

¿QUÉ SON LOS DEPORTES ELECTRONICOS ?

1. ¿Qué afirmaciones crees que son correctas?

- a. **Al igual que las competiciones deportivas, las competiciones de deportes electrónicos se rigen por reglamentos**
- b. A diferencia de las competiciones deportivas, no hay riesgo de lesiones en una competición de deportes electrónicos
- c. **Al igual que en las competiciones deportivas, las competiciones de deportes electrónicos se organizan como espectáculos con público**
- d. **A diferencia de las competiciones deportivas, las competiciones de deportes electrónicos no constituyen disciplinas olímpicas o paralímpicas**
- e. Al igual que con las competiciones deportivas, las competiciones de deportes electrónicos distinguen a los jugadores por género y categoría de edad

2. ¿Cuáles son los dos elementos que modificaron la práctica del esports durante los años 90?

- a. El lanzamiento de World of Warcraft y los primeros MMORPG
- b. **El desarrollo de conexiones personales a Internet.**
- c. **El desarrollo de las computadoras personales**
- d. El desarrollo de consolas domésticas de cuarta generación (Megadrive, SNES)
- e. Los primeros torneos gigantes en estadios de fútbol

3. ¿Quién compró Twitch por casi mil millones de dólares en 2014?

- a. **Amazon**
- b. Google
- c. Facebook
- d. Apple

4. ¿Cuántas organizaciones hay actualmente tratando de federar todo el ecosistema a escala internacional?

- a. 0
- b. 1
- c. 3
- d. **6**
- e. 10
- f. 50



QUIZ

5. **¿Cuál es la edad promedio más representada para los jugadores profesionales?**
 - a. 10-17
 - b. 13-20
 - c. 15-22
 - d. **18-25**
 - e. 20-27

6. **¿Cómo se llama el modelo si toda la organización y regulación de la competición está centralizada por el titular de la propiedad intelectual del juego?**
 - a. El modelo subcontratado
 - b. **El modelo internalizado**

7. **¿Cuál es la edad promedio más representada para los jugadores profesionales?**
 - a. Fans (merchandising, donaciones, venta de entradas ...)
 - b. Plataformas de streaming (ingresos por publicidad)
 - c. **El sector privado (patrocinio, asociación, inversión...)**
 - d. Editores
 - e. Fondos públicos

8. **¿A qué categorías pertenecen Starcraft II y League of Legends?**
 - a. Juegos de disparos
 - b. **Juegos de estrategia en tiempo real (RTS)**
 - c. Juegos Deportivos
 - d. **Arena de batalla multijugador en línea (MOBA)**
 - e. Juegos de rol multijugador en línea (MMORPG)
 - f. Juegos de lucha
 - g. Juegos de cartas coleccionables en línea (CCG)



QUIZ

9. **¿Cuáles son las dos diferencias principales entre un RTS y un MOBA?**
- a. Los MOBA siempre se juegan por equipo, a diferencia de los RTS, donde no es sistemático.
 - b. En MOBA, solo se controla una unidad mientras que en RTS, se controlan varias unidades
 - c. En MOBA, hay subidas de nivel mientras que no hay ninguna en RTS
 - d. En MOBA, no jugamos en «tiempo real» como en RTS
 - e. En MOBA, necesitas más destreza que en RTS
10. **¿Cuáles son los tres atributos esenciales que definen los deportes electrónicos?**
- a. publico
 - b. jugadores
 - c. una retransmisión
 - d. un ordenador
 - e. un videojuego
 - f. una lógica de confrontación
 - g. un sistema de clasificación



QUIZ

ESPORT & INCLUSIÓN

- 1. ¿Cómo se define el término «inclusión»?**
 - a. Incluir a alguien/algo; ser incluido
 - b. Estar incluido en un grupo o grupos definidos; ser miembro del grupo
 - c. Estar incluido en una(s) identidad(es) nacional(es); ser ciudadano**
 - d. Excluir a los que no quieren ser incluidos
- 2. ¿Cómo se define el término «estereotipo»?**
 - a. Una idea o imagen positiva y fija que la gente puede tener de un determinado tipo de persona o cosa
 - b. Una idea o imagen negativa fija que la gente puede tener de un determinado tipo de persona o cosa
 - c. Idea o imagen fija que muchas personas tienen de un tipo de persona o cosa, que suele ser cierta en la realidad
 - d. Una idea o imagen fija que mucha gente tiene de un determinado tipo de persona o cosa, pero que a menudo no es cierta en la realidad**
- 3. Si un estereotipo muy extendido atribuye habilidades positivas a un grupo, ¿eso hace que el estereotipo sea aceptable?**
 - a. No, no se pueden rechazar los estereotipos negativos mientras se aceptan los positivos**
 - b. Sí, siempre debería ser posible tener percepciones positivas, incluso de los estereotipos
 - c. Posible, dependiendo de quién lo diga y por qué
 - d. Posible, dependiendo de si te gusta lo que se dice
- 4. The Equality Act de 2010 es la legislación del Reino Unido que se examina en la sesión «Qué es la inclusión». Nombra 9 características protegidas, 3 de las cuales son nuevas en esta ley, ¿cuáles son?**
 - a. Raza y origen étnico, discapacidad, religión o creencias
 - b. Edad, orientación sexual, género
 - c. Cambio de sexo, embarazo y maternidad, matrimonio y pareja de hecho**
 - d. Religión o creencias, orientación sexual, reasignación de género



QUIZ

5. **¿The Equality Act de 2010 cubre a todos por igual?**
- a. Sí
 - b. No
 - c. **Sí, en general, pero algunas protecciones sólo se aplican si una persona reúne las condiciones necesarias para ello, como la discapacidad**
 - d. Sí, en general, pero algunas protecciones sólo se aplican cuando una persona alcanza ciertas etapas, como la edad adulta
6. **Intentar garantizar la inclusión y la igualdad de acceso significa que debemos:**
- a. **Tratar de armonizar los derechos de todos los grupos dentro de una característica, por ejemplo, hombres y mujeres dentro del género (así como los que se identifican en el espectro entre ambos)**
 - b. Tratar de redistribuir los derechos de los grupos favorecidos a los desfavorecidos (por ejemplo, de los hombres a las mujeres)
 - c. Tratar de crear nuevos derechos para los grupos desfavorecidos para compensarlos
 - d. Tratar de reducir los derechos de los grupos favorecidos
7. **Si una persona tiene una discapacidad física, es poco probable que tenga éxito en los deportes electrónicos**
- a. Sí, es poco probable que tenga éxito
 - b. No, es probable que tengan éxito
 - c. Ni sí ni no, dependerá del contexto y las circunstancias del individuo
 - d. **Todo lo anterior**
8. **Si una persona discapacitada está compitiendo en un espacio virtual, usando un avatar, ¿podrá competir?**
- a. Sí, es probable que puedan competir
 - b. No, es poco probable que puedan competir
 - c. Ni sí ni no, dependerá del contexto y las circunstancias del individuo
 - d. **Todo lo anterior**



QUIZ

9. **Se espera que respetemos las opiniones de los demás en un entorno físico formal; ¿deberíamos hacer lo mismo en un entorno virtual?**
- Sí, debemos esforzarnos por ser respetuosos en todos los foros**
 - No, los entornos virtuales no son espacios reales
 - Posible, dependiendo de las circunstancias
 - Posible, en función de las normas
10. **¿Crees que es suficiente que los organizadores de eventos de sport te pidan que seas respetuoso, o debería haber directrices?**
- Siempre debe haber directrices
 - No necesitamos directrices si somos respetuosos
 - Siempre debemos intentar respetarnos unos a otros
 - Todas las anteriores**
11. **¿Es importante el contexto de los diferentes eventos y situaciones, incluidos los deportes electrónicos?**
- Sí**
 - No
 - Depende de las circunstancias
 - Depende de lo que se espera del acontecimiento o de la situación
12. **¿Si encuentras un lenguaje que te parece agresivo, ¿crees que hay que denunciarlo?**
- Sí
 - No
 - Depende del contexto**
 - Depende de los problemas que pueda causar
13. **¿Cuando usamos el lenguaje, ¿de qué podemos estar seguros?**
- Si me explico con claridad, todos me entenderán
 - Si me explico mal, nadie me entenderá
 - Me explique bien o mal, siempre habrá alguien que me malinterprete
 - Si me explico bien o mal, la forma en que alguien entienda siempre dependerá de cómo esa persona interprete lo que digo**



QUIZ

14. Cuando se comunica con usted, su capacidad de interpretación se basa en:

- a. **Sus experiencias personales**
- b. Experiencias compartidas con su grupo social
- c. Experiencias compartidas con su grupo familiar
- d. Experiencias compartidas con la persona con la que se comunica

15. Si una persona juega a videojuegos violentos, cometerá actos violentos

- a. Sí
- b. No
- c. Posiblemente
- d. **La mera sugerencia de que los juegos violentos podrían ser la razón por la que alguien es violento es muy poco probable**

16. Sólo los niños y los hombres juegan a los videojuegos

- a. Falso
- b. Verdadero
- c. **El número de niñas y mujeres que juegan a los videojuegos es de casi el 50% en algunos países y va en aumento**
- d. La cantidad de niñas y mujeres que juegan videojuegos es casi del 50% en algunos países y continúa disminuyendo

17. Si juegas a los deportes electrónicos, te convertirás en un adicto a los videojuegos

- a. Falso
- b. Verdadero
- c. El comportamiento adictivo siempre se ve favorecido por la participación competitiva
- d. **La conducta adictiva es mucho más complicada que la simple participación en los deportes electrónicos**

18. Si juegas a los deportes electrónicos, te convertirás en un adicto a los videojuegos

- a. Falso
- b. Verdadero
- c. La ansiedad y la depresión pueden aumentar con el juego en línea
- d. **Vincular realidades complejas como la ansiedad y la depresión y la práctica exclusiva de los juegos de azar en línea que conducen a pensamientos suicidas es un estereotipo**



QUIZ

19. ¿Quién tiene derecho a decidir si los videojuegos arruinan la vida del jugador?

- a. **Nadie**
- b. Amigos
- c. Familia
- d. Sociedad

20. ¿Qué se sugiere como la variable más significativa en la forma en que nos relacionamos con los demás?

- a. El lenguaje que utilizamos
- b. La forma en que nos presentamos
- c. **El hecho de que todos somos seres humanos**
- d. El hecho de que todos seamos capaces de pensar de forma independiente



QUIZ

ENTORNO FÍSICO Y DIGITAL

- 1. Las habilidades motrices que necesita un jugador para desenvolverse correctamente están relacionadas con el proceso de:**
 - a. Enviar información lo más rápidamente posible a través del mecanismo de ejecución para realizar una acción.
 - b. Percibir y analizar la información para generar una respuesta adecuada para realizar una acción.**
 - c. Percibir toda la información que el jugador pueda para analizar las distintas posibilidades de realizar diferentes acciones.
 - d. Coordinar diferentes partes del cuerpo en un momento determinado para realizar varias acciones.

- 2. Las principales habilidades perceptivas y motoras que los juegos pueden ayudar a desarrollar son:**
 - a. La coordinación general, la coordinación rápida, la coordinación entre los ojos y la coordinación motora.
 - b. Creatividad, coordinación general, habilidades espaciales y coordinación general.
 - c. Habilidades sociales, fijación de objetivos, coordinación motora y coordinación mano-ojo.
 - d. Coordinación motriz, coordinación general, coordinación mano-ojo y coordinación dinámica.**

- 3. La capacidad cognitiva que permite a una persona «priorizar y resistirse a las acciones o respuestas impulsivas» se llama:**
 - a. Memoria de trabajo.
 - b. Flexibilidad cognitiva.
 - c. Inhibición.**
 - d. Resolución de problemas.

- 4.Cuál de estas tres condiciones está relacionada con la tarea motriz?**
 - a. Número de decisiones, nivel de incertidumbre y nivel de riesgo.**
 - b. Cantidad de estímulo, nivel de precisión y nivel de riesgo.
 - c. Velocidad requerida para generar acciones rápidas, nivel de incertidumbre y número de elementos a recordar.
 - d. Nivel de certeza, número de decisiones y velocidad requerida para generar acciones.



QUIZ

5. **Cuál de las siguientes afirmaciones sobre las habilidades cognitivas no es cierta?**
- a. El 70% de los jugadores juegan con un amigo.
 - b. Los videojuegos se asocian a la creatividad.
 - c. Los estudios han demostrado que los jugadores afirman que la necesidad de competir es su principal objetivo al jugar a los videojuegos.**
 - d. Los videojuegos aumentan la capacidad de asignar recursos atencionales en el espacio y el tiempo.
6. **Cuándo surgió el concepto de jugador en red?**
- a. En la década de 2020
 - b. En los años 90**
 - c. En 2005
 - d. Es una expresión incorrecta
7. **Cuál es uno de los principales aspectos éticos de los deportes electrónicos?**
- a. Rechazo del comportamiento agresivo**
 - b. Aumento de las diferencias políticas
 - c. Alta actividad física
 - d. A y C son justos
8. **Cuál de las siguientes opciones se refiere a los juegos basados en valores como el trabajo en equipo o la solidaridad?**
- a. Juegos de ocio con transmisión de valores negativos
 - b. Juegos deportivos
 - c. Juegos educativos**
 - d. Ninguna de las respuestas es correcta
9. **Sobre los juegos deportivos (Fórmula 1, NBA...). Cuál no es una de sus principales características?**
- a. No se basan en el combate con violencia explícita.
 - b. Es necesario trabajar la estrategia y la agilidad en los juegos
 - c. El jugador debe realizar alguna actividad física (saltar, correr...) mientras juega**
 - d. Son juegos basados en los deportes de motor tradicionales



QUIZ

- 10. ¿Qué característica explica que «uno de los principales objetivos de las competiciones reguladas en los deportes electrónicos debe ser el fomento del trabajo en equipo para conseguir la victoria»?**
- a. Fomento de la responsabilidad en la práctica
 - b. Inclusión social
 - c. Cooperación para lograr objetivos comunes**
 - d. Reflejar el sexismo o los comportamientos marginales
- 11.Cuál de las siguientes afirmaciones relacionadas con la actividad física y los deportes electrónicos es correcta?**
- a. La falta de actividad física general es un problema, no sólo en lo que se refiere a los parámetros de salud, sino también al hecho de que un alto nivel de aptitud física proporciona mejores condiciones para resistir la fatiga específica.
 - b. El entrenamiento mejora e incrementa el proceso de mielinización, que aumenta la capacidad de los neurotransmisores en nuestro sistema nervioso y en los músculos.
 - c. Algunos estudios han demostrado que el entrenamiento de fuerza mejora la fuerza de las señales nerviosas, la coordinación muscular y la resistencia a la fatiga.
 - d. Todas estas respuestas son correctas.**
- 12.Cuál de los siguientes ejercicios se recomienda para el trabajo general de los grandes grupos musculares?**
- a. Curl de bíceps, antebrazo y sóleo.
 - b. Curl de bíceps, press de banca y sentadillas.
 - c. Press de banca, sentadillas y peso muerto.**
 - d. Antebrazo, sentadillas y sóleo.
- 13. ¿Cuál es la frecuencia mínima de entrenamiento semanal que debe ofrecerse para esperar mejoras significativas en la forma física?**
- a. 3 veces por semana**
 - b. 2 veces por semana
 - c. una vez a la semana
 - d. no importa



QUIZ

14. Cuáles son las dos funciones principales del entrenamiento del sistema perceptivo?

- a. **visual y auditiva**
- b. sensorial y auditiva
- c. auditiva y térmica
- d. Todas las anteriores son falsas

15. Cuando realices tareas que te permitan trabajar tus habilidades, debes tener en cuenta el progreso en su desarrollo:

- a. La existencia de retroalimentación (retornos) a nivel visual
- b. La dificultad añadida de combinar estímulos visuales y de equilibrio en la misma tarea
- c. La consecución de una mayor variedad de movimientos al percibir el estímulo
- d. **Todas estas respuestas son correctas**

16. Cuando se diseña un proyecto arquitectónico para un edificio, qué es importante tener?

- a. **un pliego de condiciones claro**
- b. un cliente
- c. un presupuesto provisional
- d. permiso de la autoridad o departamento local

17. A la hora de diseñar un centro de sport, es importante que sea accesible para

- a. los deportistas y su entorno
- b. espectadores de sports y sus amigos
- c. el público en general
- d. **Todo lo anterior**

18. Quién debe decidir cómo deben ser los centros de sports y qué «estética» debe respetarse?

- a. **Los que trabajan en cada proyecto individual según su contexto**
- b. El arquitecto o los equipos de diseño
- c. Los clientes que encargaron los proyectos de construcción
- d. Los futuros usuarios de estos centros



QUIZ

19. A la hora de diseñar la construcción de un nuevo centro deportivo, cuál de los siguientes aspectos debe tenerse en cuenta en el desarrollo del proyecto?

- a. Cómo atraerá el centro a los atletas profesionales y a los participantes
- b. Cómo atraerá el centro a los principiantes y aficionados a los videojuegos
- c. Cómo se pueden integrar las instalaciones públicas, de juego, profesionales y de aficionados en los espacios previstos
- d. **Todo lo anterior**

20. Se mencionó el «efecto Marmite» cuando hablamos del diseño de los centros de sport; significa esto que un edificio es:

- a. siempre amado y apreciado universalmente
- b. siempre es un elemento que no gusta a nadie y que está infravalorado
- c. **abierto a la interpretación personal, por lo que es amado u odiado**
- d. ni amado ni odiado



QUIZ

ESPORT & NEGOCIOS

1. **Los actores de la industria de los deportes electrónicos pueden clasificarse en _ categorías de tipos de actores.**
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5

2. **Las siguientes características del sector de los deportes electrónicos son difíciles de definir**
 - a. **Orientación al mercado global, plena digitalización y orientación al cambio.**
 - b. El mercado es global, los participantes tienen poca energía y no son muy entusiastas.
 - c. Los recursos vienen de arriba abajo y las empresas de esports no son muy flexibles.
 - d. Los deportes electrónicos han evolucionado mucho a nivel local, pero el entorno es muy dinámico.

3. **En los deportes electrónicos, el énfasis en la característica de establecer objetivos significa que:**
 - a. Es fácil establecer objetivos en los deportes electrónicos.
 - b. En un juego deportivo tipo FIFA, debes intentar marcar el mayor número de goles posible.
 - c. **Es esencial ofrecer la mejor experiencia posible y aspirar a ser el mejor.**
 - d. Los jugadores de la industria de los deportes electrónicos logran los objetivos que se proponen sin mucha oposición.

4. **Los principales actores de los deportes electrónicos son**
 - a. organizaciones deportivas, organizadores de torneos y accionistas
 - b. equipos profesionales, patrocinadores y órganos de gobierno
 - c. el público en general, los medios de comunicación y los espectadores
 - d. **desarrolladores/editores de juegos, organizadores de torneos y jugadores profesionales.**



QUIZ

- 5. Los desarrolladores y editores de juegos son esenciales porque**
- a. establecen las reglas y supervisan sus juegos
 - b. organizan los mejores eventos de esports
 - c. crean los títulos de esports a los que la gente juega**
 - d. Invierten mucho dinero en la industria de los deportes electrónicos y ayudan a que ésta crezca.
- 6. Los equipos profesionales deberán proporcionar a los jugadores profesionales:**
- a. oportunidades de formación y la posibilidad de competir al más alto nivel
 - b. entrenadores y un entorno competitivo
 - c. salario y otras prestaciones económicas
 - d. Todo lo anterior**
- 7. Las partes interesadas secundarias son**
- a. organizaciones deportivas, órganos de gobierno y patrocinadores**
 - b. equipos profesionales, desarrolladores de juegos y medios de comunicación
 - c. el público en general, los jugadores profesionales y los empresarios
 - d. los organizadores de torneos, el público en general y los accionistas
- 8. Los órganos de gobierno de los deportes electrónicos**
- a. Son importantes porque están bien establecidos y establecen las reglas de cada juego.
 - b. Organizar los mayores torneos y actualizar los juegos según las reglas.
 - c. No están bien establecidos y tienen muy poca credibilidad en los deportes electrónicos.**
 - d. Están vinculadas a un órgano de gobierno que supervisa todos los juegos.
- 9. Los patrocinadores son importantes y se dice que el _ de los ingresos de la industria provienen de ellos.**
- a. la totalidad de la misma
 - b. la mitad
 - c. dos tercios**
 - d. el diez por ciento



QUIZ

10. La cooperación es importante para la industria de los deportes electrónicos porque

- a. La cooperación nació en la industria de los esports y es muy importante para llegar a un determinado segmento de clientes
- b. promueve el crecimiento de las industrias emergentes y es uno de los motores de la industria de los deportes electrónicos**
- c. las empresas que cooperan tienen que intercambiar recursos tangibles, lo que tiene un efecto positivo en el crecimiento de los ingresos de la industria
- d. significa que las empresas son totalmente dependientes unas de otras.

11. Codestino

- a. es algo fácil de medir porque los actores pueden hacerlo juntos
- b. es compartido por los actores de larga duración y los nuevos de la misma manera
- c. se deriva de un objetivo y una estrategia a largo plazo compartidos por los actores para el crecimiento de la industria de los deportes electrónicos**
- d. está vinculado a los acuerdos mutuos entre los jugadores de esports.

12. La red de modelos de negocio de los deportes electrónicos

- a. no cambiará porque las empresas están bien establecidas en el sector
- b. no es muy innovadora, ya que se han explorado todas las posibilidades de un modelo de negocio funcional
- c. es probable que cambie y evolucione debido a la afluencia masiva de nuevos actores y al aumento del capital**
- d. se refiere a un único modelo de negocio que todas las empresas utilizan para obtener beneficios

13. Según Hamari y Sjöblom, las razones por las que la gente ve los deportes electrónicos son

- a. la adquisición de conocimientos, el placer de la agresión y la evasión**
- b. el atractivo físico de los jugadores y la novedad de los deportes electrónicos
- c. éxito vicario y hábitos de apuesta
- d. facilidad de acceso a los contenidos, personalidades interesantes y facilidad de interacción.



QUIZ

14. El éxito por delegación significa

- a. **convivir y empatizar con las personas y personajes en los logros de los equipos y jugadores**
- b. alcanzar el máximo nivel de juego en los deportes electrónicos
- c. formar parte de un equipo de sport eficiente como manager
- d. Estar en la zona, un estado que sólo entienden los jugadores profesionales y ex profesionales.

15. El aspecto del rendimiento de un atleta

- a. es la menos importante
- b. **puede ser exagerado y puede afectar a la salud y al éxito.**
- c. significa que una vez que se está en la cima, es fácil mantenerse en ella
- d. destaca la importancia de las relaciones

16. La carrera de un atleta de sports

- a. es una forma fácil de ganarse la vida porque el nivel de ingresos se puede alcanzar con bastante facilidad
- b. es larga porque no puedes lesionarte jugando a los videojuegos
- c. ofrece las mismas oportunidades a todo el mundo porque los salarios están controlados y son bastante iguales
- d. **necesita más investigación en lo que respecta a la transición de la carrera tras la retirada del jugador.**

17. La etapa de dominio se refiere a

- a. una etapa en la que un individuo elige un deporte específico para dominar
- b. una etapa en la que un individuo intenta dominar varios juegos al mismo tiempo
- c. **la etapa en la que un individuo puede llamarse atleta y ha alcanzado el nivel más alto de destreza y habilidad.**
- d. una etapa en la que un individuo ha dominado el juego y pasa al siguiente

18. La fase de apreciación en los deportes electrónicos se refiere a

- a. **las primeras etapas del juego, cuando una persona está aprendiendo a jugar y el éxito no es importante.**
- b. mejorar en un juego para que el juego en general sea más agradable
- c. desarrollar habilidades mentales para superar posibles errores y así disfrutar más del juego.
- d. Adaptarse a los adversarios para poder disfrutar de su juego.



QUIZ

19. Los obstáculos para un juego óptimo son

- a. Controlar las horas de juego, lo que a veces impide jugar y practicar.
- b. Obstáculos que otros actores han puesto para dificultar tu desarrollo.
- c. Servidores regionales para juegos que no permiten que un jugador juegue con todos.
- d. **Problemas de confianza en sí mismo, miedo a los malos resultados, intimidación o malas estrategias de gestión de la ansiedad.**

20. Para triunfar en los deportes electrónicos, debes

- a. **tener un gran conocimiento del juego**
- b. **pensamiento estratégico y rapidez en la toma de decisiones**
- c. **avanzar y mantener la motivación**
- d. **separar la vida cotidiana del rendimiento en el juego**



QUIZ

EVALUACIÓN

- 1. ¿Qué son los deportes electrónicos?**
 - a. a principios de los años 90
 - b. a finales de los años 80
 - c. a principios de la década de 1970**
 - d. D) en 2002.
- 2. ¿Qué plataforma, una verdadera institución en el mundo del sport, fue adquirida por amazon en 2014 por casi mil millones de dólares?**
 - a. Epic Games store
 - b. Youtube
 - c. Twitch**
 - d. Mixer
- 3. ¿Qué es un caster?**
 - a. Un jugador de esports de alto nivel
 - b. Una acción realizada en el juego con el objetivo de confundir a su oponente
 - c. Una persona que comenta un partido de esports**
 - d. Un partido improvisado entre dos personas que no se conocen necesariamente
- 4. ¿Entre los siguientes juegos, cuál es un FPS - First Person Shooter?**
 - a. Call of Duty**
 - b. Starcraft II
 - c. Fortnite
 - d. Rocket League
- 5. ¿Aunque mujeres representan más de la mitad de los jugadores de videojuegos, cuántos de ellos juegan de forma competitiva, en línea o presencial?**
 - a. 17%
 - b. 4%
 - c. 6%**
 - d. 12%



QUIZ

6. **¿Cómo se puede definir la inclusión?**
- a. estar incluido en un grupo o grupos definidos; ser miembro del grupo.
 - b. estar incluido en una(s) identidad(es) nacional(es); ser ciudadano.
 - c. **incluir a alguien/algo; ser incluido**
 - d. D) excluir a los que no quieren ser incluidos/incluidos.
7. **¿Según la clasificación de perfiles de jugadores de richard bartle, qué modalidad de actuación buscan los llamados «socialisers»?**
- a. Se trata de jugadores que principalmente quieren actuar sobre otros jugadores.
 - b. Son jugadores que se centran en conseguir sus objetivos.
 - c. Son jugadores que quieren interactuar con el entorno del juego.
 - d. **Son jugadores que quieren interactuar con otros jugadores ante todo.**
8. **¿Según newzoo, a cuántos espectadores podría llegar la audiencia mundial de los esports en 2024?**
- a. 474 millones de espectadores
 - b. **577,2 millones de espectadores**
 - c. 958,3 millones de espectadores
 - d. 255 millones de espectadores
9. **¿Cuál es el objetivo de la asociación Women In Games France?**
- a. **Promover la diversidad de género en la industria del videojuego**
 - b. Promover la accesibilidad de las personas con discapacidad en la industria de los videojuegos
 - c. Promover la igualdad de género en la industria del deporte
 - d. Promover los deportes electrónicos intergeneracionales
10. **¿Qué tipo de juego es el menos accesible en términos de jugabilidad para las personas con discapacidad?**
- a. **FPS - First Person shooter**
 - b. MOBA - Multiplayer Online Battle Arena
 - c. Versus Fighting
 - d. RTS - Real Time Strategy



QUIZ

- 11. ¿Qué software se utiliza tanto en el entorno académico como en el de los juegos, principalmente para la comunicación entre estudiantes y jugadores?**
- a. MSN
 - b. Messenger
 - c. Zoom
 - d. Discord**
- 12. ¿A la hora de diseñar la construcción de un centro deportivo, qué elementos deben tenerse en cuenta en el desarrollo del proyecto?**
- a. cómo atraerá el centro a los atletas profesionales y a los participantes
 - b. cómo atraerá el centro a los jugadores principiantes y aficionados
 - c. cómo se pueden integrar las instalaciones públicas, de juego, profesionales y de aficionados en los espacios previstos
 - d. Todo lo anterior**
- 13. ¿Qué variable(s) debe(n) tenerse en cuenta al establecer un programa de fuerza?**
- a. frecuencia de entrenamiento
 - b. volumen de entrenamiento
 - c. intensidad del entrenamiento
 - d. Todo lo anterior**
- 14. ¿Con respecto a la parte física del entrenamiento, cuánto tiempo le lleva alcanzar sus objetivos?**
- a. de 3 a 4 horas al día
 - b. cuanto más, mejor
 - c. de 3 a 4 sesiones por semana**
 - d. de 3 a 4 horas al mes
- 15. ¿En qué variable(s) ayuda la actividad física a mejorar el rendimiento deportivo?**
- a. Precisión de los movimientos
 - b. Fatiga retardada
 - c. Mejora de la capacidad cognitiva
 - d. Todo lo anterior**



QUIZ

- 16. ¿Cuál de las siguientes cuatro características de la industria de los deportes electrónicos no es cierta?**
- a. los implicados en los deportes electrónicos están muy centrados en definir sus objetivos
 - b. la orientación del mercado es realmente «glocal»
 - c. los deportes electrónicos están orientados al cambio
 - d. **los recursos se asignan de forma descendente**
- 17. ¿Quiénes son los principales actores de la industria del deporte?**
- a. editores y desarrolladores de juegos
 - b. organizadores de torneos
 - c. equipos y jugadores profesionales
 - d. **a, b y c**
- 18. Según Bruner, Pummellet y Wylleman, cuáles son las cuatro etapas en la progresión de la carrera de un deportista?**
- a. iniciación, peripatético, dominación, decadencia
 - b. **iniciación, desarrollo, dominio, abandono**
 - c. iniciación, dominio, desarrollo, abandono
 - d. D) iniciación, abandono, desarrollo, dominio
- 19. ¿Cómo se llama una herramienta tecnológica que cambia significativamente nuestras vidas?**
- a. **Un perturbador**
 - b. Una revolución
 - c. Un impactador
 - d. Un agitador
- 20. ¿Qué grandes industrias se inspiran del deporte en sus prácticas para seguir operando a pesar de la crisis sanitaria de COVID-19?**
- a. El sector del automóvil
 - b. El sector minorista
 - c. **El mundo del deporte**
 - d. **Entretenimiento**



QUIZ

21. ¿Qué equipo europeo ganó la liga de leyendas european masters 2021?

- a. BT EXCEL (Gran Bretaña)
- b. UCAM Esports club (España)
- c. **Karmine Corp (Francia)**
- d. Team Vitality (Francia)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Wrexham
glyndŵr
UNIVERSITY



KAMK - University
of Applied Sciences

