Plan de Formación Profesional y Continua

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

Introducción al mundo Gaming (videojuegos) e Esports (deportes electrónicos)

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/ 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 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.

- ✔ 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

En este curso se aprenderá qué es el Gaming y qué son los Esport, cómo funciona la industria de los de los deportes electrónicos y los videojuegos. Además se familiarizará a los cursantes con la cultura gamer y sus principales referentes. Se trabajará sobre los aspectos comerciales y deportivos de los Esports, los modelos de negocio, la gestión de equipos, aspectos legales, psicológicos, de marketing y sobre la diversidad de la industria gamer.

Módulo 1
Introducción a la industria del gaming.
Definición gaming y deportes electrónicos.
La realidad de la industria.
Historia de los videojuegos. Reseña desde los inicios de los videojuegos hasta la actualidad. Contexto. Juegos. Consolas.
Historia de los deportes electrónicos. Crecimiento y desarrollo de los esports.
Crecimiento de los esports.
Los esport a nivel cultural, social y económico.

Módulo 2
Jugadores. Conocer quiénes son los jugadores más destacados. Ver y analizar sus perfiles. Juegos que se destacan, comunicación, monetización.
Equipos. Creación. Gestión y financiación de equipos y de Clubes.
Plataformas. Explorar las diferentes plataformas Twitch, YouTube, otras.
Competiciones y Eventos. Conocer sobre diferentes tipos de competiciones. Como se realiza la comunicación, los sponsors. El presupuesto.

Módulo 3
El ecosistema Gaming, sus áreas y profesiones.
Áreas de desarrollo y profesiones. Saber de las 80 profesiones que integran la industria. Funciones y roles.
Marketing digital y comunicación. Acercamiento al marketing relacionado con esta industria. Estrategias posibles para atraer al público y futuros sponsors.

Módulo 4
Publicidad y Sponsors, patrocinios. Importancia.
Marcas del sector. Marcas interesadas en ingresar a la industria.
Legales. Interiorizarse sobre al marco legal y regulatorio. Contratos. Propiedad intelectual. Derechos de imagen.
Modelos de negocio y financiación. Modelos de negocios que ofrecen esta industria. Inversiones privadas y públicas. Casos actuales. Salida Laboral. Posibilidades laborales en el sector.

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:

- Auxiliar a los organizadores de eventos de deportes electrónicos
- Colaborar en centro gaming
- Ser agente de iniciación de proyectos de videojuegos y deportes electrónicos
- Proyectar una unidad de negocios gamer
- Junior de comunicación gaming e Esport
- Gamer/jugador

Ocupaciones relacionadas a este curso:

Las personas que realicen este curso podrán utilizar los conocimientos obtenidos en distintas actividades que existen en el mercado laboral.
Podrán ser trabajadores independientes o integrarse a equipos de trabajo, cualquiera sea el caso, es el mundo de la innovación.
La inserción laboral ocurrirá en empresas que organizan torneos de videojuegos o acciones para potenciar a sus jugadores profesionales, o productoras audiovisuales e industria televisiva.
Durante la formación, los cursantes trabajarán en un proyecto y con ello irán recreando la magnitud ilimitada de la creatividad para hacer productos, enlaces y alianzas muy importantes en un futuro.

Espacios de Trabajo en los que podrás aplicar las habilidades adquiridas

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.