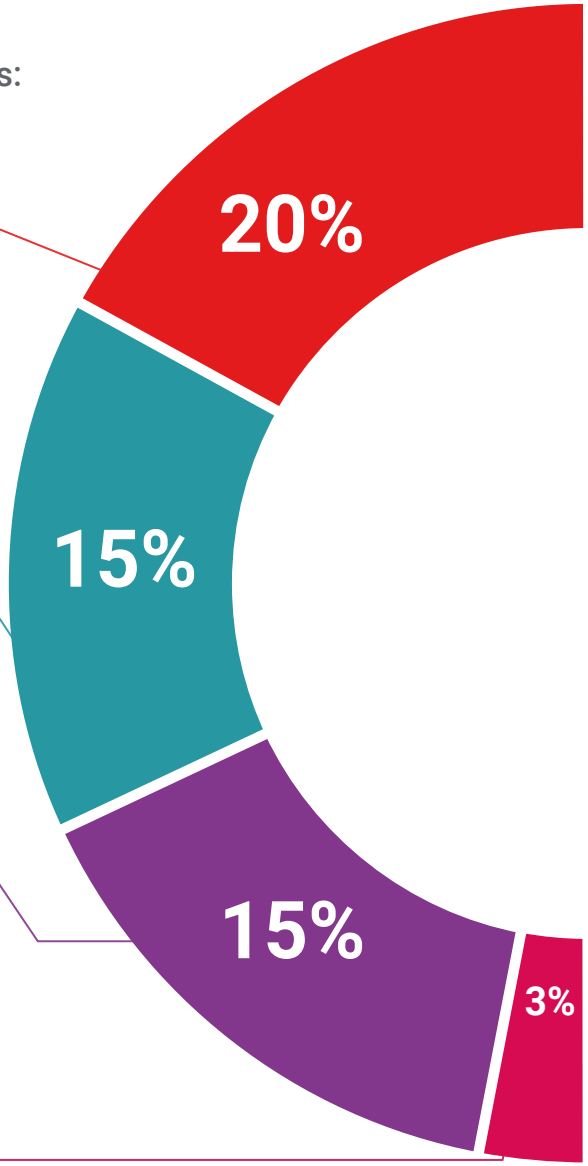
Resúmenes interactivos

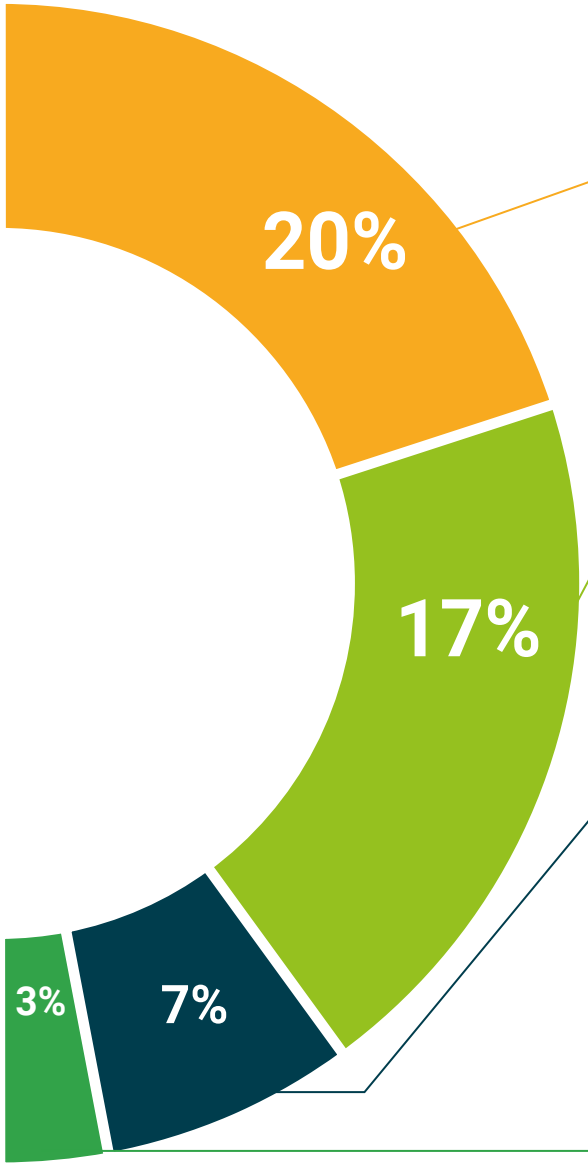
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

05

Titulación

El Diplomado en Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad] Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Psicología Deportiva Aplicada a los E-sports

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Psicología Deportiva Aplicada a los e-Sports



tech universidad tecnológica