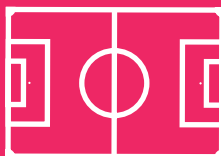


PROGRAMA PROGRAMA EFOOTBALL EFOOTBALL

ORGANIZADO POR:

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL

E-SQUAD THE ESPORTS ACADEMY





INTRODUCCIÓN

La industria de los esports está en auge. En los últimos años ha generado millones de euros en ingresos y el número de espectadores no deja de incrementarse a nivel mundial.

En España, los esports han crecido más de un 140% en los últimos 4 años y cuentan con un volumen de audiencia que se sitúa en el número 12 del ranking mundial, de ahí que grandes marcas se hayan fijado en este sector para aumentar su presencia.

Esta expansión de cifras y audiencias ha hecho que muchos jóvenes y niños vean como aspiracional convertirse en jugadores profesionales de esports. Para la formación de estos futuros jugadores, en el ámbito del eFootball (con títulos tan conocidos como FIFA, de EA Sports, y el renombrado Efootball, de Konami) hemos diseñado el Programa eFootball.

El Programa eFootball ha sido creado siguiendo una metodología de formación, entrenamiento y competición donde los valores del deporte tradicional están plenamente presentes convirtiendo la práctica de jugar a videojuegos en una actividad positiva donde la inclusividad, el desarrollo personal y la generación de comunidad son los verdaderos protagonistas.

En el proceso formativo participarán profesores de juego procedentes de la escena profesional, psicólogos, preparadores físicos y fisioterapeutas, expertos en redes sociales y comunicación, profesionales del mundo del streaming y expertos sectoriales.

OBJETIVOS

GENERALES

- Ofertar una formación específica y especializada, aportando los conocimientos científicos y profesionales más avanzados aplicados al desarrollo de jugadores de esports.
- Desarrollar en los alumnos competencias transversales con un alto nivel de excelencia que favorezca su desarrollo a nivel personal y profesional.
- Promover la creación de una formación reglada para el desarrollo de jugadores de esports en el marco de los valores del deporte tradicional.
- Potenciar el interés por el buen desempeño profesional del jugador a través del desarrollo de una actitud comunicativa y la adecuada, tanto cuando compite, como cuando interactúa como imagen cualificada del sector.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

Crear jugadores profesionales de esports, en la modalidad de eFootball, con herramientas, procesos y conocimientos totalmente innovadores sobre este ámbito, con el fin de optimizar el proceso de formación y entrenamiento, ajustándolo a las necesidades y valores que los esports requieren y deben representar.

- Conocer las rutinas y herramientas de entrenamiento, tanto digitales como físicas y psicológicas, para conseguir la excelencia en la práctica de la preparación como jugadores de eFootball.
- Conocer y dominar las técnicas, tácticas y estrategias de juego necesarias para alcanzar la excelencia en la preparación como jugadores de eFootball.
- Potenciar la importancia de una adecuada gestión de la imagen y la comunicación como herramientas para el desarrollo como jugador de esports completo.
- Buscar la excelencia en el análisis de partidas para una adecuada evaluación del rival y de las propias necesidades de mejora.
- Conocer los principales agentes del sector, así como desarrollar la capacidad de gestionar eficientemente su relación como jugadores con cada uno de ellos.



CARACTERÍSTICAS

El Programa eFootball es un programa propio de e-Squad The Esports Academy y cuenta con una carga lectiva total de 190 horas divididas en 3 niveles: básico (30 horas), intermedio (60 horas) y avanzado (100 horas).

La metodología del curso permite su seguimiento de forma tanto presencial, como semipresencial y totalmente on-line, lo que permitirá al alumno poder desarrollar su proceso formativo desde las instalaciones de e-Squad Academy o de forma autónoma. Las actividades on-line se realizarán a través de un aula virtual, creada por e-Squad The eSports Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

Las 190 horas del programa completo se distribuyen en un total de 127 sesiones divididas en clases de juego, módulos formativos, sesiones de psicología grupal y jornadas de competición. Dichas sesiones se distribuyen proporcionalmente al número correspondiente de horas de cada nivel (básico 20 sesiones, intermedio 40 sesiones y avanzado 67 sesiones).

Los alumnos podrán interactuar, aprender y dialogar con los mejores profesionales en el mundo del eFootball así como con algunos representantes del fútbol tradicional.



LUGAR DE CELEBRACIÓN

PRESENCIAL

Sede e-Squad Academy

Avenida de la Institución Libre de Enseñanza, 39, Planta 2 28037 – Madrid

Cómo llegar

Metro: Línea 5 (Estación de Ciudad Lineal) y Línea 7 (Estación de García Noblejas)

Autobuses: Líneas 4, 28, 38, 48, 70, 105 y N6

ONLINE

DISCORD e-Squad Academy



PLAN FORMATIVO

ENTRENAMIENTO PROFESIONAL

Los esports requieren de un entrenamiento constante para aumentar el rendimiento de los jugadores y desarrollar sus habilidades.

Determinaremos las rutinas a seguir para desarrollar las habilidades necesarias para conseguir el nivel práctico de destreza requerido para cada nivel.

Los alumnos aprenderán a ser conscientes de la elección y la ejecución del complejo de procedimientos técnico-tácticos a realizar para resolver las situaciones parciales del juego y alcanzar la victoria.

Asimismo, se estudiarán las estrategias adecuadas en función del tiempo, las alineaciones de cada equipo, el modo de juego (en equipo o individual) y las habilidades de cada alumno.

SALUD Y ACTIVIDAD FÍSICA

El cuidado del cuerpo y la mente es esencial para cualquier deportista y, en los esports, requieren, además, de una atención especializada.

Nuestro fisioterapeuta enseñará a prevenir las dolencias propias de un jugador de esports. Para ello se impartirán sesiones de fisioterapia preventiva, de salud postural y de actividad física recomendada.

Asimismo, nuestro convenio con el Centro de Optometría Internacional permitirá, a nuestros alumnos, conocer el estado de salud de su vista y aprenderán rutinas para salvaguardarla.



PLAN FORMATIVO

REFUERZO PSICOLÓGICO

La forma en que se diseñan los videojuegos incide en el funcionamiento de nuestro cerebro activando el circuito cerebral de refuerzo y recompensa y, por tanto, la correspondiente liberación de dopamina (neurotransmisor que conecta las neuronas de este sistema y que se asocia al sentimiento de placer).

Nuestro servicio de acompañamiento psicológico ayudará, a nuestros alumnos, a conocer y controlar esta dinámica y así, entrenar de forma saludable.

Asimismo, a nivel competitivo, les ayudará a mejorar su capacidad de gestión emocional, a fortalecer su autoestima y a mejorar sus skills de trabajo en equipo.

REDES SOCIALES Y STREAMING

Los jugadores profesionales tienen un gran impacto en el público, lidian a diario con medios de comunicación y generan gran notoriedad en redes sociales.

Nuestros alumnos adquirirán las competencias para relacionarse con estos medios y realizar intervenciones que respalden los valores del deporte y les ayuden a desarrollar eficazmente su propia marca personal.

PLAN FORMATIVO

ANÁLISIS DE PARTIDAS

El análisis de partidas es esencial para una buena formación deportiva y, especialmente, en los esports donde el volumen de movimientos y toma de decisiones es muy elevado.

Durante el programa, nuestros alumnos aprenderán nociones esenciales del análisis de partidas para:

- Comparar la efectividad de las decisiones en el juego
- Analizar los procesos de pensamiento internos
- Visualizar otros métodos de juego y aprender nuevas ideas
- Estudiar errores y aprender a corregirlos

GESTIÓN DE ESPORTS

Sea cual sea el papel que finalmente puedan llegar a desempeñar nuestros alumnos en la industria de los esports, es muy importante tener unas nociones básicas sobre cómo funciona dicha industria.

Conocer a los distintos agentes existentes, su interrelación y sus objetivos ayudará, a nuestros alumnos, a adquirir un adecuado entendimiento del sector y de su papel y posicionamiento dentro del mismo.



PLAN FORMATIVO

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Nuestra metodología se basa en el método del caso aplicado en las mejores escuelas de negocios del panorama internacional.

Nuestro programa realiza un recorrido por los principales videojuegos de fútbol y plataformas utilizadas en los esports. Se trabajará el entrenamiento de una forma estratégica, analizando las partidas y aprendiendo las mejores acciones técnico-tácticas de cada videojuego. Trabajamos con los juegos de fútbol más potentes del momento y presentes en las esferas profesionales.

Al inicio, todos los alumnos deberán cursar los dos principales títulos de este género de juego para desarrollar las habilidades y competencias necesarias para la competición. Este período servirá para evaluar el verdadero potencial del alumno y elegir su especialización a partir del nivel intermedio de su formación.

El conjunto de edades que puede optar a esta formación es muy extenso gracias a la catalogación PEGI 3 de los títulos, FIFA y PES (Efootball), que utilizamos, siendo la edad mínima recomendada los 4 años.

Durante el curso, nuestros expertos y analistas determinarán las posiciones de juego óptimas de cada alumno con el objetivo de orientarles de manera profesional. Se ofrecerá una formación enfocada a potenciar dichas habilidades y convertirlas en una ventaja competitiva para los esports.

La oferta formativa cuenta también con seminarios especializados complementarios al entrenamiento de videojuegos de fútbol, como marketing, redes sociales y psicología deportiva. Esto ayudará al alumno a adquirir una visión global y un conocimiento integral del sector, para convertirse en un profesional completo de los esports.



PLAN FORMATIVO

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Los esports se han convertido en una novedosa modalidad deportiva con gran potencial. Son muchos los perfiles que han surgido de la mano de esta disciplina y se abren grandes oportunidades profesionales, desde jugadores o coaches, hasta analistas, generadores de contenido o casters. Nuestra formación está orientada a que cada alumno encuentre la salida profesional que más encaja con sus preferencias y habilidades.

La enseñanza presencial (virtual o in-situ) se desarrollará en las aulas e instalaciones de e-Squad Academy e incluirá las siguientes actividades:

- Clases magistrales de exposición teórica, con interacción con el alumnado para plantear preguntas, resolver dudas, introducir temas de debate.
- Clases prácticas de aplicación de conocimientos en forma de entrenamientos deportivos.
- Participación en actividades grupales de competición, análisis y discusión.

La metodología virtual se basa en la formación on-line, y será desarrollada a través de un aula virtual ya creada por e-Squad Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

En el calendario programa, se indicarán las fechas de las sesiones presenciales (virtuales e in situ), las tareas a realizar y las fechas de entrega de cada tarea de aprendizaje, así como las fechas de inicio de cada módulo temático. Todo ello con el objetivo de facilitar al estudiante una correcta planificación de su trabajo autónomo. Los temas se presentarán en formato digital, y podrán incluir material complementario escrito y/o audiovisual de apoyo, que refuercen los aspectos más relevantes del tema tratado.

A lo largo del programa, los alumnos podrán tener tutorías con el profesorado y con la dirección, en un horario previamente acordado, para aclarar dudas.



PLAN FORMATIVO

DESARROLLO COMPETENCIAL

La metodología de enseñanza desarrollada por e-Squad Academy es única e innovadora y está **orientada a encontrar el potencial de cada alumno** ofreciéndole una formación transversal e integral válida tanto para su desarrollo personal como profesional.

En 2019, E-Squad The eSports Academy, obtuvo el premio a “Mejor empresa de nueva creación” por “aprovechar el potencial de los videojuegos para transmitir valores y desarrollar competencias en los alumnos”.

En concreto, el Programa eFootball, comprende el desarrollo de las siguientes competencias:

- **Trabajo en equipo:** Complementariedad, comunicación, coordinación, confianza y compromiso.
- **Gestión de la frustración:** Técnicas de control emocional, relativización de los fracasos y los éxitos, distinción entre deseos y necesidades y control ambiental.
- **Exposición al público:** Las instalaciones cuentan con un estadio donde los alumnos aprenden a competir y a hablar en público todas las semanas.
- **Integración, Socialización y Cohesión:** Los esports son eminentemente inclusivos y generan un sentimiento de comunidad que contribuye a la socialización y cohesión de sus seguidores.

PLAN FORMATIVO

DESARROLLO COMPETENCIAL

- **Desarrollo de la comunicación:** Les formamos para que sus intervenciones en medios, eventos o redes sociales respalden los valores del deporte y les ayuden a desarrollar eficazmente su propia marca personal.
- **Desarrollo del pensamiento crítico:** En los juegos (y más aún, en los videojuegos) es necesario desarrollar la toma de decisiones.
- **Resolución de problemas:** Cada juego es un "rompecabezas". Practicar esta habilidad tiene una aplicación directa a las necesidades reales del alumnado.
- **Incremento y desarrollo de la memoria:** Los juegos en su mayoría requieren memorizar información, secuencias o elementos narrativos.
- **Realización personal y profesional:** Los eSports son nuestra vocación y la de nuestros alumnos. Contribuir a su profesionalización ayudará a nuestros alumnos a vivir de su pasión.
- **Mejora de desordenes de atención en niños:** Gracias a las altas dosis de concentración que la práctica de videojuegos requiere.
- **Desarrollo de la coordinación:** Concretamente la coordinación "mano-ojo"
- **Alfabetización TIC:** Los juegos on-line desarrollan las competencias de selección de la información, de conocimiento de términos tecnológicos, navegar en Internet y familiarizarse con términos propios de la web,
- **Ciudadanía digital:** Enseñan a encajar en una comunidad (virtual), a determinar normas para ésta y las funciones de sus miembros.



MATRÍCULA Y FORMA DE PAGO

Cada uno de los niveles y subniveles en los que se divide el Programa eFootball consta de un precio determinado conforme al siguiente detalle:

BÁSICO

Básico 1

30 horas lectivas
Precio: 148€

Págalo en 2 cuotas

Básico 2

60 horas lectivas
Precio: 295€

Págalo en 3 cuotas

Básico 3

60 horas lectivas
Precio: 492€

Págalo en 6 cuotas

INTERMEDIO

Intermedio 1

30 horas lectivas
Precio: 148€

Págalo en 2 cuotas

Intermedio 2

60 horas lectivas
Precio: 295€

Págalo en 3 cuotas

Intermedio 3

60 horas lectivas
Precio: 492€

Págalo en 6 cuotas

AVANZADO

Avanzado 1

30 horas lectivas
Precio: 148€

Págalo en 2 cuotas

Avanzado 2

60 horas lectivas
Precio: 295€

Págalo en 3 cuotas

Avanzado 3

60 horas lectivas
Precio: 492€

Págalo en 6 cuotas



MATRÍCULA Y FORMA DE PAGO

REGISTRO ONLINE

El pago se realiza a través del formulario de matriculación:
<https://esquad.typeform.com/to/UnrWzD3h>

TPV

El pago se realiza a través del formulario de matriculación:
<https://esquad.typeform.com/to/UnrWzD3h>

TRANSFERENCIA BANCARIA

Caja Rural de Jaén
Cuenta: ES47 3067 0139 5732 8140 1525
Beneficiario: E-Squad The Esports Academy
Concepto: Nombre y apellidos del alumno
Justificante: Enviar a matriculaciones@e-squad.es



GRUPOS Y HORARIOS

La presente organización de grupos y horarios está sujeta a modificaciones, sobre todo en lo referente a las medidas que las autoridades pertinentes vayan adoptando con respecto a la pandemia de la COVID-19.

La formación se organiza en torno a dos sesiones de clase semanales, de 90 minutos de duración, cada una de ellas, dos sesiones quincenales de psicología, de 60 minutos de duración, y una jornada de competición semanal.

Los horarios de los diferentes grupos son:

ENTRE SEMANA

| | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|----------------|---------|---------|-----------|---------|---------|
| 17:00 18:30 | GRUPO 1 | GRUPO 2 | GRUPO 1 | GRUPO 2 | GRUPO 5 |
| 18:30 20:00 | GRUPO 3 | GRUPO 4 | GRUPO 3 | GRUPO 4 | GRUPO 6 |

FIN DE SEMANA

| | SÁBADO | DOMINGO |
|----------------|---------|---------|
| 10:30 12:00 | GRUPO 5 | GRUPO 6 |
| 12:00 13:30 | GRUPO 7 | GRUPO 7 |
| 13:30 15:00 | GRUPO 8 | GRUPO 8 |



EVALUACIÓN

La evaluación del Programa se realizará mediante un proceso de evaluación continua.

Para la obtención del título acreditativo de cada uno de los niveles el alumno deberá alcanzar una calificación de APTO, de acuerdo con los siguientes criterios:

- Asistencia mínima del 80% a las sesiones (tanto si se cursa en modalidad on-line como in situ)
- Obtención de una calificación mínima de B en el desarrollo de habilidades asociadas a la técnica del juego.
- Obtención de una calificación mínima de 3 en el desarrollo competencial asociado.
- Obtención de una calificación mínima del 50% en el aprovechamiento de los módulos formativos.



CONTACTO

AV. INSTITUCIÓN LIBRE DE ENSEÑANZA, 39
MADRID

INFO@E-SQUAD.ES
91 - 064 63 80

<https://rfe.es/formacion/academia-esports-efootball-rfef>

