

Diplomatura en

Gestión de Esports

Plan de estudios

2022

Contenido

Fundamentación de la propuesta.	3
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Requisitos de ingreso	4
Unidades curriculares	4
Duración total y carga horaria	4
Contenidos mínimos de cada unidad curricular	5
Formato Pedagógico de cada Unidad Curricular	11
Modalidad de Evaluación	11
Certificación a Otorgar	11

Fundamentación de la propuesta.

La industria de los videojuegos es en la actualidad la industria creativa de mayor facturación a nivel global (180.000 millones de dólares). A lo largo de más de 50 años, la diversidad de temáticas y formatos en los videojuegos dieron lugar a competencias cada vez más sofisticadas paralelamente al desarrollo tecnológico. Lo que en un principio fue un desafío de dos personas compitiendo en simultáneo por lograr el mejor puntaje frente a una máquina recreativa o arcade, evolucionó hasta transformarse en competencias masivas con participantes jugando en simultáneo desde distintos lugares del mundo.

El crecimiento de las competencias de videojuegos dio lugar a la aparición de los Esports o deportes electrónicos, con un particular desarrollo en los últimos 20 años de la mano del desarrollo de internet y las conexiones de alta velocidad. Los Esports sientan sus bases sobre videojuegos específicos siendo cada uno de ellos un deporte electrónico diferente.

Para que un videojuego sea considerado como Esports debe permitir la competencia simultánea de múltiples jugadores. Es necesario que tenga un grado de adopción masivo a nivel mundial con el fin de permitir el desarrollo de torneos organizados en ligas deportivas de distinta jerarquía, al igual que ocurre con los deportes tradicionales (ej: liga provincial, nacional e internacional). Las temáticas en los Esports pueden ir desde juegos de disparos como Fornite (con 350 millones de jugadores en el mundo), competencias en arenas donde debe dominarse el territorio del otro equipo (League of Legends / DOTA2), juegos de combate militar (Counter Strike / Rainbow Six), hasta juegos de fútbol como FIFA.

En la actualidad hay 3.000 millones de jugadores de videojuegos en el mundo y aunque muchos no se identifiquen como gamers, la masividad y el impacto en los hábitos de consumo a nivel mundial ha hecho que las marcas se enfoquen en los videojuegos como un medio de comunicación de alto impacto, especialmente en los Esports, dado el grado de visibilidad adquirido y en particular por el vínculo que se establece con los consumidores debido al grado de identificación con la temática y el tiempo dedicado a la misma que tienen estas audiencias.

En este contexto la Diplomatura en Gestión de Esports brinda los conocimientos y herramientas necesarias para facilitar la generación de nuevos negocios y oportunidades laborales, permitiendo a los profesionales, miembros de empresas y emprendedores comprender las distintas dinámicas de la industria de los deportes electrónicos y cómo integrarse a la misma.

La Diplomatura aportará conocimientos en nueva área temática para los estudiantes y egresados de las carreras de la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf) como la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital, Licenciatura en Ciencias del Entrenamiento, Tecnicatura en Entrenamiento Deportivo, Licenciatura en Medios Audiovisuales y Digitales o la Licenciatura en Industrias Creativas.

Objetivo general.

- Brindar los conocimientos y herramientas necesarias para la generación de nuevos negocios y oportunidades laborales en la industria de los Esports.

Objetivos específicos.

- Proporcionar un marco conceptual adecuado sobre la industria de los Esports.
- Proporcionar los conocimientos y herramientas esenciales para ingresar en la industria de los Esports.
- Comprender la cadena de valor y ecosistema que conforman los Esports.
- Aprender los aspectos fundamentales para la administración de equipos de Esports.
- Comprender el rol de las tecnología relacionada a los Esports y sus particularidades en latinoamérica.
- Aprender los aspectos centrales de las ligas y competencias de deportes electrónicos.

Requisitos de ingreso.

Título de educación secundaria o equivalente, experiencia vinculada con el rubro.

Unidades curriculares.

- Unidad curricular 1: De los videojuegos a los Esports.
- Unidad curricular 2: Modelo de negocios y cadena de valor de los Esports.
- Unidad curricular 3: Esports e infraestructura tecnológica.
- Unidad curricular 4: Torneos y Ligas.
- Unidad curricular 5: Organización de eventos de Esports.
- Unidad curricular 6: Marketing y publicidad.
- Unidad curricular 7: Gestión de equipos de Esports.
- Unidad curricular 8: Aspectos legales vinculados a los Esports.

Duración total y carga horaria.

La carga horaria total es de 60 horas compuestas por: i) Clase y consultas, ii) Investigación dirigida y lectura, iii) Preparación trabajo práctico y Evaluación, y iv) Estudio guiado independiente; distribuidas en 8 módulos. La carga horaria de cada módulo se conforma de la siguiente manera:

#	Unidad curricular	Carga horaria
1	De los videojuegos a los Esports.	8
2	Modelo de negocios y cadena de valor de los Esports.	8
3	Esports e infraestructura tecnológica.	6
4	Torneos y Ligas.	6
5	Organización de eventos de Esports.	8
6	Marketing, publicidad y sponsors.	8
7	Gestión de equipos de Esports.	8
8	Aspectos legales vinculados a los Esports.	8

Contenidos mínimos de cada unidad curricular

Unidad curricular 1	De los videojuegos a los Esports.
Justificación	A lo largo de más de 50 años los videojuegos pasaron de ser un entretenimiento de un nicho de consumo específico, a tener en la actualidad 3.000 millones de personas que los juegan periódicamente. Dentro de este conjunto se han desarrollado los deportes electrónicos como una industria con identidad propia dentro del mundo de los videojuegos. Comprender las distintas etapas que atravesó el desarrollo de los videojuegos y los esports, los principales títulos y sus características, son elementos clave para poder adentrarse

	en el mundo de los deportes electrónicos y comprender su dinámica.
Objetivo	El objetivo de este módulo es conocer y comprender la evolución de la industria de los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad, haciendo énfasis en el surgimiento y maduración de los Esports.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción. ● Historia de los videojuegos. ● Historia de los Esports. ● Principales Esports, sus características y audiencias.

Unidad curricular 2	Modelo de negocios y cadena de valor de los Esports.
Justificación	Los Esports se sustentan en un ecosistema donde se genera una fuerte interdependencia entre los distintos actores de la cadena de valor. A los fines de desarrollar nuevas oportunidades de negocio y crecimiento profesional, es preciso conocer estas interrelaciones y de qué manera las mismas aplican a Argentina y el mercado latinoamericano. La relación con los propietarios de las franquicias de videojuegos (publishers), el armado de ligas y eventos, la relación con los sponsor son algunos de los aspectos que debe manejar toda persona que quiera desarrollarse comercialmente en el mundo de los Esports.
Objetivo	El objetivo de este módulo es identificar los distintos actores del ecosistema de negocios en los Esports y los esquemas de monetización utilizados, destacando la situación de Latinoamérica y la realidad Argentina.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Ecosistema de Esports. ● Modelos de negocios. ● Monetización en los Esports. ● Situación de Latinoamérica. ● Oportunidades en Argentina.

Unidad curricular 3	Esports e infraestructura tecnológica.
Justificación	<p>Desde el inicio los videojuegos han sido una pieza tecnológica de una complejidad particular. Esto evolucionó a un punto tal que, para tener una experiencia de juego de fluida, no solo se demandan configuraciones específicas de hardware (ej: computadoras gamers) sino que es necesario contar con conexiones de internet de alta velocidad y baja latencia para que un jugador pueda ser realmente competitivo. Comprender los aspectos centrales sobre infraestructura tecnológica que se deben tener en cuenta para el desarrollo de los Esports es clave para un adecuado desarrollo territorial. Las limitaciones en el acceso a hardware de alto rendimiento o velocidades de internet acotadas son una limitante presente en varios puntos de Latinoamérica y en distintas zonas de la Argentina. El dominio de estos conocimientos claves, hace posible la elaboración de estrategias de negocio adaptadas a la realidad de cada región.</p>
Objetivo	<p>El objetivo de este módulo es dar a conocer los requerimientos tecnológicos y de infraestructura necesarios para desarrollar la industria de los Esports, y la situación de latinoamérica y Argentina frente a dichas necesidades.</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Requerimientos técnicos para jugar Esports. ● Requerimientos técnicos para desarrollar eventos de Esports. ● Conectividad y servidores. ● Herramientas y plataformas.

Unidad curricular 4	Torneos y Ligas.
Justificación	El aspecto competitivo de los Esports hace que los mismos se organicen en ligas específicas según cada deporte, dentro de las cuales se desarrollan distintos torneos. Cada región del mundo cuenta con diferentes ligas y torneos, con agendas y condiciones predefinidas. Conocer la organización de cada deporte electrónico y la agenda de competencias en el año calendario son elementos clave para poder llevar adelante nuevos eventos, el desarrollo de equipos competitivos y acuerdos con sponsor.
Objetivo	El objetivo de este módulo es conocer los distintos formatos de ligas y torneos existentes, las particularidades de los mismos según cada deporte electrónico y las consideraciones necesarias para su desarrollo.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Principales ligas de Esports. ● Estructura de los torneos. ● Requisitos para la organización de un torneo.

Unidad curricular 5	Organización de eventos de Esports.
Justificación	Al igual que ocurre con los deportes tradicionales donde la gente se congrega en estadios, los Esports tienen su punto de máxima atención en los eventos competitivos presenciales. Las finales de los juegos se realizan en estadios especialmente preparados donde compiten los equipos y transmiten en vivo la competencia que es seguida por millones de fanáticos. El último año las finales de Free Fire o League of Legend alcanzaron picos de audiencia simultánea de 5.4 y 4 millones de espectadores respectivamente. Ya sea un evento de magnitud o una competición regional, gerenciar una competencia de eSports demanda la coordinación de un número importante

	de aspectos técnicos, personal especializado y seguimiento de indicadores en tiempo real. Todo esto se complementa para dar lugar al momento de mayor visibilidad para los equipos, las marcas, los sponsors y el negocio en su conjunto. Contar con herramientas y conocimiento para el armado y gestión de eventos es un punto central para el desarrollo de los Esports en la región.
Objetivo	El objetivo de este módulo es abordar los aspectos principales a tener en cuenta para la organización de eventos de Esports.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación y gerenciamiento del evento. ● Indicadores principales para la organización y producción de eventos de Esports y gaming. ● Requerimientos tecnológicos y personal necesario para la realización de eventos. ● Inversión necesaria y vías de monetización. ● Premios. ● Predicciones en Esports. ● Casos de éxito nacionales e internacionales.

Unidad curricular 6	Marketing, publicidad y sponsors.
Justificación	El mayor nivel de ingreso económico de los deportes electrónicos se da a través de los acuerdos con auspiciantes. La diversidad de perfiles de auspiciantes interesados en formar parte de la industria de los Esports sumado al grado de madurez del marketing digital que realizan las empresas demanda un alto grado de profesionalismo al momento de desarrollar propuestas comerciales, dimensionar el nivel de exposición de las marcas y los indicadores que respaldan las propuestas para los sponsors. Conocer los aspectos esenciales que los sponsors buscan a la hora de realizar acuerdos comerciales como la forma adecuada de construir la información, son

	herramientas claves para la tracción de negocios en los Esports.
Objetivo	El objetivo de este módulo es conocer los aspectos más relevantes del marketing y la publicidad en los Esports enfocado a la rentabilización y relación con los sponsors.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos centrales del marketing y publicidad en los Esports. • Plataformas y audiencias. • Indicadores clave. • El enfoque de las marcas y sponsors. • Equipos y merchandising. • Gamificación de las experiencias.

Unidad curricular 7	Gestión de equipos de Esports.
Justificación	Las competencias de Esports pueden desarrollarse en forma grupal o individual según el videojuego del que se trate. En general, la modalidad de juego más frecuente es la de 2 equipos de 5 miembros o jugadores que compiten entre sí. Esta situación más allá del uso de videojuegos presenta las dinámicas y desafíos habituales de las competencias en equipo, y los roles que asume cada miembro dentro del mismo. Los acuerdos particulares, la relación entre compañeros, la disciplina de entrenamiento, la relación con los fans y los sponsors o el manejo de la frustración son algunos de los aspectos claves a comprender para poder gestionar un equipo de Esports en forma exitosa.
Objetivo	El objetivo de este módulo es analizar los aspectos centrales del gerenciamiento de equipo deportivos en Esports.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Competidores individuales y equipos. • Conformación de equipos según Esports. • El rol de los clubes y su futuro. • Equipo multijuego (multigaming).

	<ul style="list-style-type: none"> ● Profesionalización de los equipos de Esports. ● Dinámica de equipo y perfiles. ● Rentabilización del equipo. ● La relación del equipo con la audiencia y los sponsors. ● Desarrollo de fortaleza mental en el deporte. ● Ergonomía y salud en los Esports.
--	---

Unidad curricular 8	Aspectos legales vinculados a los Esports.
Justificación	<p>Los Esports se caracterizan, independientemente de donde se lleven adelante, por integrar a actores locales, nacionales e internacionales en forma simultánea. A modo de ejemplo, la empresa organizadora puede estar radicada en un país distinto al lugar donde se realiza el evento, el contrato de los jugadores puede haberse firmado en un país vecino y el personal que participa de la organización y transmisión en vivo de la competencia es contratada bajo leyes laborales locales; el acuerdo con los propietarios de las franquicias de videojuegos (publishers) se rige por leyes norteamericanas y la recaudación del evento por entradas debe tributar impuestos en forma local. Todo el entramado descrito anteriormente muestra la importancia de conocer el marco legal de los compromisos que se desarrollan en los eSports y la necesidad de tener un entendimiento claro de las regulaciones aplicables a cada caso.</p>
Objetivo	<p>El objetivo de este módulo es dar a conocer los aspectos legales vinculados a los deportes electrónicos y las partes que lo componen.</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Marco regulatorio local e internacional. ● Propiedad intelectual. ● Derechos de imagen. ● Interés de las partes. ● Modelos de acuerdos y contratos. ● Derecho laboral.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Gestión impositiva y otras regulaciones. |
|--|--|

Formato Pedagógico de cada Unidad Curricular.

Todas las unidades curriculares se conciben con un formato pedagógico de dictado de clases de teoría y aplicación práctica. La modalidad de las clases será virtual. El dictado de la diplomatura será en los idiomas castellano/inglés.

Modalidad de Evaluación.

Cada unidad curricular se aprueba con un trabajo práctico integrador. La diplomatura se aprueba con la aprobación total de los trabajos propuestos en cada unidad curricular.

Certificación a Otorgar.

Quienes hayan cursado y aprobado todas las unidades, se les otorgará la constancia "Diplomado en Gestión de Esports", emitido por la Universidad Nacional de Rafaela.