Diplomado

Psicología Deportiva Aplicada a los E-sports

Avalado por la NBA



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/ciencias-del-deporte/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

La profesionalización del sector de los *E-sports* ha sido considerablemente rápida y el auge de las competiciones de videojuegos ha dado alas a la figura del psicólogo deportivo. Los retos psicológicos a los que se pueden enfrentar un jugador profesional de *E-sports* y uno de fútbol son similares. Además, su exposición en las redes sociales representa un componente diferencial, ya que trabajan en un entorno eminentemente digital. Por ello, esta titulación 100% online da a conocer al alumno la importancia actual de la industria del videojuego y su impacto psicológico, a la vez que entiende cuáles son las perspectivas futuras del mundo de los deportes electrónicos.





Una especialización de alto nivel educativo que te permitirá alcanzar el éxito profesional en un sector en auge con gran proyección”

En los *E-sports* la mente de cada jugador funciona de una determinada manera. Saber cómo gestionar a los equipos de videojuegos electrónicos y cómo sacar lo mejor de cada competidor es un atractivo que muchos equipos ya están incorporando mediante la función de un experto en las ciencias del deporte como son los psicólogos. Estos harán que el jugador tenga una sensación de dominio en todo momento sobre las acciones que realizan durante las partidas.

Teniendo en cuenta que se habla de un deporte, en este caso los *E-sport*, como en cualquier disciplina deportiva, la psicología es fundamental ya que busca sacar el máximo partido de los jugadores. Por ello, esta capacitación prepara al egresado en un sector cada vez más popular proporcionando los conocimientos necesarios para aportar concentración plena en el momento del juego y dejando de lado, en la medida de lo posible, todas aquellas emociones que obstruyan el *Gameplay*.

Además, al tratarse de un Diplomado 100% online, el alumno no está condicionado por horarios fijos ni por la necesidad de trasladarse a otro lugar físico, sino que puede acceder a un nutrido contenido que le ayudará a entender el auge de la Psicología Deportiva Aplicada a los *E-sports*. Todo ello, en cualquier momento del día, compaginando, a su ritmo, su vida laboral y personal con la académica.

Este **Diplomado en Psicología Deportiva Aplicada a los E-sports** contiene el programa científico 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

Profundizarás en los medios de prevención de las patologías psicológicas como la depresión en la industria del videojuego”

Así como ocurre con los deportes tradicionales, los E-sports también necesitan de especialistas en salud mental que preparen a los jugadores para enfrentarse a situaciones de estrés"

Conviértete en un experto en Psicología Deportiva Aplicada a los E-sports, un deporte que cada vez tiene más proyección.

Te ofrecemos el Diplomado más completo y con la mejor metodología docente.

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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Entre una serie de objetivos, el diseño del programa de este Diplomado permitirá al egresado ahondar y conocer las diferentes funciones del psicólogo en la industria del videojuego a la vez que conocerá la importancia actual de la industria del videojuego y su impacto psicológico. Asimismo, desgranará el proceso de toma de decisiones en el deporte, a la vez que entenderá cuáles son las perspectivas futuras del mundo de los *E-sports*. Todo ello, mediante la profundización en los medios de prevención de las patologías psicológicas como la depresión en la industria del videojuego.





Conoce la importancia actual de la industria del videojuego y su impacto psicológico”

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

Conseguirás ahondar en las diferentes funciones del psicólogo en la industria del videojuego”

03

Estructura y contenido

El temario se ha diseñado en base a los requerimientos de la psicología deportiva Aplicada a los E-sports, estableciendo así un plan de estudios que recoge, en un módulo, la industria del videojuego y su importancia para la psicología. Este Diplomado abarca desde la gestión de jugadores, de clubes y la figura del psicólogo, rol y funciones, pasando por la adicción a los videojuegos y los riesgos de las redes sociales, entre otros.





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





Un programa que abarca todo lo que debes conocer sobre los E-sports para que destaques en el sector”

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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

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.

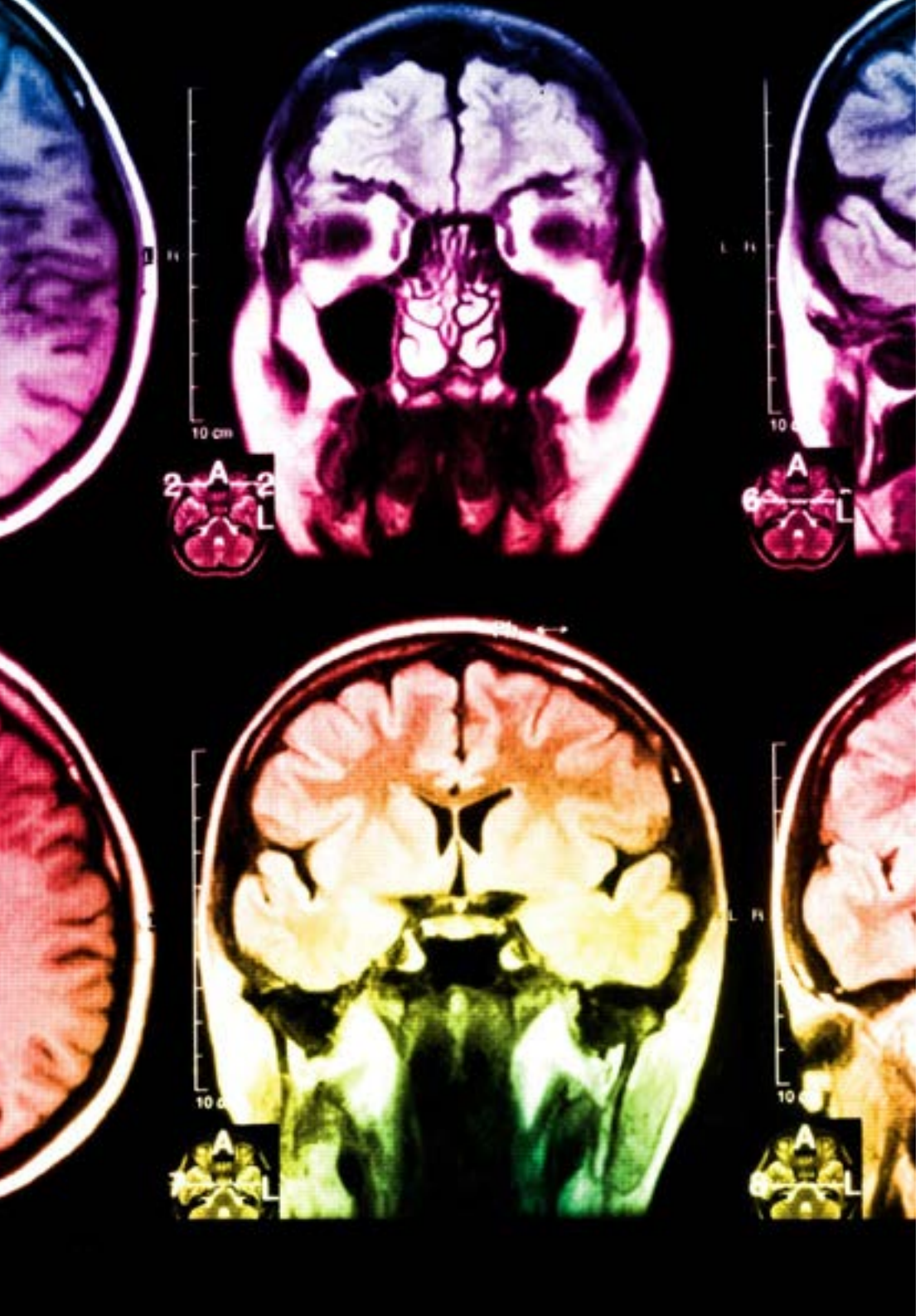
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





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. Con esta metodología se han capacitado a más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta 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.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

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.

Clases magistrales

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

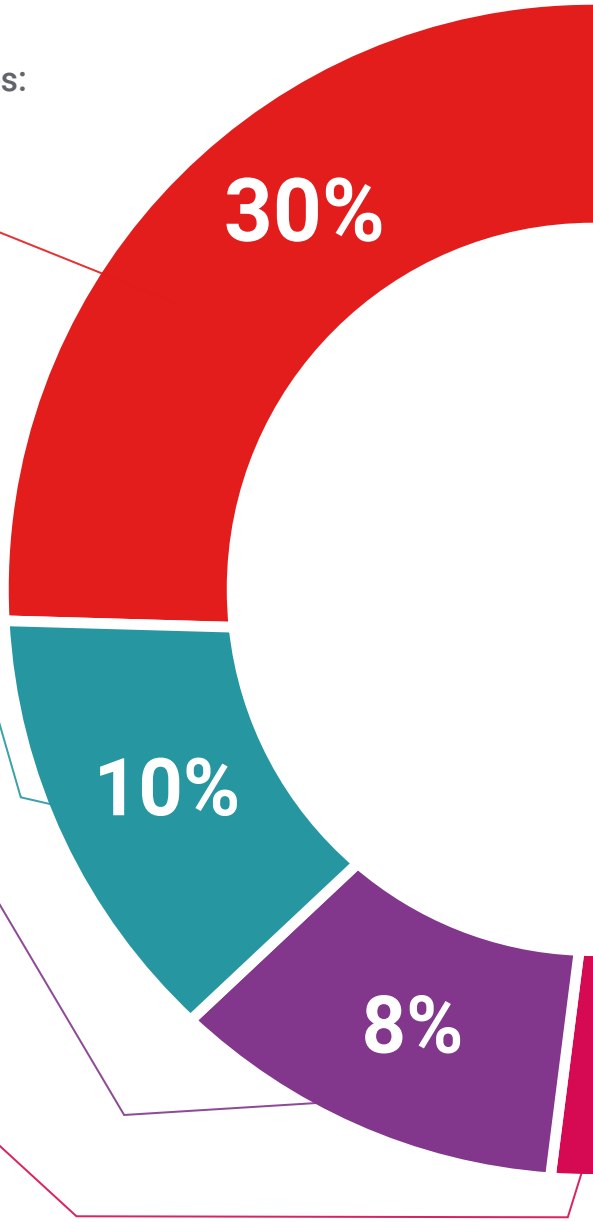
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

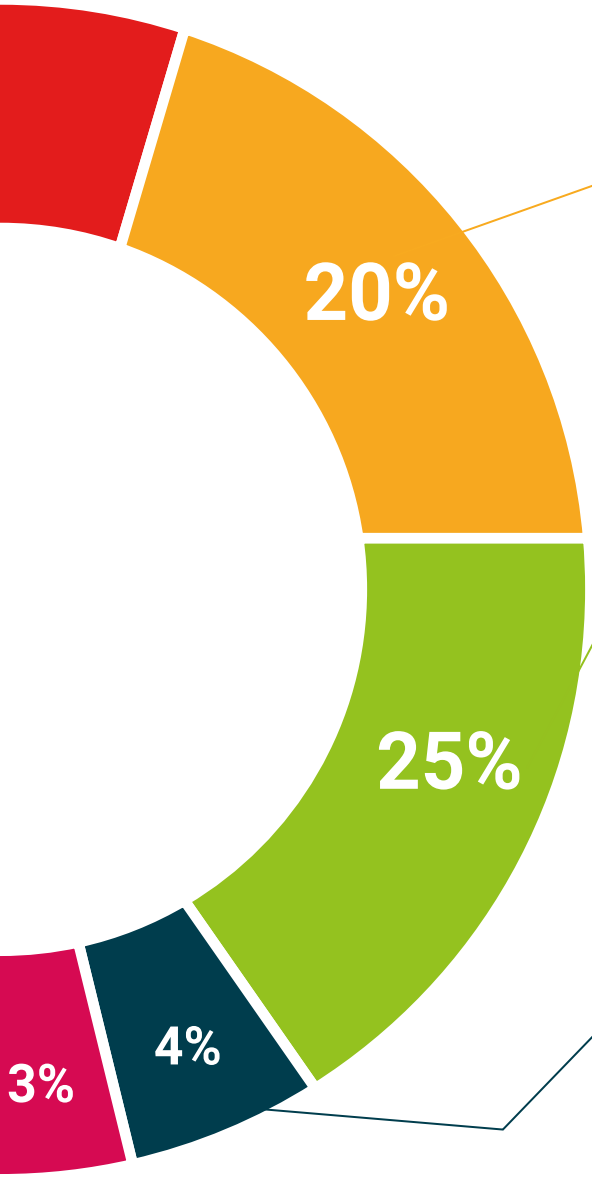
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

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.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta situación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

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".

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.

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 científico 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.**

Avalado por la NBA


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

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

Avalado por la NBA



tech universidad tecnológica