

# **GAMING, ESPORTS Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL**

## **COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN**

Estructura: Seminario de 12 horas dividido en 3 mañanas de 4 horas. Cada mañana tendría dos tramos de 2 horas con un descanso en medio.

### **DÍA 1**

9:00 – 11:00

Introducción al gaming, los esports y la creación de contenido.

- Definición de esports y distinción vs gaming y su evolución como industria.
- Players del ecosistema
- Importancia de los creadores de contenido en el ámbito del gaming y de los esports.
- Cambio de paradigma: De entretenimiento a relación.

11:00 – 11:30

Descanso

11:30 – 13:30

Negocios y economía de los esports:

- Oportunidades de carrera en la industria de los esports, como jugador profesional, analista, gerente de equipo, organizador de eventos, etc.
- Modelos de negocio en los esports, incluyendo ingresos por publicidad, patrocinios, entradas a eventos, merchandising, etc.
- Encargo práctico para el día siguiente

## DÍA 2

9:00 – 11:00

Conexión de marcas y audiencias

- Ser una marca significativa. Nueva realidad postpandemia.
- Definición del posicionamiento y el rol. Mapa de posicionamiento y DAFO.
- Definición del posicionamiento y el rol. Rol: Saber quién es nuestro personaje — Arquetipos de Jung

11:00 – 11:30

Descanso

11:30 – 12:30

- Definición del posicionamiento y el rol. Ejemplos

12:30 – 13:30

- Caso práctico I

## DÍA 3

9:00 – 11:00

Best cases de marcas

11:00 – 11:30

Descanso

11:30 – 11:45

Planteamiento Caso práctico II

11:45 – 12:30

Preparación de caso

12:30 – 13:15

Exposiciones

13:15 – 13:30

Feedback y cierre