

GUIA D'APRENTATGE

Esports III: Tendències (E-Sports)

1. FITXA DESCRIPTIVA

Titulació:	Ciències de l'Activitat Física i l'Esport (CAFE)
Crèdits:	6.00
Matèria:	Activitat Física i Ciències de l'Esport
Any acadèmic:	2026-2027
Tipus:	Obligatòria
Semestre:	Segon curs
Codi - assignatura:	ES-Esports III: Tendències (E-Sports)
Grup:	
Idioma d'impartició:	

2. PRESENTACIÓ

L'assignatura d'esports III: Tendències (eSports), introdueix l'estudiant al coneixement, disseny i direcció d'activitats relacionades amb els esports electrònics, entenent-los com una nova manifestació esportiva emergent amb dinàmiques pròpies. Es treballen aspectes tècnics i tàctics específics dels eSports, així com la seva reglamentació, fomentant l'anàlisi crítica dels seus codis normatius i proposant adaptacions o innovacions segons el context. Alhora, es desenvolupen competències per a la conducció de sessions d'entrenament aplicant estratègies didàctiques i tecnològiques pròpies d'aquest àmbit, tenint en compte els requisits físics, cognitius i socials associats a la pràctica esportiva digital

3. BLOGS TEMÀTICS I CONTINGUTS

1. Els eSports com a nou àmbit d'aplicació de les Ciències de l'Activitat Física i l'Esport.

Concepte d'eSport, diferències amb el videojoc recreatiu, evolució històrica i estructura actual del sector. Paper del professional de l'activitat física i l'esport en contextos d'eSports.

2. Classificació dels eSports i perfils de jugadors.

Tipologies de videojocs competitius, característiques de cada gènere i exigències associades. Anàlisi dels diferents perfils de jugadors i nivells competitius. Beneficis i problemàtiques vinculades a la pràctica dels videojocs.

3. Models teòrics de referència aplicats als eSports.

Model de competències de joc, model de rendiment esportiu i model integrador. Anàlisi del rendiment en eSports des d'una perspectiva multidimensional.

4. Model holístic de necessitats del jugador d'eSports.

Fonaments del model holístic i relació entre les diferents necessitats del jugador. Aplicació del model com a eina d'anàlisi i planificació de l'entrenament.

5. Necessitats psicològiques en eSports.

Components emotiu-volitiu i cognitiu del rendiment. Activació, control del pensament, visualització, relaxació, rutines precompetitives, atenció i memòria en contextos competitiu.

6. Necessitats tècnico-tàctiques en eSports.

Objectius tècnics: coordinació i habilitats específiques "in game".

Objectius tàctics: anàlisi propi i del rival, presa de decisions i definició d'estratègies competitives.

7. Necessitats biològiques i socials del jugador d'eSports.

Condicció física, alimentació i hàbits de descans. Relacions interpersonals, treball en equip, creació de marca personal i gestió de la comunicació i exposició en xarxes.

8. Planificació de l'entrenament en eSports.

Programació de la temporada, macrocicles i microcicles. Integració de les diferents necessitats en la planificació del procés d'entrenament.

9. Recerca aplicada en eSports.

Introducció a la recerca aplicada, disseny i execució d'intervencions senzilles, recollida i anàlisi bàsica de dades i interpretació crítica dels resultats en contextos reals.

10. Entrenament específic i competició en eSports.

Preparació específica per a la competició, disseny i desenvolupament de competicions, anàlisi del rendiment competitiu i transferència dels aprenentatges al procés d'entrenament.

4. ENFOCAMENTS METODOLÒGICS

MD2. Estudi i resolució de casos pràctics

MD3. Aprenentatge basat en problemes

MD4. Aprenentatge cooperatiu

MD5. Aprenentatge per projectes

MD6. Treball de síntesis

5. COMPETÈNCIES

Coneixements:

7. Identificar els objectius de desenvolupament sostenible, incloent-hi la responsabilitat social davant qüestions relacionades amb la sostenibilitat i el canvi climàtic, en la pràctica de l'activitat física i l'esport.

10. Identificar els conceptes específics de l'àmbit de les ciències de l'activitat física i l'esport, tenint present les principals fonts documentals.

14. Identificar els principals elements del marc jurídic regulador de la professió i de la intervenció en els àmbits de l'activitat física i l'esport, atenent a les particularitats del sistema educatiu i esportiu.

21. Identificar noves tendències en l'àmbit de les ciències de l'activitat física i l'esport, incorporant-les en el propi procés d'aprenentatge amb sentit crític.

Habilitats:

1. Fer un ús eficaç i integrador de les tecnologies de la informació i la comunicació en l'àmbit de l'activitat física i l'esport.

2. Comunicar-se eficaçment, de forma oral o escrita en català i castellà en el desenvolupament de l'activitat professional i acadèmica relacionada amb l'activitat física i l'esport, adaptant el discurs al públic objectiu.

5. Participar en la generació de propostes d'emprenedoria, innovació i lideratge en l'activitat professional i acadèmica vinculada a l'activitat física i de l'esport.

6. Reconèixer els principis ètics en coherència amb els principis deontològics de la professió vinculada a l'activitat física i de l'esport que seran exposats d'acord amb l'ideari de la Universitat.

11. Aplicar criteris científics anatòmico-fisiològics i biomecànics avançats en el disseny, desenvolupament i avaluació tècnica-científica de procediments, estratègies, accions, activitats i orientacions adequades per prevenir, minimitzar i/o evitar un risc per a la salut en la pràctica d'activitat física i esport en tot tipus de població.

16. Planificar el procés d'entrenament aplicant els principis fisiològics i establint els principis bàsics de l'entrenament en els seus diferents nivells.

17. Prescriure exercici físic orientat cap a la salut, atenent a les necessitats individuals dels practicants i en condicions de seguretat.

18. Elaborar plans de gestió i projectes per a la direcció d'institucions, organitzacions, entitats, instal·lacions i esdeveniments esportius, tant individualment com

treballant en equip amb altres professionals.

19. Desenvolupar activitats físico-esportives de caràcter recreatiu i/o d'entreteniment, seleccionant i utilitzant l'espai, material i equipament esportiu adequats per a cada tipus d'activitat, en condicions de seguretat i adaptant-los convenientment a les circumstàncies i a les característiques dels participants.

22. Demostrar les habilitats físiques i esportives bàsiques en diferents situacions pràctiques del context esportiu.

Competències:

4. Col·laborar amb equips per assolir objectius comuns en el marc d'un projecte acadèmic o professional de l'àmbit de l'activitat física i de l'esport, integrant criteris d'eficàcia i la diversitat de punts de vista.

23. Actuar en els contextos acadèmics i professionals amb responsabilitat, proactivitat i sensibilitat cap a les necessitats i expectatives de cadascú, així com les dels altres.

24. Aplicar els coneixements adquirits a l'activitat professional mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de situacions acadèmiques i/o professionals.

25. Desenvolupar propostes i projectes professionals relatius a les ciències de l'activitat física i l'esport en l'àmbit d'una empresa o institució, amb autonomia i responsabilitat social.

6. RESULTATS D'APRENTATGE

RA-M3. Dissenyar tasques d'aprenentatge tècnic i tàctic utilitzant l'equipament més adequat i específic per a la seva realització.

RA-M4. Determinar la complexitat dels reglaments esportius trobant les limitacions d'aquests i proposant modificacions, noves propostes o exclusió d'alguna de les seves normes.

RA-M6. Demostrar habilitats esportives bàsiques de forma pràctica en l'execució tècnica i tàctica requerida en esports individuals, col·lectius i electrònics.

RA-M7. Dirigir sessions esportives en un context real o simulat aplicant activitats i exercicis d'aprenentatge específics de l'esport.

7. AVALUACIÓ (com avaluarem el que han après)

1a convocatòria:

La qualificació final de l'assignatura s'obtéindrà a partir de la ponderació entre l'avaluació continuada i prova final, segons els percentatges establerts en aquesta guia docent.

L'assistència és obligatòria. L'alumnat ha d'assistir, com a mínim, al 80% de les classes programades de l'assignatura. A partir d'aquest límit, per cada dia addicional d'absència es descomptaran 0,20 punts de la nota de l'avaluació continuada, excepte en els casos degudament justificats i acreditats.

Per superar l'assignatura cal obtenir una qualificació final mínima de 5,0 i una qualificació mínima de 5,0 a l'examen final.

2a convocatòria (recuperació):

L'alumnat haurà de presentar-se a la recuperació en els casos següents:

a) Si la nota de la prova final de 1a convocatòria és inferior a 5,0.

b) Si la qualificació final ponderada de l'assignatura és inferior a 5,0.

La recuperació es realitzarà mitjançant una prova final. La nota obtinguda en aquesta prova farà mitjana ponderada amb la nota de l'avaluació continuada obtinguda durant el curs.

L'alumnat no es podrà presentar a la recuperació per pujar nota.

No presentat / No evaluable:

Si l'alumne no es presenta a l'examen final de 1a convocatòria, constarà com a NP i la convocatòria computarà.

Si l'alumne no es presenta a l'examen final de 2a convocatòria, constarà com a NA i la convocatòria no computarà.

Qualificacions:

Les qualificacions s'expressaran de 0 a 10 seguint la següent baremació: 0-4,99 (suspès); 5-6,99 (aprobat) 7-8,99 (notable), 9-10 (excel·lent)

Matrícula d'honor:

El professorat podrà atorgar matrícula d'honor a l'alumnat amb qualificació final d'excel·lent, sempre que consideri que el seu rendiment és especialment meritori i d'acord amb els límits establerts per la normativa acadèmica vigent.

8. REFERÈNCIES GENERALS DE L'ASSIGNATURA

- Nagorsky, E. & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. PLOS ONE, 15(8), e0237584.
- Wiemeyer, J. (2012). Competencies of game performance. In Serious Games and Edutainment Applications. Springer.
- Wiemeyer, J. (2015). Performance assessment in serious games. In Serious Games. Springer.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211–232.
- Jenny, S. E. et al. (2017). Virtual(ly) athletes. Sport Management Review, 20(1), 1–15.
- Llauradó, L.I. (2023). Programació d'un entrenament al FIFA (eSports): una proposta basada en el model holístic de necessitats del jugador. Treball Final de Grau.