

# **INICIACIÓN A LOS e-SPORTS**

## **CONTENIDOS**

### **Módulo 1º: Introducción a los esports**

En este primer módulo hablaremos de qué son los eSports, haciendo un breve recorrido por su historia, el porqué surgen y cuáles son las claves fundamentales para entenderlos y su cadena de valor. Explicaremos quién es el Publisher y el peso fundamental que tiene en esta industria, así como el resto de actores que la conforman: jugadores y equipos, ligas y torneos, las marcas y patrocinadores y por último distintas plataformas donde se desarrolla la actividad. Terminaremos el módulo explicando lo importante de saber cuantos, cuando y como esto tiene su reflejo en la “economía”: los datos y las métricas. el valor de la información.

### **Módulo 2º: El marketing en los eSports**

Como cualquier otro negocio actual, la forma de vender y como vender es fundamental para captar clientes e ingresos con los que poder desarrollar la actividad empresarial El marketing digital en un mundo digital es pieza clave en el desarrollo del negocio. Los patrocinios son la principal fuente de financiación del sector y hay que saber bien como vender lo que hacemos para poder captar clientes que queden satisfechos con el trabajo realizado. Por ello haremos un repaso a diferentes aspectos que nos permitirán conocer las claves para poder vender nuestros productos y servicios, haciendo hincapié que buscan las marcas y cómo podemos mostrar los resultados de nuestro trabajo para que las relaciones se mantengan en el tiempo y no haya malos entendidos.

### **Módulo 3º: Estructura competitiva: ligas, torneos y campeonatos.**

Conocer cómo se compite, dónde, cómo están organizadas las principales competiciones, quienes las gestionan y explotan. La figura legal que valida y da conformidad a los resultados. Cómo se organiza, gestiona y produce una competición. Un mundo complejo en el que actúan todos los actores de la cadena de valor. Sin competición no hay espectáculo y este tiene que estar regulado y reglamentado. Conocer las principales competiciones y el largo camino hasta llegar a ellas. La feroz competencia existente y no todo vale si quieres llegar lejos.

### **Módulo 4º: Equipos y jugadores, los I marketing en los eSports**

Como en cualquier otro negocio, las personas y las estructuras organizativas que confirman son fundamentales para tener presencia en el sector. Digamos que son los actores que participan, disfrutan y hacen disfrutar a las audiencias que los siguen. Como en cualquier otra actividad, hay seguidores, aficionados, practicantes amateur y profesionales. Como en otras disciplinas en este sector hay verdaderos “dioses” a los que siguen millones de personas que los idolatran y los ponen en el centro de su vida. Las organizaciones deportivas que amparan a estos jugadores conformando equipos o escuadras tienen estructuras similares a sus hermanos de sectores tradicionales de otros deportes”. Tienen áreas y departamentos que permiten realizar una gestión profesionalizada de su actividad. Daremos un repaso a los principales equipos y jugadores que hay en la actualidad, tanto nacionales como extranjeros y que para la

mayoría de los mortales pasan desapercibidos y son desconocidos para el público tradicional.

### **Módulo 5º: Gestión de las emociones en los esports.**

Nivel Jugador.

- 1- Controlar las emociones negativas al perder un partido o durante el partido.
- 2- Controlar las emociones al trabajar en equipo.
- 3- Controlar las emociones al seguir las directrices del coach.

Nivel Coach.

- 1- Controlar las emociones a la hora de dirigir un equipo.
- 2- Controlar las emociones al perder un partido.
- 3- Controlar las emociones a la hora de resolver conflictos.

### **Módulo 6º: La tecnología es pieza fundamental del sector.**

Un sector en el que la tecnología es la base del mismo, es imprescindible saber las diferentes soluciones que existen y que permitan desde la comunicación entre las diferentes partes, la ejecución del propio juego, el análisis de la actividad, y las nuevas tendencias y cómo van a participar de un presente ya cada vez mas cercano. Discord y Twitch, aplicaciones con las que tendrás que convivir, si quieres desenvolverte en este mundo así como herramientas, enlaces de interés, publicaciones, fuentes de información en general.

### **Módulo 7º: Búsqueda de empleo en los eSports**

En este módulo se hablará sobre perfiles profesionales que pueden dar acceso a este mundo, cursos de formación profesional, y plataformas específicas para la búsqueda de empleo en este sector, así como técnicas y consejos para poder destacar tu cv con el resto de candidatos.