



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: 04/06/2024

Fecha de fin: 25/07/2024

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 19 a 21.30 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 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 el 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.

