

Aspectos de Psicología y Comunicación	Carga Horaria Total = 18 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos</p> <p>Analizar aspectos significativos de psicología organizacional en Esports. Relacionar con la psicología deportiva en general y con el entrenamiento de los jugadores.</p> <p>Presentar aspectos de la comunicación formal e informal. Relacionarlos con el plan de comunicación de un torneo de Esports.</p> <p>Discutir el empleo de las redes sociales y los canales de distribución de contenidos en general así como los planes de comunicación desde la gestión de un proyecto de Esports.</p>	
<p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Psicología organizacional. ▪ Gestión de jugadores. Roles. Propuesta de valor y comunicación interna. Cultura organizacional. ▪ Entrenamientos y aspectos deportivos. Metas y objetivos. Fortalezas. Debilidades. ▪ Amenazas. Oportunidades. ▪ Psicología deportiva: Motivación y manejo de emociones. Preparación mental. Ansiedad precompetitiva. Expectativa. Frustración. Rutinas de pensamiento y relajación. ▪ Rendimiento. Herramientas y dispositivos de concentración y comunicación efectiva. Visualización. Liderazgo. Compromiso. ▪ Comunicación. Comunicación formal. Plan de Comunicación. Aspectos de periodismo. ▪ Proyección y tipos de alcance. ▪ Comunicación informal. Gestión de contenidos y comunidades. Herramientas y canales de distribución de contenidos. Twitch. Redes Sociales y el Plan de Redes Sociales. 	
<p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Antón, M; García, F (2014) “Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente.” Questiones publicitarias, 1, pp.98-115 ➤ Mendoza, G. (2019). “El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants”. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 4(1), 1-7. ➤ Pedraza-Ramirez, I. (2019). “Generación LoL: entrenamiento psicológico mediante una propuesta holística con un equipo profesional de Esports.” Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 1-10. ➤ Vaamonde, A. G. N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). “Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión” Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 3(2), 1-14. 	