

# CURSO

LOCUTOR DEPORTIVO Y DE E  
-SPORTS



ELBS127

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



## DESTINATARIOS

Esta Titulación está dirigida a empresarios, directivos, emprendedores, trabajadores, estudiantes y cualquier persona que pretenda adquirir los conocimientos necesarios en relación con este ámbito profesional.

Permite conocer la comunicación, la narración, la locución de radio, el locutor deportivo, el deporte y sus reglamentos, el periodismo y las redes sociales, los *e-sports*, las competiciones de *e-sports*, la comunicación en los *e-sports*, el locutor de *e-sports*, el *marketing* en los *e-sports*, los derechos, la historia de los *e-sports*, la definición, la cadena de valor, la audiencia, la competición como producto, el social media, los casos de patrocinio, el marco laboral, entre otros aspectos relacionados. Además, al final de cada unidad didáctica el alumno/a encontrará ejercicios de autoevaluación que le permitirán hacer un seguimiento del curso de forma autónoma.

El alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

### FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA  
600H 

MODALIDAD  
ONLINE   
\*La modalidad incluye módulos con clases en directo.

CURSO INICIAL  
ONLINE 

TUTORIAS  
PERSONALIZADAS 

IDIOMA  
ESPAÑOL 

DURACION  
HASTA UN AÑO   
\*Prorrogable

### IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~2480 €~~  
VALOR ACTUAL: 620 €

## **CERTIFICACIÓN OBTENIDA**

---

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “ **LOCUTOR DEPORTIVO Y DE E-SPORTS** ”, de ELBS ESCUELA DE LIDERAZGO avalada por nuestra condición de socios de la CECAP y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

# CONTENIDO FORMATIVO

---

## LOCUTOR DEPORTIVO Y DE *E-SPORTS*

### MÓDULO 1. LA COMUNICACIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN

1. Elementos de la comunicación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMUNICACIÓN ORAL

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBSTÁCULOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

1. Escucha activa
2. Empatía
3. Reformulación
4. Confrontación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMUNICACIÓN RADIOFÓNICA

1. Géneros informativos
2. Participación de oyentes

#### RESUMEN

#### AUTOEVALUACIÓN

### MÓDULO 2. LA NARRACIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Cualidades del narrador

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PALABRA Y RITMO

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE NARRACIÓN

1. Tono y modulación
2. Respiración
3. Articulación y fonación
4. Pronunciación y entonación
5. Proyección de la voz

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREPARACIÓN DEL NARRADOR

1. Higiene de la voz
2. Calentar la voz
3. Entrenamiento y educación
4. Gestionar la fatiga vocal

#### RESUMEN

#### AUTOEVALUACIÓN

## **MÓDULO 3. LOCUCIÓN DE RADIO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE LOCUCIÓN**

1. Publicitaria
2. Informativa
3. Narrativa
4. Deportiva
5. Comercial
6. Educativa
7. En radio
8. En televisión
9. En documentales y narración
10. *Voice over* en películas y series
11. Eventos en vivo
12. Audiolibros

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJE VERBAL**

1. Lenguaje radiofónico

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. MEDIOS TÉCNICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES INFORMATIVAS Y CRITERIOS**

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 4. LOCUTOR DEPORTIVO (I)**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. FIGURA DEL LOCUTOR DEPORTIVO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. BLOQUES DE DEPORTES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. BOLETÍN DEPORTIVO**

1. Cortes de audio
2. Estructura

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMA DEPORTIVO**

1. Escaleta y guion
2. Producción
3. Portada o entradilla del programa
4. Opinión y entrevista

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ETAPAS Y LUGARES DE LA RETRANSMISIÓN**

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 5. LOCUTOR DEPORTIVO (II)**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. LENGUAJE DEPORTIVO**

1. Narrar el gol

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL REGLAMENTO**

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARACIÓN PREVIA Y HOJA DEL PARTIDO**

1. Previas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 4. FIGURA DEL INALÁMBRICO**

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. RUEDA DE PRENSA**

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. CRÓNICAS DEPORTIVAS**

## **RESUMEN**

## **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 6. DEPORTE Y REGLAMENTOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEPORTE**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEPORTE Y VALORES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. REGLAMENTOS DE DEPORTES**

1. Atletismo
2. Natación
3. Fútbol
4. Balonmano
5. Baloncesto
6. Gimnasia rítmica y artística
7. Aeróbic
8. Voleibol
9. Tenis
10. Bádminton
11. Judo

## **RESUMEN**

## **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 7. PERIODISMO Y REDES SOCIALES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. MEDIOS DIGITALES**

1. Oportunidades y riesgos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CIBERPERIODISMO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS DEL PERIODISMO DIGITAL**

1. *Bookmarking*
2. *Youtube*
3. Apps de edición digital
4. *Twitch*
5. *Open Broadcaster Software*
6. *Twitter*

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. NUEVAS SALIDAS PROFESIONALES**

1. *Social Media Editor*
2. *Reportero multimedia*
3. *Community Manager*
4. *Gestor AdSense*
5. *Ejecutivo business*

## **RESUMEN**

## **AUTOEVALUACIÓN**

### **MÓDULO 8. LOS E-SPORTS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. HISTORIA DE LOS E-SPORTS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEFINICIÓN DE LOS E-SPORTS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. E-SPORTS VS DEPORTE**

1. Requisitos para ser considerado *e-sport*

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. CADENA DE VALOR**

1. *E-sports*, videojuegos y fans

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. AUDIENCIA**

1. Medición y herramientas

## **RESUMEN**

## **AUTOEVALUACIÓN**

### **MÓDULO 9. COMPETICIONES E-SPORTS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPETICIONES**

1. En España
  - Superliga
  - Liga de Videojuegos Profesional
  - ESL Masters España
  - Gamergy
  - Iberian Cup
  - DreamHack Valencia
  - Red Bull Batalla de los Gallos
  - Torneos universitarios
  - Madrid Open Cup
2. Internacionales
  - The International
  - League of Legends World Championship
  - Fortnite World Cup
  - Counter-Strike: Global Offensive Majors
  - Overwatch World Cup
  - Intel Extreme Masters (IEM)
  - Call of Duty World League (CDL)
  - Rocket League Championship Series (RLCS)
  - Evolution Championship Series (Evo)
  - Rainbow Six Siege Pro League

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. E-SPORTS DE DEPORTE**

1. FIFA
2. NBA 2K
3. *Madden NFL* (Electronic Arts)
4. *Pro Evolution Soccer* (Konami)
5. NHL
6. F1 Series (Codemasters)

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETICIÓN COMO PRODUCTO**

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 10. LA COMUNICACIÓN EN LOS *E-SPORTS***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLAN DE COMUNICACIÓN**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMUNICACIÓN *ON* Y *OFF***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CANALES DE COMUNICACIÓN**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. SOCIAL MEDIA**

1. Estrategias de medios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMAGEN E IDENTIDAD CORPORATIVA**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

1. Comunicación de crisis

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. RELACIONES PÚBLICAS**

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 11. LOCUTOR DE *E-SPORTS***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL *CASTER* DEPORTIVO**

1. Características
2. Requisitos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INDUSTRIA DEL COMENTARISTS DE *E-SPORTS***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. *GAMERS***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. TERMINOLOGÍA COMÚN**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. PLATAFORMAS DONDE SE COMENTAN LOS *E-SPORTS***

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 12. *MARKETING* EN LOS *E-SPORTS***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE *MARKETING***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. *MARKETING* DE CONTENIDOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE UN PLAN DE *MARKETING***

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. ANTIPIRATERÍA**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTRATEGIAS DE MARCA Y PATROCINIO**

1. Activos en el patrocinio de los *e-sports*
2. Los *KPI*'s en los *e-Sports*

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. CASOS DE PATROCINIOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. MERCADO DE LOS *E-SPORTS***

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**

## **MÓDULO 13. DERECHOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. MARCO LABORAL**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. RÉGIMEN LEGAL DE LOS CLUBES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS JUGADORES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DERECHOS DE IMAGEN Y CREACIÓN DE CONTENIDO**

1. Derechos audiovisuales y *publisher*
2. Los derechos audiovisuales sobre las competiciones

### **RESUMEN**

### **AUTOEVALUACIÓN**