

REGISTRO DE ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Tipo de Actividad Complementaria	Académica/Deportiva		
Nombre del Proyecto	Club Gamer (e-sports)	Créditos	<u>Coordinadores:</u> dos <u>Participantes:</u> uno
Requisitos para participar	Ser estudiante del ITSOEH		
Dirigido a	Estudiantes de cualquier programa educativo.		
Número de estudiantes participantes	Mínimo: 2	Máximo: 30	
Periodo escolar	Enero-Mayo, Cursos de verano, Agosto-diciembre.		
Lugar de realización	Instalaciones del instituto, según la disponibilidad de espacios y asignación en cada periodo escolar. Modalidad virtual a través de internet		
Horario:	Martes y jueves de 15:00 a 16:00 horas		
Objetivo General	Integrar un equipo de competencia para las diferentes ramas de los e-sports, a través de la participación y practica de estudiantes de los programas educativos de la institución, para competir en torneos locales, estatales y/o nacionales.		
Objetivos Específicos	Conformar un equipo de trabajo. Participar en la coordinación de torneos locales y regionales. Participar en algún torneo con ranking a nivel nacional.		
Justificación	Actividades como los e-sports cobran relevancia a nivel mundial, profesionalizándola y teniendo cada día más eventos, con ranking reconocido por las asociaciones deportivas y remuneración económica los torneos de mayor importancia. Las instituciones de la región tienen equipos de competencia en dicha área, por lo que al ser tendencia es una inquietud de los estudiantes del ITSOEH.		
Descripción de actividades a realizar	Identificar los torneos y categorías en los que se pueda participar. Practica de los videojuegos en los que se vaya a participar. Idear un plan de juego y estrategias de competición. Desarrollo de torneos internos y regionales de la especialidad. Verificar las convocatorias de torneos y la logística para asistir a los torneos importantes. Instruir a quienes estén interesados en participar como Gamer.		
Competencias genéricas a desarrollar	Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Comunicación oral y escrita. Capacidad de trabajo en equipo.		

	<p>Compromiso ético.</p> <p>Habilidad para trabajar en forma autónoma.</p> <p>Competencias informáticas.</p>
Competencia Específica a desarrollar	Mejorar las competencias de inteligencia analítica de los participantes, a través del entrenamiento con videojuegos.
Aportación a los atributos del egresado o la formación integral de los estudiantes	<p>ISIC-AE4-OE2: Coordina y participa en equipos multidisciplinarios para la aplicación de soluciones innovadoras en diferentes contextos, mediante un plan estratégico.</p> <p>IIND-AE4-OE1: Se comunica de manera adecuada utilizando distintos medios según los distintos tipos de interlocutores o audiencias</p> <p>IIND-AE8-OE2: Reconoce la importancia del trabajo grupal y se integra y participa de manera efectiva en equipos multidisciplinarios de trabajo.</p> <p>IELEC-AE2: Reconoce la importancia del trabajo grupal y se integra desempeñándose como líder o miembro activo en proyectos de electromecánica en quipos multidisciplinarios de trabajo, planeado tareas, analizando riesgos e incertidumbre y cumpliendo fechas límite.</p> <p>IELEC-AE7: Se comunica de manera adecuada utilizando el lenguaje oral y escrito según las necesidades de expresión requeridas por la audiencia e interlocutores.</p>
Producto terminal del proyecto	Informe de actividades Desarrolladas
Evidencia a presentar	<p>Bitácora de asistencias y/o participaciones.</p> <p>Reporte de participación.</p>
Nombre del responsable o coordinador del proyecto	Mtro. Rolando Porras Muñoz