

PROGRAMAS OFERTADOS

GENERAL Y ESPECIALIZACIONES

20
24



Tenemos el programa perfecto para ti tanto si partes de cero, como si ya tienes un nivel avanzado en cualquiera de los juegos de nuestro catálogo

INTRODUCCIÓN

El mercado del videojuego no ha dejado de crecer desde su aparición. Las comparativas con otras industrias del entretenimiento, como el cine o la música, han dejado de ser noticia debido a la amplísima ventaja que, actualmente, ostenta la industria del videojuego sobre ambas.

Parte de este crecimiento se ha visto aún más acrecentado por el auge de las llamadas competiciones de deportes electrónicos o esports.

Muchos jóvenes sueñan con alcanzar esta nueva escena competitiva pero, a diferencia del deporte tradicional, pocos siguen un sistema de entrenamiento reglado que les permita mejorar su nivel compatibilizándolo con su vida académica, profesional o social.

En e-Squad Academy hemos diseñado dicho sistema y llevamos desde 2017 mejorando el nivel de juego de nuestros alumnos a la vez que convertimos la actividad de jugar a videojuegos en algo positivo donde el desarrollo personal, la inclusión y la generación de comunidad son los grandes protagonistas.

José Ruiz
Director de e-Squad Academy



OBJETIVOS GENERALES

- Ofertar una formación específica y especializada, aportando los conocimientos científicos y profesionales más avanzados aplicados al desarrollo de jugadores de esports.
- Desarrollar en los alumnos competencias transversales con un alto nivel de excelencia que favorezca su desarrollo a nivel personal y profesional.
- Promover la creación de una formación reglada para el desarrollo de jugadores de esports en el marco de los valores del deporte tradicional.
- Potenciar el interés por el buen desempeño profesional del jugador a través del desarrollo de una actitud comunicativa y adecuada, tanto cuando compite, como cuando interactúa como imagen cualificada del sector.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Crear jugadores de esports con herramientas, procesos y conocimientos totalmente innovadores sobre este ámbito, con el fin de optimizar el proceso de formación y entrenamiento, ajustándolo a las necesidades y valores que los esports requieren y deben representar.

- Conocer las rutinas y herramientas de entrenamiento, tanto digitales como físicas y psicológicas, para conseguir la excelencia en la práctica de la preparación como jugadores.
- Conocer y dominar las técnicas, tácticas y estrategias de juego necesarias para alcanzar la excelencia en la preparación como jugadores.
- Potenciar la importancia de una adecuada gestión de la imagen y la comunicación como herramientas para el desarrollo completo como jugador.
- Buscar la excelencia en el análisis de partidas para una adecuada evaluación del rival y de las propias necesidades de mejora.
- Conocer los principales agentes del sector, así como desarrollar la capacidad de relacionarse como jugadores con cada uno de ellos.



CARACTERÍSTICAS

Todos nuestros Programas son propios de e-Squad The Esports Academy y cuentan con una carga lectiva total de entre 267 y 312 horas divididas en ciclos o niveles según se trate de nuestros Programas Generales o de un Programa de Especialización.

El Programa General y el Programa General Kids se organizan en ciclos de de 12 meses de duración (267 horas). Por su parte, los Programas de Especialización se dividen por niveles: básico (entre 45 y 90 horas), intermedio (90 horas) y avanzado (132 horas).

La metodología todos nuestros cursos permite su seguimiento de forma tanto presencial, como semipresencial y totalmente on-line, lo que permitirá al alumno poder desarrollar su proceso formativo desde las instalaciones de e-Squad Academy o de forma autónoma. Las actividades on-line se realizarán a través de un aula virtual, creada por e-Squad The eSports Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

Las horas de cada programa se distribuyen en un total de entre 178 y 206 sesiones divididas en clases de juego, módulos formativos, sesiones de psicología grupal y jornadas de competición.

Los alumnos podrán interactuar, aprender y dialogar con los mejores profesionales en el mundo de los esports.

CONTENIDO DE NUESTROS PROGRAMAS



ENTRENAMIENTO REGLADO

Los esports requieren de un entrenamiento constante para aumentar el rendimiento de los jugadores y desarrollar sus habilidades.

Determinaremos las rutinas a seguir para desarrollar las habilidades necesarias para conseguir el nivel práctico de destreza requerido para cada nivel.

Los alumnos aprenderán a ser conscientes de la elección y la ejecución del complejo de procedimientos técnico-tácticos a realizar para resolver las situaciones parciales del juego y alcanzar la victoria.

Asimismo, se estudiarán las estrategias adecuadas en función del tiempo, los rivales, el modo de juego (en equipo o individual) y las habilidades de cada alumno.



SALUD Y ACTIVIDAD FÍSICA

El cuidado del cuerpo y la mente es esencial para cualquier deportista y, en los esports, requieren, además, de una atención especializada.

Nuestro fisioterapeuta enseñará a prevenir las dolencias propias de un jugador de esports. Para ello se impartirán sesiones de fisioterapia preventiva, de salud postural y de actividad física recomendada.

Asimismo, nuestro convenio con el Centro de Optometría Internacional permitirá, a nuestros alumnos, conocer el estado de salud de su vista y aprenderán rutinas para salvarla.



REFUERZO PSICOLÓGICO

La forma en que se diseñan los videojuegos incide en el funcionamiento de nuestro cerebro activando el circuito cerebral de refuerzo y recompensa y, por tanto, la correspondiente liberación de dopamina (neurotransmisor que conecta las neuronas de este sistema y que se asocia al sentimiento de placer).

Nuestro servicio de acompañamiento psicológico ayudará, a nuestros alumnos, a conocer y controlar esta dinámica y así, entrenar de forma saludable.

Asimismo, a nivel competitivo, les ayudará a mejorar su capacidad de gestión emocional, a fortalecer su autoestima y a mejorar sus skills de trabajo en equipo.



ANÁLISIS DE PARTIDAS

El análisis de partidas es esencial para una buena formación deportiva y especialmente en los eSports donde el volumen de movimientos y toma de decisiones es muy elevado.

En e-Squad contamos con las mejores herramientas de análisis de partidas que, junto al análisis realizado por nuestro propio equipo, permite a nuestros alumnos:

- Comparar la efectividad de sus decisiones en el juego.
- Analizar los procesos de pensamiento internos.
- Visualizar otros métodos de juego y aprender nuevas ideas para mejorar su nivel.
- Estudiar errores y aprender a corregirlos.



REDES SOCIALES Y STREAMING

Los jugadores profesionales tienen un gran impacto en el público, lidian a diario con medios de comunicación y generan gran notoriedad en redes sociales.

Nuestros alumnos adquirirán las competencias para relacionarse con estos medios y realizar intervenciones que respalden los valores del deporte y les ayuden a desarrollar eficazmente su propia marca personal.



TRABAJO EN EQUIPO

La mayoría de esports se basan en el trabajo en equipo.

e-Squad Academy es un lugar óptimo para lograr la cohesión de jugadores y la conformación de excelentes equipos de esports. Todas nuestras clases se basan en el trabajo en equipo de los alumnos que las integran siendo el profesor quien se encarga de repartir los roles buscando optimizar el desarrollo de las conocidas como '5cs' procedentes de la gestión empresarial:

- Complementariedad
- Comunicación
- Coordinación
- Confianza
- Compromiso



GESTIÓN DE ESPORTS

Sea cual sea el papel que finalmente puedan llegar a desempeñar nuestros alumnos en la industria de los esports, es muy importante tener unas nociones básicas sobre cómo funciona dicha industria.

Conocer a los distintos agentes existentes, su interrelación y sus objetivos ayudará, a nuestros alumnos, a adquirir un adecuado entendimiento del sector y de su papel y posicionamiento dentro del mismo.



TRABAJO EN EQUIPO

En sus cinco componentes esenciales: Complementariedad, Comunicación, Coordinación, Confianza y Compromiso.



GESTIÓN DE LA FRUSTRACIÓN

Técnicas de control emocional, relativización de los fracasos y los éxitos, distinción entre deseos y necesidades y control ambiental.

DESARROLLO COMPETENCIAL

Nuestra metodología permite que los alumnos desarrollen eficientemente competencias, habilidades y valores



EXPOSICIÓN AL PÚBLICO

Las instalaciones cuentan con un estadio donde los alumnos aprenden a competir y a hablar en público todas las semanas.



INTEGRACIÓN, SOCIALIZACIÓN Y COHESIÓN

Los esports son eminentemente inclusivos y generan un sentimiento de comunidad que contribuye a la socialización y cohesión de sus seguidores



DESARROLLO DE LA AUTODISCIPLINA

Mediante el desarrollo de habilidades como el autoconocimiento y la autoestima, la conciencia y el juicio moral, la empatía, la toma de perspectiva social, la autorregulación y la formación en valores.



INCREMENTO Y DESARROLLO DE LA MEMORIA

Para el desarrollo del juego es necesario recordar información relevante y memorizar secuencias o elementos narrativos dentro del videojuego.



PENSAMIENTO CRÍTICO

Los videojuegos desarrollan la toma de decisiones y el pensamiento estratégico, al tener que asignar recursos y roles de modo intencional con una visión de planificación a largo alcance.



COMUNICACIÓN EFECTIVA

Les formamos para que sus intervenciones en medios, eventos o redes sociales respalden los valores del deporte y les ayuden a desarrollar eficazmente su propia marca personal



MEJORA DE LA COORDINACIÓN

La coordinación mano-ojo se ve desarrollada, al tener contacto visual con la pantalla y controlar con las manos, a través del gamepad o teclado, la acción del juego.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los juegos se construyen alrededor de modelos de resolución de problemas, presentándose como un rompecabezas para el jugador.



MEJORA DE DESÓRDENES DE ATENCIÓN

Investigaciones realizadas por la Universidad de Nottingham han revelado que los juegos en línea ayudan a los pequeños que experimentan déficit de atención.



AYUDA EN HABILIDADES ESPECÍFICAS

Lectura de mapas, desarrollo del espacio, práctica del pensamiento, administración de finanzas o proyectos en general, son algunas de las habilidades que pueden desarrollarse a través de los videojuegos.



ALFABETIZACIÓN T.I.C.

Los videojuegos involucran a los jugadores con la tecnología, desarrollando competencias digitales imprescindibles en la actualidad.



CIUDADANÍA DIGITAL

Encajar en una comunidad y determinar normas para ésta, es extrapolable también al ámbito de los videojuegos. Ejercer la ciudadanía digital es un componente clave para prosperar en la sociedad real.



GRUPOS Y HORARIOS

En todos nuestros programas, la formación se organiza en torno a dos sesiones de clase semanales, de 90 minutos de duración, cada una de ellas, dos sesiones quincenales de psicología, también de 90 minutos, y una jornada de competición semanal.

Los horarios de los diferentes grupos son*:

ENTRE SEMANA

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
17:00 - 18:30	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 5
18:30 - 20:00	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 6

FIN DE SEMANA

Hora	Sábado	Domingo
10:30 - 12:00	Grupo 5	Grupo 6
12:00 - 13:30	Grupo 7	Grupo 7
13:30 - 15:00	Grupo 8	Grupo 8

*La disponibilidad de plazas en cada uno de los grupos está supeditada a nuestra organización académica por lo que, en caso de no existir plaza disponible en el grupo seleccionado, se contactará para ofrecer un grupo alternativo.

PRÁCTICAS LIBRES

Los alumnos tendrán horas de práctica libre con acceso a los equipos de e-Squad Academy para continuar su entrenamiento fuera del horario de las clases docentes.

EVALUACIÓN

La evaluación de cada uno de los Programas se realizará mediante un proceso de evaluación continua.

Para la obtención del título acreditativo correspondiente a cada programa, el alumno deberá alcanzar una calificación de APTO, de acuerdo con los siguientes criterios:

- Asistencia mínima del 80% a las sesiones (tanto si se cursa en modalidad on-line como in situ)
- Obtención de una calificación mínima de B en el desarrollo de habilidades asociadas a la técnica del juego.
- Obtención de una calificación mínima de 3 en el desarrollo competencial asociado
- Obtención de una calificación mínima del 50% en el aprovechamiento de los módulos formativos

TORNEOS PROPIOS

Uno de nuestros puntos más distintivos es que contamos con torneos propios donde los alumnos ponen a prueba lo aprendido en las clases en un entorno de competición real similar a los profesionales. Para ello disponemos de nuestro propio estadio, el **e-Squad Arena**, que actúa como lugar de congregación para estos eventos.

Los alumnos que se encuentren en lo alto de los rankings de los torneos, formarán parte del equipo de la escuela, los Ninja Dragons, accediendo a nuestro programa de becas y a competiciones oficiales.





PROGRAMA GENERAL

EL PROGRAMA MÁS COMPLETO

20
24

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Nuestra metodología se basa en el método del caso aplicado en las mejores escuelas de negocios del panorama internacional.

El conjunto de edades que puede optar a esta formación es muy extenso, siendo la edad mínima recomendada los 4 años.

Nuestro Programa General se divide en 3 Fases o Ciclos: Ciclo 1 o Común, Ciclo 2 o de Especialización y Ciclo 3 o de Profesionalización.

El Ciclo 1 realiza un recorrido por los principales videojuegos y plataformas utilizadas en los esports. Se trabajará el entrenamiento de una forma estratégica, analizando las partidas y aprendiendo las mejores acciones técnico-tácticas de cada videojuego. Trabajamos con los videojuegos más potentes del momento y presentes en las esferas profesionales.

El objetivo del Ciclo 1 es desarrollar en los alumnos las habilidades y competencias necesarias para la competición. Este período servirá para evaluar el verdadero potencial del alumno y elegir su especialización.

Durante el primer Ciclo, nuestros expertos y analistas determinarán las cualidades de juego óptimas de cada alumno con el objetivo de orientarles en su elección para el Ciclo 2. Se ofrecerá una formación enfocada a potenciar dichas habilidades y convertirlas en una ventaja competitiva para cada uno de ellos.

El 2º Ciclo se centra en un único juego ó género de juego (con máximo de dos juegos de un mismo género) y dota al alumno de todo el conocimiento teórico y práctico necesario para dominar dicho título.

El Ciclo nº 3 se basa en la realización de rutinas de

entrenamiento y competiciones que persiguen el acceso al competitivo de aquellos alumnos que así lo deseen. Los mejores competirán en representación del equipo oficial de la escuela, los Ninja Dragons, y contarán con una beca económica.

Durante cada Ciclo, los alumnos contarán con acompañamiento psicológico especializado y asistirán a seminarios sobre redes sociales, streaming, actividad física y fisioterapia. Esto ayudará al alumno a adquirir una visión global.

La enseñanza presencial (virtual o in-situ) se desarrollará en las aulas e instalaciones de e-Squad Academy e incluirá las siguientes actividades:

- Clases magistrales de exposición teórica, con interacción con el alumnado para plantear preguntas, resolver dudas e introducir temas de debate.
- Clases prácticas de aplicación de conocimientos en forma de entrenamientos deportivos.
- Participación en actividades grupales de competición, análisis y discusión.

La metodología virtual se basa en la formación on-line, y será desarrollada a través de un aula virtual ya creada por e-Squad Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

En el calendario del programa, se indicarán las fechas de las sesiones presenciales (virtuales e in situ), las tareas a realizar y las fechas de entrega de cada tarea de aprendizaje, así como las fechas de inicio de cada módulo temático. Todo ello con el objetivo de facilitar al estudiante una correcta planificación de su trabajo autónomo.

Los temas se presentarán en formato digital, y podrán incluir material complementario escrito y/o audiovisual de apoyo, que refuercen los aspectos más relevantes del tema tratado.

A lo largo del programa, tanto los alumnos, como sus padres o tutores podrán tener tutorías con el profesorado y con la dirección, en un horario previamente acordado, para aclarar dudas.

EQUIPOS

Nuestras aulas cuentan con todo lo necesario para seguir las clases. Disponemos de las mejores marcas de equipos y componentes *gaming* del mercado, ofreciendo a nuestros alumnos el mismo entorno de entrenamiento que tienen los jugadores profesionales de esports. Consideramos que, solo de esta forma, los alumnos pueden obtener el máximo provecho a su formación.



JUEGOS

La lista de videojuegos en competición es infinita. En e-Squad Academy, trabajamos con los principales juegos de las grandes ligas profesionales de esports. Nuestro Programa General es un puente hacia la especialización según las habilidades de nuestros alumnos. Nuestro catálogo es dinámico y se actualiza permanentemente en función del desarrollo del ámbito competitivo de cada título. Actualmente, trabajamos con más de 20 títulos y durante el Ciclo 1 se toca un juego de cada género para desarrollar las competencias y habilidades inherentes a cada uno de ellos.



League of Legends



Wild Rift



Fortnite



CS: GO



Valorant



Rainbow Six Siege



DOTA 2



Fifa 2023



eFootball 2023



Dragon Ball Fighter Z



Brawl Stars



Guilty Gear



Super Smash Bros



Overwatch 2



Street Fighter



Splatoon 3



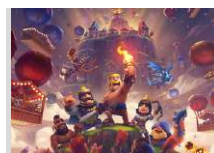
Mario Kart 8 Deluxe



Tekken



Team Fight Tactics



Clash Royale



Apex Legends



Gran Turismo 7



Formula 1

TO BE CONTINUED...

REQUISITOS DE ACCESO Y TITULACIÓN

El Programa General es de libre acceso, sin que deba realizarse, por tanto, prueba de nivel alguna. La edad mínima recomendada para poder inscribirse es de 4 años y no existe edad máxima para poder acceder a nuestra formación.

Los alumnos que finalicen el Ciclo 2 del Programa General, obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 o, a quien lo desee, al Programa de Profesores de nuestra Academia.

DURACIÓN DEL PROGRAMA

Los Ciclos 1 y 2 del Programa General tienen una duración de 12 meses. Por su parte, el Ciclo 3 no tiene una duración preestablecida, ya que su duración dependerá del desempeño y objetivos de cada alumno.

MATRÍCULA Y FORMA DE PAGO

El precio del Programa General puede fraccionarse conforme al siguiente detalle:

Programa General	Pago Mensual	Pago Cuatrimestral (10% dto.)	Pago Anual (15% dto.)
Ciclos 1, 2 y 3	85 euros	306 euros	867 euros

Los citados importes pueden ser abonados mediante tarjeta de crédito, tarjeta de débito o vía transferencia.

En la modalidad de pago mensual deberá abonarse una tasa de matriculación, de 85 euros, al inicio de cada ciclo formativo. El resto de modalidades de pago están exentas de esta tasa.

La falta de pago de cualquier plazo podrá suponer la anulación de la matrícula y, por tanto, de los derechos como alumno del programa.



PROGRAMA GENERAL **KIDS**

EL PROGRAMA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

20 24

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Nuestra metodología se basa en el método del caso aplicado en las mejores escuelas de negocios del panorama internacional.

El conjunto de edades que puede optar a esta formación se encuentra en el rango de entre 4 y 12 años.

Nuestro Programa General Kids se divide en 2 Fases o Ciclos: Ciclo 1 o Común y Ciclo 2 o de Género Favorito.

El Ciclo 1 realiza un recorrido por diversos videojuegos aptos para estas edades y tan conocidos como Mario Kart o Splatoon 3. Con cada uno de estos videojuegos trabajaremos el desarrollo de skills necesarias para que nuestros alumnos controlen el juego y no a la inversa.

Trabajaremos la gestión emocional, la tolerancia a la frustración, la autoestima y el trabajo en equipo y ello redundará en el propio desarrollo personal de nuestros alumnos.

El objetivo del Ciclo 1 es, por tanto, desarrollar en los alumnos las habilidades y competencias necesarias para ser buenos jugadores. Este período servirá, además, para evaluar el verdadero potencial del alumno y elegir su género de juego favorito.

El 2º Ciclo se centra en un género de juego (con un mínimo de dos juegos de un mismo género) y dota al alumno de todo el conocimiento teórico y práctico necesario para dominar dichos títulos.

Durante cada Ciclo, los alumnos contarán con acompañamiento psicológico especializado y asistirán a seminarios sobre redes sociales, streaming, actividad física y fisioterapia.

La enseñanza presencial (virtual o in-situ) se desarrollará en las aulas e instalaciones de e-Squad Academy e incluirá las siguientes actividades:

- Clases magistrales de exposición teórica, con interacción con el alumnado para plantear preguntas, resolver dudas e introducir temas de debate.
- Clases prácticas de aplicación de conocimientos en forma de entrenamientos deportivos.
- Participación en actividades grupales de competición, análisis y discusión.

La metodología virtual se basa en la formación on-line, y será desarrollada a través de un aula virtual ya creada por e-Squad Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

En el calendario del programa, se indicarán las fechas de las sesiones presenciales (virtuales e in situ), las tareas a realizar y las fechas de entrega de cada tarea de aprendizaje, así como las fechas de inicio de cada módulo temático. Todo ello con el objetivo de facilitar al estudiante una correcta planificación de su trabajo autónomo.

Los temas se presentarán en formato digital, y podrán incluir material complementario escrito y/o audiovisual de apoyo, que refuercen los aspectos más relevantes del tema tratado.

A lo largo del programa, tanto los alumnos, como sus padres o tutores podrán tener tutorías con el profesorado y con la dirección, en un horario previamente acordado, para aclarar dudas.

EQUIPOS

Nuestras aulas cuentan con todo lo necesario para seguir las clases. Disponemos de las mejores marcas de equipos y componentes *gaming* del mercado, ofreciendo a nuestros alumnos el mismo entorno de entrenamiento que tienen los jugadores profesionales de esports. Consideramos que, solo de esta forma, los alumnos pueden obtener el máximo provecho a su formación.



JUEGOS

La lista de videojuegos del Programa General Kids es muy extensa y apta para el conjunto de edades que pueden formar parte de él. Nuestro catálogo es dinámico y se actualiza permanentemente. Actualmente, trabajamos con los títulos que pueden verse a continuación y durante el Ciclo 1 se toca un juego de cada género para desarrollar las competencias y habilidades inherentes a cada uno de ellos.



Fifa 2023



Fortnite



Dragon Ball
Fighter Z



Brawl Stars



Super Smash Bros



eFootball 2023



Splatoon 3



Mario Kart 8 Deluxe



Clash Royale



Street Fighter



Gran Turismo 7



Formula 1

REQUISITOS DE ACCESO Y TITULACIÓN

El Programa General Kids es de libre acceso, sin que deba realizarse, por tanto, prueba de nivel alguna. La edad mínima recomendada para poder inscribirse es de 4 años y la máxima de 12 años de edad.

Los alumnos que finalicen el Ciclo 2 del Programa General Kids, obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy.

DURACIÓN DEL PROGRAMA

Tanto el Ciclo 1 como el 2 del Programa General Kids tienen una duración de 12 meses.

MATRÍCULA Y FORMA DE PAGO

El precio del Programa General Kids puede fraccionarse conforme al siguiente detalle:

Programa General	Pago Mensual	Pago Cuatrimestral (10% dto.)	Pago Anual (15% dto.)
Ciclos 1 y 2	85 euros	306 euros	867 euros

Los citados importes pueden ser abonados mediante tarjeta de crédito, tarjeta de débito o vía transferencia.

En la modalidad de pago mensual deberá abonarse una tasa de matriculación, de 85 euros, al inicio de cada ciclo formativo. El resto de modalidades de pago están exentas de esta tasa.

La falta de pago de cualquier plazo podrá suponer la anulación de la matrícula y, por tanto, de los derechos como alumno del programa.

e-squad
The esports Academy



PROGRAMAS DE ESPECIALIZACIÓN

ENFOCADOS EN EL TÍTULO QUE TE APASIONA

20
24

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Los programas de especialización son metodológicamente similares a nuestro Programa General pero presentan ciertas peculiaridades respecto a su estructuración y forma de acceso.

El conjunto de edades que puede optar a esta formación es muy extenso, si bien, varía en función del título o género del que se trate. Recomendamos, en cualquier caso, que la edad mínima para optar por estos programas sea de 13 años.

Nuestros Programas de Especialización se dividen en 3 Niveles: Nivel 1 o Básico, Nivel 2 o Intermedio y Nivel 3 o Avanzado.

El Nivel Básico está pensado para poder partir de cero o, al menos, con un nivel lo suficientemente amateur como para no poder optar directamente a nuestro Nivel Intermedio. Se trabajará el entrenamiento de una forma estratégica, analizando las partidas y aprendiendo las mejores acciones técnico-tácticas del videojuego correspondiente. Trabajamos con los videojuegos más potentes de cada género que tengan, a su vez, presencia en las competiciones profesionales.

El objetivo del Nivel Básico de todos los Programas de Especialización es desarrollar en los alumnos las habilidades y competencias necesarias para alcanzar un nivel precompetitivo que les permita afrontar con garantías el Nivel Intermedio del Programa.

El Nivel Intermedio se centra en dotar al alumno de todo el conocimiento teórico y práctico necesario para dominar el título correspondiente al Programa seleccionado.

El Nivel Avanzado prepara al alumno para poder acceder al Ciclo 3 de nuestro Programa General y con ello, perseguir el acceso al competitivo de aquellos alumnos que así lo deseen. Los mejores competirán en representación del equipo oficial de la escuela, los Ninja Dragons, y contarán con una beca económica.

Durante todo el Programa, los alumnos contarán con acompañamiento psicológico especializado y asistirán a seminarios sobre redes sociales, streaming, actividad física y fisioterapia. Esto ayudará al alumno a adquirir una visión global.

La enseñanza presencial (virtual o in-situ) se desarrollará en las aulas e instalaciones de e-Squad Academy e incluirá las siguientes actividades:

- Clases magistrales de exposición teórica, con interacción con el alumnado para plantear preguntas, resolver dudas e introducir temas de debate.
- Clases prácticas de aplicación de conocimientos en forma de entrenamientos deportivos.
- Participación en actividades grupales de competición, análisis y discusión.

La metodología virtual se basa en la formación on-line, y será desarrollada a través de un aula virtual ya creada por e-Squad Academy. El alumno podrá acceder a la plataforma del Programa mediante un link de conexión que recibirá al formalizar la matrícula.

En el calendario del programa, se indicarán las fechas de las sesiones presenciales (virtuales e in situ), las tareas a realizar y las fechas de entrega de cada tarea de aprendizaje, así como las fechas de inicio de cada módulo temático. Todo ello con el objetivo de facilitar al estudiante una correcta planificación de su trabajo autónomo.

Los temas se presentarán en formato digital, y podrán incluir material complementario escrito y/o audiovisual de apoyo, que refuercen los aspectos más relevantes del tema tratado.

A lo largo del programa, tanto los alumnos, como sus padres o tutores podrán tener tutorías con el profesorado y con la dirección, en un horario previamente acordado, para aclarar dudas.

PROGRAMA FÚTBOL ELECTRÓNICO



Si te gusta o te gustaría jugar a FIFA o eFootball, este es tu programa. Tanto si partes de cero como si ya tienes destreza en cualquiera de estos títulos, podemos ayudarte a pasar al siguiente nivel.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo que será emitido por la Real Federación Española de Fútbol en colaboración con E-Squad The Esports Academy.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	2 meses	170 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

PROGRAMA FIGHTING



Si te gustan los juegos de lucha, tenemos el catálogo más extenso que te puedas imaginar: Street Fighter, Tekken, Dragon Ball Fighter Z, Super Smash Bros, Guilty Gear, etc.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	2 meses	170 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

PROGRAMA MOBA



Uno de los géneros con más éxito de los últimos años en la escena competitiva. Nos centramos en los dos títulos más relevantes: League of Legends y Dota 2. Tanto si nunca has jugado, como si ya tienes experiencia en estos títulos, el Programa MOBA te ayudará a mejorar tu nivel y te dará la oportunidad de descubrir el rol que mejor se adapta a ti.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	3 meses	255 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

PROGRAMA SHOOTER

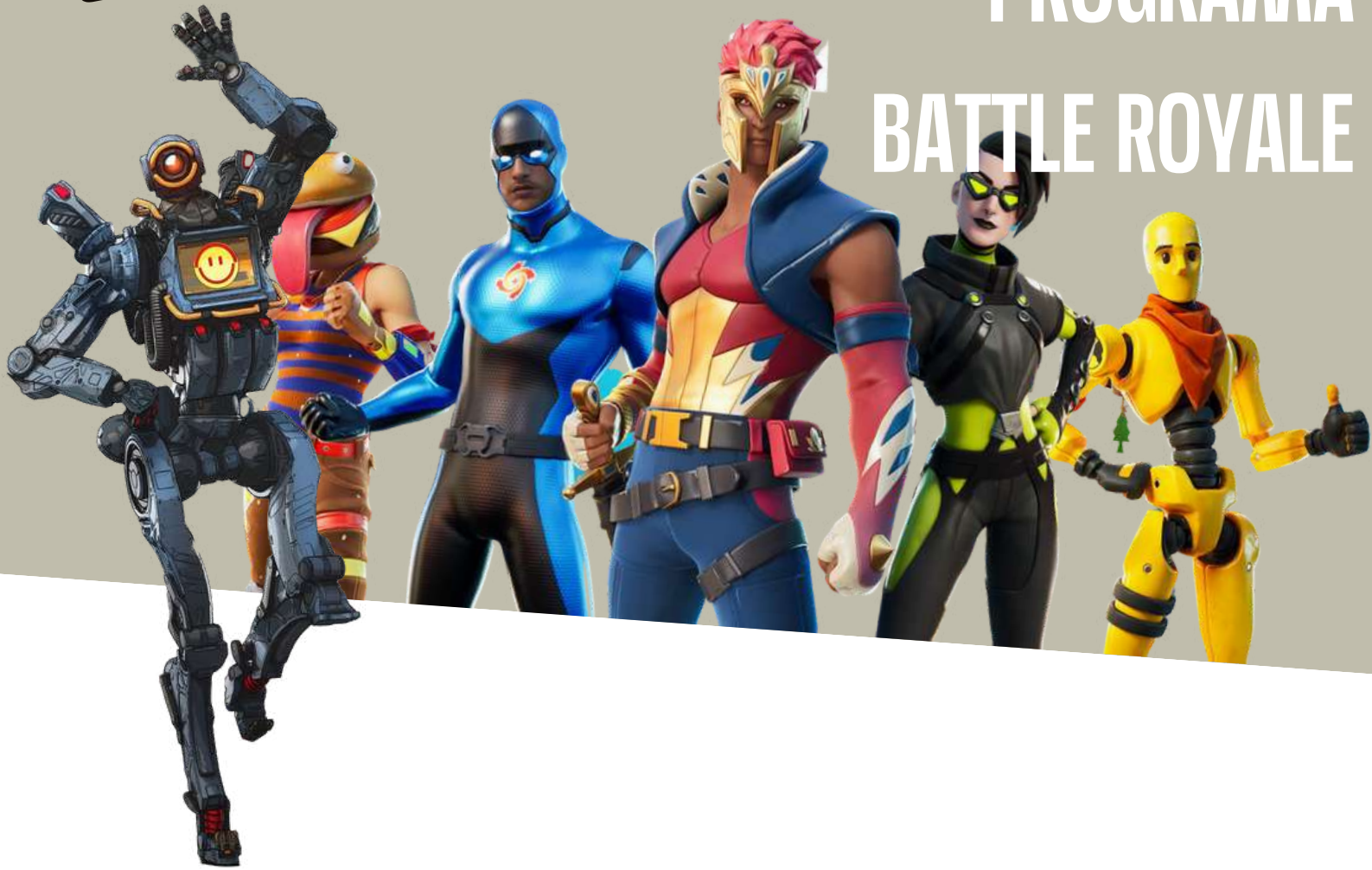


Sin duda, uno de los reyes de los esports. Títulos como Counter Strike: Global Offensive, Valorant, Rainbow Six Siege o Call of Duty forman parte de los títulos presentes en nuestra formación.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	2 meses	170 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

PROGRAMA BATTLE ROYALE



Apex Legends, Fortnite y Free Fire conforman los títulos presentes en nuestro catálogo. Conseguir sobrevivir es mucho más sencillo con la ayuda de nuestros profesores.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	2 meses	170 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

PROGRAMA SIMRACING



No es sencillo ponerse a los mandos de un verdadero cockpit y dominar el arte del simracing. Contamos con las mejores instalaciones para que consigas dominar los mejores simuladores de conducción del mercado: Gran Turismo y Fórmula 1.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	5 meses	380 euros	En 2 cuotas de 190 euros
Intermedio	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros



PROGRAMA MOBILE



Los dispositivos móviles son los más utilizados para jugar a videojuegos. Su accesibilidad a lo largo del día les hace óptimos para ello. No es de extrañar la amplísima oferta de títulos que podemos encontrar en un teléfono móvil o en un tablet. Los más presentes en la escena competitiva (Clash Royale, Brawl Stars y Wild Rift son algunos de los títulos que podrás elegir si te decides por este programa.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo emitido por E-Squad The Esports Academy. Este título les dará acceso al Ciclo 3 de nuestro Programa General.

Nivel	Duración	Precio	Fraccionable
Básico	2 meses	170 euros	No
Intermedio	4 meses	306 euros	En 2 cuotas de 170 euros
Avanzado	6 meses	459 euros	En 3 cuotas de 170 euros

REQUISITOS DE ACCESO Y TITULACIÓN

El Nivel Básico de los Programas de Especialización es de libre acceso, sin que deba realizarse, por tanto, prueba de nivel alguna. La edad mínima recomendada para poder inscribirse varía en función del título elegido y no existe edad máxima para poder acceder a nuestra formación.

Por su parte, para acceder de forma directa a los Niveles Intermedio o Avanzado* deberá realizarse una prueba de nivel diseñada, a tal efecto, por parte del personal técnico de e-Squad Academy.

Los alumnos que finalicen el programa en su totalidad obtendrán un título acreditativo que será emitido por E-Squad Academy. En el caso del Programa de FIFA y de eFootball, el título será emitido por la Real Federación Española de Fútbol en colaboración con E-Squad The Esports Academy.

*Sólo disponible en algunos programas

DURACIÓN DEL PROGRAMA

La duración media de los Programas de Especialización oscila entre los 12 y los 14 meses, en función del título del que se trate. En la sección dedicada a cada Programa se indica la duración y precio de cada Nivel.

MATRÍCULA Y FORMA DE PAGO

El precio de cada uno de los Programas de Especialización se presenta junto a la información de cada uno de los programas que lo componen.

Al igual que en el Programa General, estos Programas pueden ser abonados mediante tarjeta de crédito, tarjeta de débito o vía transferencia.

La falta de pago de cualquier plazo podrá suponer la anulación de la matrícula y, por tanto, de los derechos como alumno del programa.

CONTACTO

WhatsApp: +34 636 940 726

Correo electrónico: info@e-squad.es

