

Dirección de Proyectos de Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos</p> <p>Modelo y actividad de un proyecto de negocio. El caso de los proyectos de Esports. Analizar el plan de operaciones, en particular el Plan de Marketing. Discutir la conformación del equipo de recursos humanos y los criterios para su elección. Exponer los conceptos de Plan de Inversiones y el marco legal de un proyecto de Esports.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Definición e identificación del proyecto de negocio. ▪ Modelo y actividad del proyecto. ▪ Plan de Marketing. Plan de operaciones. ▪ El branding y la construcción de marca. Identidad visual. “Vender” el producto. ▪ La estrategia de marketing. Objetivos y procesos de elaboración. Ejecución táctica de la estrategia. Campañas y patrocinios. ▪ Plan de RRHH. Plan de inversiones y económico. ▪ Estructura legal. Calendario y evaluación del proyecto. ▪ Vinculación universitaria. <p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cáliz Ortiz, J. S., & Paredes Solano, A. D. (2020). “Cómo facilitar el proceso de reclutamiento de aspirantes latinoamericanos a equipos de esports.” Biblioteca Digital Icesi. ➤ Cristófol, F., Martínez-Ruiz, A., Román, I. & Rodríguez, C. (2020). “Evolución de las estrategias de patrocinio en los esports en España: 2013-2021.” Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación 48, pp. 188-204. ➤ Fanjul, C., González, C., & Peña, P. J. (2019). “La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas: comparativa entre paña y Corea.” Comunicar, 58. ➤ Nallar, D. (2016). “Diseño de juegos en América Latina II: Diseño y narrativa transmedia.” ➤ Observatorio de Industria de Videojuegos (2021). Resumen Anual 2021. UNRaf. https://www.unraf.edu.ar/images/INVESTIGACION/OBSERVATORIO_VideoJuegos/PDFinformes/Observatorio_Videojuegos_UNRaf_2021.pdf. 	