



# DIPLOMATURA EN DEPORTES ELECTRÓNICOS Y VIDEOJUEGOS

Certificación: DEVA / UNRN  
Cohorte: 2021



La Diplomatura en Deportes Electrónicos y Videojuegos es un inédito desafío en nuestro país para quienes quieran construir un puente entre el mundo real y el virtual. Diseñada para brindar una formación específica que capacite a los actores de toda la escena gaming, que en pleno desarrollo encuentra una alta demanda laboral desde la perspectiva de la multiplicidad de tareas de soporte brindando herramientas concretas en diseño, sumado a conocimientos en producción, negocios, eventos online y marketing.

El/la Diplomado/a podrá desempeñarse en la industria de los deportes electrónicos y los videojuegos en tareas de management, gestión de torneos, branding, publicidad y desarrollo de contenidos. Brindando a su comunidad la posibilidad de fundar su propia organización de deportes electrónicos, aprendiendo a gestionar los recursos y llevarlos al siguiente nivel; además el/la egresado/a recibirá la certificación de DEVA para realizar torneos, eventos y ser parte del staff DEVA cómo voluntario convocante para las tareas tanto diarias cómo eventuales en los que la Asociación participa.

## PROGRAMA

- Módulo 1 | Desarrollo histórico del videojuego y la competición - Marco legal, gestión organizacional, administración y metodologías ágiles (16 HS).
- Módulo 2 | Diseño. Creación y gestión de eventos. Gestión de contenidos y ligas. Estrategia de marcas y comparativa con otras industrias - (16 hs)
- Módulo 3 | Marketing: Tipo de marca para esports; estrategia de éxito y comparación con otras industrias (16 HS).
- Módulo 4 | Profesiones relacionadas al ecosistema(16 HS).

## MODALIDAD DE LA CURSADA

- La Modalidad de cursado: Virtual.
- Se utilizará la plataforma de Discord como espacio de dictado de la Diplomatura y práctica. Sumado al Campus Bimodal UNRN.

## CERTIFICACIÓN

- Certificado de aprobación: En el marco del convenio de cooperación entre DEVA, Asociación de Deportes Electronicos y Videojuegos y la Universidad Nacional de Rio Negro, se otorgará al/la participante que, además de haber cumplido con la asistencia haya cumplido con los requisitos académicos establecidos para la aprobación de la misma el certificado de aprobación extendido de forma conjunta por ambas instituciones

## OBJETIVOS

- Estudiar el ecosistema de los deportes electrónicos y los videojuegos, sus características únicas, sus diferencias y similitudes con el deporte tradicional y el impacto que tienen ambos en el ámbito social y cultural del territorio Argentino.
- Entender la transformación digital de los deportes y los videojuegos en el marco evolutivo psico-pedagógico de los niños, niñas y adolescentes. Sus características evolutivas, detalles del pensamiento crítico.
- Adquirir herramientas para desenvolverse en el entorno de los deportes electrónicos y aplicarlas en diferentes áreas del conocimiento de los Esports.
- Desarrollar una mirada objetiva de la realidad de los eSports en Argentina para saber con qué problemas pueden encontrarse y cómo solucionarlos en este contexto.
- Adquirir aptitudes para iniciarse en tareas de diseño, creación y gestión en deportes electrónicos y videojuegos.
- Formar profesionales con experiencia dentro del sector y que al finalizar hayan podido realizar actividades profesionales con posibilidad de una fácil salida laboral.

## PLANTEL DOCENTE



### **Roberto Oporto**

- Director Ejecutivo de Formación y Capacitación - Asociación de Deporte Electrónicos y Videojuegos de Argentina.
- Ingeniero comercial
- Lic. en administración de empresas



### **Marcia Villalba**

- Técnica en Diseño Artístico Audiovisual. Universidad Nacional de Río Negro.
- Diseñadora visual esports / Coordinadora de Hig Ping Club Gaming.
- editora de video y postproduccion.



### **Pablo Ariznabarreta**

- Gestión comercial, social media y marketing digital.
- Ark One Studios (Business Development Manager) - DEVA-Colaborador
- Nomicom SRL-Business and Media Consultant



### **Rodrigo Alvarez**

- Director de investigación y formación - Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina.
- lic. en kinesiología y fisioterapia
- co-fundador gaukin



La Modalidad de cursado es virtual. Carga horaria: 64 hs.  
1 día por semana - **Día y hora: JUEVES 18 hs.**

**INICIO: 5 agosto de 2021.**  
**FINALIZACIÓN: 2 de diciembre de 2021**

**Requisitos:**

Jóvenes/as mayores de 18 años con secundario completo e interés en los deportes electrónicos y videojuegos.

Estudiantes de carreras afines a las áreas de audiovisual, comunicación, desarrollo y gestión deportiva, ingenierías u otra carrera relacionada al universo de los deportes electrónicos y videojuegos.

Proceso de Admisión: Se deberá completar un formulario de admisión online. La inscripción se confirmará en 1er lugar con la admisión y en 2do lugar con el pago de la matrícula.

**Arancel:**

Matricula: \$ 3050

Cuota única: \$ 3050

**Inscripción:** [diplomaturaesports@unrn.edu.ar](mailto:diplomaturaesports@unrn.edu.ar)