



## Curso de Árbitro de Esports

Organizado por:





# Temario del curso

- 01** Juegos Competitivos en la Actualidad

---

- 02** La importancia del conocimiento del juego

---

- 03** Formatos de competición, calendario y reglamento

---

- 04** Cómo crear un torneo, plataformas

---

- 05** ¿Qué hace un árbitro?

---

- 06** El árbitro en los eventos presenciales

---

- 07** Comunicación con clubs y jugadores

---

- 08** Configuración técnica a un jugador / influencer

---

- 09** Programas a utilizar



## 01 Juegos Competitivos en la Actualidad

Te enseñaremos cuáles son los títulos competitivos que conforman la escena de los esports para que los conozcas. Entender su funcionamiento es esencial. Dado que abarcar todos los títulos sería imposible, durante este curso nos centraremos en los más importantes y que más posibilidades de empleo te pueden generar, sin perjuicio de que puedas aplicar los conocimientos que aquí adquieras a otros títulos. Fundamentalmente nos centraremos en:

- League of Legends
- Counter Strike
- Valorant
- FIFA

## 02 La importancia del conocimiento del juego

No es lo mismo un shooter, que un MOBA, que un simulador deportivo o un título de fighting. Conocer lo fundamental de cada juego te ayudará en tu tarea como árbitro.

Te enseñaremos a estar al día en los títulos, cómo controlar los parches, cómo conocer los launchers de cada juego, qué acciones debes de llevar a cabo para estar al día de todas las novedades de los títulos y que de esta forma, seas la persona que más sabe del juego para poder trasladarlo a tu función de árbitro.



## 03 Formatos de competición, calendario

Cada título y cada competición del mismo son diferentes. Entender los diferentes formatos de competición y lo que se puede lograr con ellos es fundamental en tu faceta de árbitro. Veremos diferentes formatos, como brackets normales, loser bracket, formato suizo, GSL, robín y algunos otros.

También aprenderás a gestionar un calendario competitivo, cómo crearte una plantilla de jugadores para tenerlo todo bajo control y mucho más.

## 04 Cómo crear un torneo, plataformas y reglamento

Hoy en día, trabajar sin plataformas sería una locura y no se podrían gestionar competiciones óptimamente. Te enseñamos cuáles son las mejores plataformas en función de los diferentes títulos y cómo utilizarlas. Desde FACEIT, a plataformas más específicas, pasando por varios estándares de la industria como puede ser Toornament.

No solo eso, también aprenderás cómo elaborar tu propio reglamento de una competición de esports.



## 05 ¿Qué hace un árbitro?

Seguro que aún te sigues preguntando cuál es la función real de un árbitro. Su función y figura son fundamentales para el correcto funcionamiento de una competición y sobre todo, para mantener la integridad de la misma. Aquí verás todo lo que hace falta para gestionar torneos online. Desde algo tan sencillo como gestionar un Teamspeak, dar permisos, a qué tienes que estar atento, incidencias más comunes, cómo actuar ante ellas, y muchas más acciones del día a día de un árbitro.

## 06 El árbitro en los eventos presenciales

La función de un árbitro varía sensiblemente en función de si la competición es en formato online u offline. En el formato offline tu trabajo se multiplicará, así que has de prepararte. Controlar los PC's o consolas con las que se disputa la competición, que todo esté actualizado, con la versión correcta del juego, las comunicaciones, periféricos, etc.

De ti depende en gran parte que la competición se pueda desarrollar de forma normal, así que tu responsabilidad es máxima.



## 07 Comunicación con clubs y jugadores

Como árbitro te va a tocar gestionar la comunicación de la competición con los equipos y jugadores. Y no es fácil. Pero te enseñamos cómo y con qué herramientas. Te enseñaremos diferentes herramientas para que sepas cómo comunicarte con los equipos, cómo configurar y optimizarlas para ser productivo y que no te veas sobrepasado por las acciones de clubs y jugadores.

## 08 Configuración técnica a un jugador / influencer

Te enseñaremos también a configurar diferentes equipos en un presencial para diferentes actores. No solo los títulos no son iguales, sino que los jugadores tampoco, y eso se ha de tener en cuenta.

Aprenderás cómo debes de configurar online y offline los elementos que empleará un jugador para hacer su propio streaming, qué debes controlar, con qué debes de tener cuidado, qué problemas se te pueden presentar para poder estar atento y saber cómo resolverlos de la mejor manera posible.



## 09 Programas a utilizar

Saldrás de este curso sabiendo manejar diferentes programas. Como ya te hemos dicho, la tarea de un árbitro no se entiende sin el uso de determinadas herramientas que te harán más fácil la vida.

Aquí aprenderás todavía más sobre nuevos programas fundamentales para tu día a día, como por ejemplo, controlar un ordenador en remoto, saber más de OBS, etc.

## 10 Medir las audiencias de tu competición

Como extra os enseñaremos a medir audiencias como vía de tener una diferenciación con el resto de actores. Aprenderás qué parámetros medir, porqué, cómo interpretarlos, para qué son útiles y qué se logra con ellos, de forma individual por stream y de forma colectiva en una competición. Plataformas como Streams Charts y Esports Charts no tendrán secretos para ti. y te darás cuentas de que el valor que añades te abrirá muchas puertas.

# Nuestros "professionals"



**Cristian Sierra Uruleña**

League Ops & Backk Office  
en LVP

Cristian ha formado ya a varias generaciones de árbitros desde su puesto de League Op & Back Office en LVP, Liga de Videojuegos Profesional.

Dada su amplia experiencia es el profesor clave del curso y quien os irá guiando en vuestra formación como árbitro de esports, dada su dilatado conocimiento. Tiene más de 12 años de experiencia en el sector de los esports, desde jugador profesional, redactor, community manager, entrenador y actualmente coordinando las ligas profesionales en LVP y también ayudando a influencers con sus conocimientos sobre streaming, OBS, etc. Literalmente, no hay un profesor mejor para impartir este curso de Árbitro de Esports

# Nuestros "professionals"



**Rafael Espinosa**

CEO - Esports Bureau

Rafael lleva más de 15 años en la industria de los videojuegos, desarrollando entre otros diferentes MOBAS desde Pyxel Arts Digital Entertainment S.L. y desde Fluzo Studios S.L. En 2016 crea Esports Bureau, periódico de noticias B2B sobre el sector de los esports. Además, sus compañías trabajan en el sector de los esports en otros ámbitos, especialmente en el tecnológico y estratégico, desarrollando proyectos con tecnología disruptiva como blockchain, con el objetivo de implantar nuevos modelos de negocio que hagan aún más sostenible y profesional el sector, donde todos los actores implicados tengan su cuota de beneficio.

# Nuestros "professionals"



**Juan Antonio Tejada**

CEO - Sirocco Media

Juan Antonio Tejada es emprendedor en el sector de los esports. Dirige el podcast de Esports Bureau y desde 2018 es CEO de Sirocco Media, empresa pionera en la organización tanto de competiciones como de eventos de esports. En 2020 crea además Kaikoo, una de las Startup tecnológicas españolas con mayor proyección.

Gracias a su amplia experiencia, los alumnos podrán tomar un contacto real con la organización de eventos de esports, aprender las particularidades de este tipo de acontecimientos y tomar contacto con la realidad a la hora de llevar a cabo este tipo de acciones

# Nuestros "professionals"



**Alberto Martínez**

Area Fleet Manager en Nissan  
Iberia

Ingeniero industrial con 20 años de experiencia en el sector de automoción, desempeñando los últimos años funciones en los departamentos de Operaciones de Ventas y Comercial. Profesor asociado en la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA, Grado en Organización Industrial y Grado en Ingeniería Informática. Alberto será la persona encargada de llevar la coordinación con UDIMA.

# Ayuda a la búsqueda de empleo

Muchos alumn@s nos preguntan si tenemos prácticas en nuestras formaciones y la respuesta es muy sencilla: las tenemos, pero preferimos optar por otra forma de hacer las cosas.

La experiencia de ediciones pasadas nos ha demostrado que los esports son un sector muy complejo y con muchos actores y los perfiles de alumn@s que nos llegan también son muy variados: abogados, gestores deportivos, diseñadores, publicistas, gamers etc. Todos tienen cabida en los esports.

Ahora bien, llegar a un acuerdo puntual para unas prácticas, no resolvería nada, primero porque es difícil conseguir unas prácticas remuneradas (y para eso estáis haciendo un curso de profesionales) y segundo porque esto sólo solventaría el problema de unos pocos.

Además de hacer esto de forma puntual, preferimos tratar vuestros casos uno por uno, ver cuáles son vuestras inquietudes, objetivos en los esports (que muchas veces cambian a lo largo del curso) y en función de eso, emplear nuestros contactos y redes para conseguir oportunidades reales de trabajo en la industria.

De esta forma damos mucho más valor, y el ejemplo que lo demuestra es que a lo largo de las diferentes ediciones de nuestros títulos y cursos ya hemos logrado que varios alumn@s consigan trabajo en importantes entidades, como Play The Game, LaLiga, Vodafone Giants, G2 Arctic, StreamHatchet o Newzoo por mencionar algunas.



# Metodología didáctica

El trabajo del alumn@ está distribuido a partir de cuatro pilares que serán fundamentales cara a una exitosa consecución de los objetivos del curso.

1

## Material de estudio

Te facilitaremos material de estudio especialmente adaptado que se facilitará por el profesor a través de la plataforma. Este material de estudio será la base del trabajo de estudio del alumno. Por otro lado, pueden encontrarse también materiales de apoyo específico u otro tipo de materiales en diversos formatos para la ampliación de conocimientos, bibliografías, infografías, etc.

2

## Actividades didácticas

Cada módulo tendrá actividades didácticas de aprendizaje donde el alumno deberá demostrar los conocimientos adquiridos. Para cada actividad, según su formato, se facilitará el envío de materiales al profesor para su valoración.

3

## Participación activa

Contaréis con un foro de participación sobre el tema o área concreta del que trate. Los foros (temática, tipo de participación, etc.) u otros modos de participación quedan abiertos a la propuesta del profesor, siempre tratando de fomentar el intercambio de conocimientos o la reflexión.

4

## Evaluaciones

Tendréis una evaluación individual y particular. El tiempo para la realización de la prueba estará limitado (aunque será suficientemente amplio) y solo se dispondrá de una oportunidad de realización. En el caso de errores o fallos de la plataforma, se pondrá en contacto con el profesor/tutor o responsable de la plataforma.

# Datos relevantes del curso

## Tiempo y coste

Sabemos que tu pasión por los esports es clara, pero muchas veces nuestro día a día, y, por qué no decirlo, la situación económica, son a veces impedimentos para poder acceder a una formación a la altura.

Por eso al diseñar nuestro curso hemos tratado de tener en cuenta todos estos factores para facilitar al máximo la consecución del mismo.

Por estas razones hemos decidido crear un programa totalmente online, con herramientas y metodología contrastada por la UDIMA, de tal forma que puedas compaginar tus estudios con tu actividad actual. Y además, podemos permitirnos ofrecer uno de los precios más asequibles del mercado sin que repercuta en la calidad formativa.

## Ofertas especiales

Si eres empresa o vienes con varios conocidos, podemos ver opciones de pago y llegar a realizar precios especiales



# Datos relevantes del curso



## **Fechas**

El curso comienza el 20 de septiembre de 2021 y finaliza el 8 de octubre de 2022. En total, 1 crédito ECTS

## **Metodología**

A través de la plataforma Online de UDIMA. Tendréis foros de debate, webinars con los profesores y contacto directo con ellos, material didáctico y test: los esports son exigentes y nosotros también

## **Título**

Obtendrás un Título Propio expedido por la UDIMA, lo máximo que se puede conseguir actualmente a nivel formación en esports

## **Sin barreras**

No necesitas ninguna titulación previa para poder acceder al curso. Sólo te pedimos pasión y que aproveches el tiempo con nuestros profesores, será lo mejor que hayas hecho en el mundo de los esports.



# Contáctanos:

[esports-professional.com](http://esports-professional.com) // [formacion@esports-professional.com](mailto:formacion@esports-professional.com) // [udima.es](http://udima.es)