

31
años

 UDEM^{MR}
Universidad de Morelia



Licenciatura en

DEPORTES ELECTRÓNICOS E-SPORTS

RVOE LIC230412 • 18-abr-23 • Modalidad escolarizada



udemorelia.edu.mx 

● Aquí aprenderás:-

- Organizar y gestionar torneos de videojuegos en línea y presenciales.
- Dirigir equipos y organizaciones profesionales de E-Sports.
- Desarrollar estrategias de marketing y patrocinio en gaming.
- Aplicar herramientas de psicología y entrenamiento para jugadores de alto rendimiento.

➤ Podrás trabajar como:

- Creación de contenido para plataformas digitales y transmisiones en vivo.
- Gestión de equipos profesionales y estrategias de competencia.
- Caster y analista de torneos y competencias.
- Gestión de torneos y eventos gaming: Organización y producción de competencias de videojuegos.

*Más que una Universidad,
Somos Comunidad!*

PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER CUATRIMESTRE

- Mercadotecnia.
- Análisis del juego.
- Introducción a la ciencia de los deportes electrónicos.
- La industria de los videojuegos.
- Introducción a los videojuegos.
- Introducción a la psicología.

CUARTO CUATRIMESTRE

- Desarrollo de estrategias y desempeño I.
- Juego multijugador.
- El negocio de los e-Sports.
- Convenciones de videojuegos.
- Eventos de deportes electrónicos.
- Narrativa y guionismo para videojuegos.

SÉPTIMO CUATRIMESTRE

- Metodología de la investigación I.
- Manejo de jugadores.
- Empresa y emprendurismo en la industria de los deportes electrónicos.
- Redes de computadoras.
- Producción de eventos en vivo I.

SEGUNDO CUATRIMESTRE

- Economía.
- Introducción a los e-Sports.
- Psicología de los e-Sports.
- Habilidades, estrategias y análisis de los deportes electrónicos.
- Lectura y redacción.
- Producción de video.

QUINTO CUATRIMESTRE

- Producción de eventos en línea I.
- Desarrollo de estrategias y desempeño III.
- Juegos inmersivos I.
- Responsabilidad social de las empresas de deportes electrónicos.
- Psicología del desempeño en los deportes electrónicos.

OCTAVO CUATRIMESTRE

- Metodología de la investigación II.
- Producción de una marca e-Sports.
- Aplicaciones de negocios de los deportes electrónicos en medios sociales.
- Shoutcasting.
- Legislación y leyes de los deportes y los deportes electrónicos.

TERCER CUATRIMESTRE

- Desarrollo de estrategias y desempeño I.
- Juego monojugador.
- Física del juego.
- Psicología y el jugador.
- Negocios: información, comunicación y desarrollo cultural.
- Salud y bienestar de los jugadores de los deportes electrónicos.

SEXTO CUATRIMESTRE

- Diseño de juegos.
- Experiencias inmersivas del usuario.
- Nutrición y desempeño en los deportes electrónicos.
- Producción de eventos en línea II.
- Juegos inmersivos II.

NOVENO CUATRIMESTRE

- Seminario de titulación.
- Ética y códigos de conducta en los deportes electrónicos.
- Coaching de equipos de deportes electrónicos.
- Creación de una empresa de e-Sports.
- Producción de eventos en vivo II.

Fray Antonio de Lisboa 22
Col. Cinco de Mayo Morelia, Mich. CP 58230

☎ 4435 128 613



¡Bienvenido!
Escanea y conoce
más de la Universidad
y tu licenciatura.

