

GUIA DE APRENDIZAJE

Deportes III: Tendencias (E-Sports)

1. FICHA DESCRIPTIVA

Titulación:	Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (CAFD)
Créditos:	6.00
Materia:	Actividad Física y Ciencias del Deporte
Año académico:	2026-2027
Tipo:	Obligatoria
Semestre:	Segundo curso
Código - asignatura:	ES-Deportes III: Tendencias (E-Sports)
Grupo:	
Idioma de impartición:	

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de deportes III: Tendencias (deportes), introduce al estudiante en el conocimiento, diseño y dirección de actividades relacionadas con los deportes electrónicos, entendiéndolos como una nueva manifestación deportiva emergente con dinámicas propias. Se trabajan aspectos técnicos y tácticos específicos de los deportes, así como su reglamentación, fomentando el análisis crítico de sus códigos normativos y proponiendo adaptaciones o innovaciones según el contexto. A la vez, se desarrollan competencias para la conducción de sesiones de entrenamiento aplicando estrategias didácticas y tecnológicas propias de este ámbito, teniendo en cuenta los requisitos físicos, cognitivos y sociales asociados a la práctica deportiva digital

3. BLOGS TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

1. Los deportes como nuevo ámbito de aplicación de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Concepto de deporte, diferencias con el videojuego recreativo, evolución histórica y estructura actual del sector. Papel del profesional de la actividad física y el deporte en contextos de deportes.

2. Clasificación de los deportes y perfiles de jugadores.

Tipologías de videojuegos competitivos, características de cada género y exigencias asociadas. Análisis de los diferentes perfiles de jugadores y niveles competitivos. Beneficios y problemáticas vinculadas a la práctica de los videojuegos.

3. Modelos teóricos de referencia aplicados a los deportes.

Modelo de competencias de juego, modelo de rendimiento deportivo y modelo integrador. Análisis del rendimiento en deportes desde una perspectiva

multidimensional.

4. Modelo holístico de necesidades del jugador de deportes.

Fundamentos del modelo holístico y relación entre las diferentes necesidades del jugador. Aplicación del modelo como herramienta de análisis y planificación del entrenamiento.

5. Necesidades psicológicas en deportes.

Componentes emotivo-volitivos y cognitivos del rendimiento. Activación, control del pensamiento, visualización, relajación, rutinas precompetitivas, atención y memoria en contextos competitivos.

6. Necesidades técnico-tácticas en deportes.

Objetivos técnicos: coordinación y habilidades específicas "in game".

Objetivos tácticos: análisis propio y del rival, toma de decisiones y definición de estrategias competitivas.

7. Necesidades biológicas y sociales del jugador de deportes.

Condición física, alimentación y hábitos de descanso. Relaciones interpersonales, trabajo en equipo, creación de marca personal y gestión de la comunicación y exposición en redes.

8. Planificación del entrenamiento en deportes.

Programación de la temporada, macrociclos y microciclos. Integración de las diferentes necesidades en la planificación del proceso de entrenamiento.

9. Investigación aplicada en deportes.

Introducción en la investigación aplicada, diseño y ejecución de intervenciones sencillas, recogida y análisis básico de datos e interpretación crítica de los resultados en contextos reales.

10. Entrenamiento específico y competición en deportes.

Preparación específica para la competición, diseño y desarrollo de competiciones, análisis del rendimiento competitivo y transferencia de los aprendizajes al proceso de entrenamiento.

4. ENFOQUES METODOLÓGICOS

MD2. Estudio y resolución de casos prácticos

MD3. Aprendizaje basado en problemas

MD4. Aprendizaje cooperativo

MD5. Aprendizaje por proyectos

MD6. Trabajo de síntesis

5. COMPETENCIAS

Conocimientos:

7. Identificar los objetivos de desarrollo sostenible, incluyendo la responsabilidad social ante cuestiones relacionadas con la sostenibilidad y el cambio climático, en la práctica de la actividad física y el deporte.

10. Identificar los conceptos específicos del ámbito de las ciencias de la actividad física y el deporte, teniendo presente las principales fuentes documentales.

14. Identificar los principales elementos del marco jurídico regulador de la profesión y de la intervención en los ámbitos de la actividad física y el deporte, atendiendo a las particularidades del sistema educativo y deportivo.

21. Identificar nuevas tendencias en el ámbito de las ciencias de la actividad física y el deporte, incorporándolas en el propio proceso de aprendizaje con sentido crítico.

Habilidades:

1. Hacer un uso eficaz e integrador de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la actividad física y el deporte.

2. Comunicarse eficazmente, de forma oral o escrita en catalán y castellano en el desarrollo de la actividad profesional y académica relacionada con la actividad física y el deporte, adaptando el discurso al público objetivo.

5. Participar en la generación de propuestas de emprendimiento, innovación y liderazgo en la actividad profesional y académica vinculada a la actividad física y el deporte.

6. Reconocer los principios éticos en coherencia con los principios deontológicos de la profesión vinculada a la actividad física y el deporte que serán expuestos de acuerdo con el ideario de la Universidad.

11. Aplicar criterios científicos anatómico-fisiológicos y biomecánicos avanzados en el diseño, desarrollo y evaluación técnico-científica de procedimientos,

estrategias, acciones, actividades y orientaciones adecuadas para prevenir, minimizar y/o evitar un riesgo para la salud en la práctica de actividad física y deporte en todo tipo de población.

16. Planificar el proceso de entrenamiento aplicando los principios fisiológicos y estableciendo los principios básicos del entrenamiento en sus diferentes niveles.

17. Prescribir ejercicio físico orientado hacia la salud, atendiendo a las necesidades individuales de los practicantes y en condiciones de seguridad.

18. Elaborar planes de gestión y proyectos para la dirección de instituciones, organizaciones, entidades, instalaciones y acontecimientos deportivos, tanto individualmente como trabajando en equipo con otros profesionales.

19. Desarrollar actividades físico-deportivas de carácter recreativo y/o de entretenimiento, seleccionando y utilizando el espacio, material y equipación deportiva adecuados para cada tipo de actividad, en condiciones de seguridad y adaptándolos convenientemente a las circunstancias y a las características de los participantes.

22. Demostrar las habilidades físicas y deportivas básicas en diferentes situaciones prácticas del contexto deportivo.

Competencias:

4. Colaborar con equipos para lograr objetivos comunes en el marco de un proyecto académico o profesional del ámbito de la actividad física y del deporte, integrando criterios de eficacia y la diversidad de puntos de vista.

23. Actuar en los contextos académicos y profesionales con responsabilidad, proactividad y sensibilidad hacia las necesidades y expectativas de cada cual, así como las de los otros.

24. Aplicar los conocimientos adquiridos a la actividad profesional mediante la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de situaciones académicas y/o profesionales.

25. Desarrollar propuestas y proyectos profesionales relativos a las ciencias de la actividad física y el deporte en el ámbito de una empresa o institución, con autonomía y responsabilidad social.

6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA-M3. Diseñar tareas de aprendizaje técnico y táctico utilizando la equipación más adecuada y específico para su realización.

RA-M4. Determinar la complejidad de los reglamentos deportivos encontrando las limitaciones de estos y proponiendo modificaciones, nuevas propuestas o exclusión de alguna de sus normas.

RA-M6. Demostrar habilidades deportivas básicas de forma práctica en la ejecución técnica y táctica requerida en deportes individuales, colectivos y electrónicos.

RA-M7. Dirigir sesiones deportivas en un contexto real o simulado aplicando actividades y ejercicios de aprendizaje específicos del deporte.

7. EVALUACIÓN (como evaluaremos lo que han aprendido)

1.ª convocatoria:

La calificación final de la asignatura se obtendrá a partir de la ponderación entre la evaluación continuada y prueba final, según los porcentajes establecidos en esta guía docente.

La asistencia es obligatoria. El alumnado tiene que asistir, como mínimo, al 80% de las clases programadas de la asignatura. A partir de este límite, por cada día adicional de ausencia se descontarán 0,20 puntos de la nota de la evaluación continuada, excepto en los casos debidamente justificados y acreditados.

Para superar la asignatura hay que obtener una calificación final mínima de 5,0 y una calificación mínima de 5,0 al examen final.

2.ª convocatoria (recuperación):

El alumnado tendrá que presentarse a la recuperación en los casos siguientes:

a) Si la nota de la prueba final de 1.ª convocatoria es inferior a 5,0.

b) Si la calificación final ponderada de la asignatura es inferior a 5,0.

La recuperación se realizará mediante una prueba final. La nota obtenida en esta prueba hará media ponderada con la nota de la evaluación continuada obtenida durante el curso.

El alumnado no se podrá presentar a la recuperación para subir nota.

No presentado / No evaluable:

Si el alumno no se presenta al examen final de 1.ª convocatoria, constará como NP y la convocatoria computará.

Si el alumno no se presenta al examen final de 2.ª convocatoria, constará como NA y la convocatoria no computará.

Calificaciones:

Las calificaciones se expresarán de 0 a 10 siguiendo la siguiente baremación: 0-4,99 (suspendido); 5-6,99 (aprobado) 7-8,99 (notable), 9-10 (excelente)

Matrícula de honor:

El profesorado podrá otorgar matrícula de honor al alumnado con calificación final de excelente, siempre que considere que su rendimiento es especialmente meritorio y de acuerdo con los límites establecidos por la normativa académica vigente.

8. REFERENCIAS GENERALES DE LA ASIGNATURA

- 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.
- Llauredó, 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.