

Proyectos de Esports	Carga Horaria Total = 18 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos</p> <p>Plantear los conceptos básicos de un proyecto que se enfoca en un producto, tal como pueden ser los torneos de Esports, poniendo énfasis en la planificación de los mismos.</p> <p>Exponer las nociones de costos/presupuestos/análisis financiero y valorización de los proyectos y productos.</p> <p>Relacionar los Esports con la gestión emprendedora y analizar los riesgos y beneficios potenciales del negocio.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseño de productos y gestión de proyectos. ▪ Diferencia entre producto y proyecto. ▪ Definición/especificación de un proyecto. Definición de producto. Organizando el proyecto. ▪ Costos y presupuesto. Contenidos e innovación. ▪ Importancia del B2B en esports. Tipos de acciones B2B que se realizan en esports: eventos, competiciones, marca blanca. Agentes del sector importantes. ▪ Contabilidad y análisis financiero. Modelización financiera y valorización. ▪ Capital riesgo y gestión emprendedora. <p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guillén Muñoz, Á. (2020). “La planificación estratégica en equipos de esports”. Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43529/TFG-N.%201476.pdf ➤ Pérez-Sagarzazu, G. (2019).” Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa” UNAV Esports. ➤ Nielsen Esports (2022). “The ROI of Esports.” The Nielsen Company. ➤ Scholz & Barlow. (2019). “Esports is Business.” Springer International Publishing. 	