



SUBSECRETARÍA DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y CAPACITACIÓN PERMANENTE
MINISTERIO DE TRABAJO, EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL DE LA NACIÓN

Introducción al Streaming-Twitch

En esta ficha podrás encontrar toda la información sobre el curso, esperamos que puedas realizarlo. Gracias por tu interés.

Información general

Fecha de inicio: 03/06/2024

Fecha de fin: 24/07/2024

Duración en meses: 2

Carga horaria total: 40 horas

Mail/WhatsApp/Horario de atención del equipo de organización del curso: [info@civet.com.ar/](mailto:info@civet.com.ar)
1136511120/Lunes a viernes 10 a 20 hs

Requisitos

Ser mayor de 18 años.

Contar con conocimiento básico en el uso de dispositivos digitales e informáticos.

Tener capacidad de cálculo básico.

Saber leer y escribir.

Tener casilla de correo electrónico activa.

Secundario completo: NO

Límite de edad: Sin límite

Modalidad

Presencial

Se cursará dos veces por semana.

Horario: Lunes y miércoles de 13.00 a 15.30 hs

Sitio: [Academia Gamer – Venezuela 340, CABA](#)

Información de cursada

Forma de inscripción: Online mediante Portal Empleo <https://www.portalempleo.gob.ar>

Sistema de confirmación de vacante: Recibirás un correo electrónico o WhatsApp de aviso de confirmación de inscripción.





Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Recibirás un email con los datos de Usuario y Contraseña para ingresar al Campus Virtual.

- ✓ El curso es 100% presencial, cuenta con permanente acompañamiento de expertos.
- ✓ Tiene 15 clases a lo largo de la cursada.
- ✓ El programa se compone de 4 módulos, y cada uno de ellos comprende material de lectura y contenidos audiovisuales.
- ✓ El curso tiene una duración de 8 semanas.
- ✓ Las/os inscriptas/os recibirán un correo de confirmación de la vacante con la información de la cursada.

Contenidos básicos del curso

Módulo I

Introducción al streaming en twitch.

Gestión de contenido para el proyecto por tema (Gaming, blog personal, música, arte, cocina, etc)

Concepto de comunidad y círculos de interés.

Diseño de calendario del proyecto.

Priorización de recursos (audio, video o contenido)

Definición y configuración de bitrate, latencia, fps, delay, lag.

Módulo II

Introducción a las plataformas y programas de streaming.

Twitch. Creación de cuenta. Cómo se usa la plataforma de twitch

Utilización de software complementario: OBS

Descarga e instalación obs. Especificaciones básicas de como instalar OBS en la computadora y asociarlo a la cuenta de twitch.

Simulación de transmisión.

Módulo III

Tabla de configuración estándar para tener una buena optimización de Audio y video.

Estética visual e información de una transmisión.

Uso de livestream.

Simulación de livestream.

Módulo IV

Contextualización de la importancia de la auto promoción en redes sociales. Desarrollo de marca e identidad.

Monetización y patrocinios.

Campañas publicitarias.

Instancias de evaluación





- ✓ Asistencia a las clases.
- ✓ Participación a lo largo del recorrido.
- ✓ Realización de las tareas que se propongan en clases.
- ✓ Evaluación integradora final.

Aprobación

Para aprobar es necesario:

- ✓ Asistencia del 75% o más en las clases.
- ✓ Realizar las actividades que el instructor proponga.
- ✓ Recorrer el 100% de los contenidos.
- ✓ Realizar la evaluación integradora final.

Recuperación: NO.

Certificación: Si completás el curso, se enviará por correo la “Constancia de finalización” del curso y posteriormente recibirás el certificado digital emitido por el Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación y FATERYH, también en tu correo electrónico.

Perfil del Egresado. Al finalizar la formación podrás:

- ✓ Aprender a crear tu cuenta.
- ✓ Manejo básico en Twitch.
- ✓ Saber sobre plataformas de streaming.
- ✓ Mejorar contenidos y transmisiones.
- ✓ Crear vínculos con la comunidad.
- ✓ Desarrollar una marca.
- ✓ Realizar transmisiones en vivo

Ocupaciones relacionadas a este curso:

Las personas que realicen este curso y que tengan el perfil indicado, podrán utilizar los conocimientos obtenidos en distintas actividades que hoy en día existen en el mercado laboral como por ejemplo la transmisión en vivo de eventos ya sean sociales, E-Sports, institucionales, entre otros.

Espacios de Trabajo en los que podrás aplicar las habilidades adquiridas

Canales.
Agencias de producción audiovisual.





Equipos E-sport.
Organizadoras de eventos.
Productoras de gaming y videojuegos.
Agencias de marketing.
Canales electrónicos de comercialización.
Tiendas de comercio electrónico.
Productoras cinematográficas.
Industria televisiva.

