



D O S S I E R

LA ASOCIACIÓN

e-Sports Valencia es una asociación formada por gamers y para gamers. Nuestra meta es crear una plataforma social en la que cualquier persona pueda compartir su interés por los deportes electrónicos con gente de su entorno, ya sea como aficionado o como profesional. Porque, sí, los deportes electrónicos son videojuegos, pero el alcance mediático de las competiciones y el grado de especialización de los jugadores han hecho de un mero producto de entretenimiento un medio de vida, alrededor del cual giran multitud de profesiones.

Nuestro mensaje avanza en dos direcciones: la primera hacia los padres o adultos que no acaban de entender todas las horas “tiradas en las maquinitas”, el mundo de los videojuegos es muy vasto y cada día genera más puestos de trabajo; desde jugadores a desarrolladores, pasando por periodistas, youtubers, casters, promotores, entrenadores y un largo etcétera, todos ellos disfrutan haciendo de su modo de vida un trabajo. La segunda dirección es hacia los niños, adolescentes y jóvenes que sueñan con hacer de los eSports su modo de vida; el camino es largo y requiere de mucho esfuerzo, estudio y sobre todo trabajo. Aunque la recompensa valga tanto la pena, no hay que perder esto de vista.

En este dossier encontraréis una muestra de las actividades y servicios que desde e-Sports Valencia promovemos. Sin embargo, esto es solo el principio, si queréis más información o tenéis alguna duda o alguna idea que discutir amistosamente estaremos encantados de tener noticias vuestras.

CONTENIDO

1. La asociación
2. eSports
 - 2.1 Competición
 - 2.2 Formación
3. Youtube
4. Diseño y programación de videojuegos
5. Servicios adicionales
6. Proyectos
7. Los eSports en el mundo
8. Los eSports en España
9. Youtube & los eSports



E-SPORTS

Los eSports o deportes electrónicos son videojuegos de carácter competitivo, generalmente por equipos pero también de forma individual, que fomentan la socialización, el afán de superación y el sentido de la estrategia a tiempo real, así como el desarrollo de habilidades psicomotrices.

Bajo la denominación de deportes electrónicos caben una gran variedad de tipos de juego, pero los más populares actualmente son del género MOBA. Cada partida enfrenta a dos equipos de 5 jugadores que luchan por conquistar la base enemiga haciendo uso de magias y habilidades en enfrentamientos de un ritmo vertiginoso. Dentro de este género encontramos juegos como el League of Legends, DOTA 2, Heroes of the Storm y un largo etcétera.





e-Sports COMPTETICIÓN

Los grandes torneos y competiciones de eSports son eventos de una gran repercusión mediática, con cifras que nada tienen que envidiar a deportes como el fútbol.

A nivel local, los torneos congregan a muchos jóvenes de entre 12 y 30 años, de todos los niveles, con ganas de disfrutar jugando u observando las partidas, de aprender y de conocer y relacionarse con otra gente que comparte sus mismas aficiones.

En e-Sports Valencia, organizamos y realizamos torneos, tanto online como presenciales, de cualquier deporte electrónico relevante en el mercado. Estos son los precios de un torneo medio, pero estudiamos cada caso para hacer un presupuesto a medida de cada necesidad.

| | Base | Horas | Personal |
|------------|------|-------|----------|
| Presencial | 150 | 3 | 2 |
| Online | 150 | 3 | 2 |



DOTA 2





e-Sports FORMACIÓN

La estela competitiva y la repercusión mediática de los eSports, han logrado un grado de profesionalización tal que ya permite la existencia de equipos y jugadores que viven de ello. Por ello, cada vez más jugadores casuales buscan seguir formándose y entrenando para mantener un estilo de juego actualizado y competitivo que les acerque al nivel de sus jugadores favoritos.

En e-Sports Valencia, organizamos talleres y charlas formativas impartidas por equipos o jugadores profesionales de una forma amena y cercana. Al igual que las competiciones, se pueden realizar talleres de cualquier deporte electrónico relevante siendo los más populares League of Legends y Hearthstone.

Este es el precio estimado para un evento con asistencia media. Para cada caso, se estudiarán los medios necesarios, así como la localización y la asistencia, para hacer un presupuesto a medida.

| | Base | Horas | Personal |
|-------------|------|-------|----------|
| Iniciación | 150 | 3 | 2 |
| Medio | 150 | 3 | 2 |
| Alto | 150 | 3 | 2 |
| Competitivo | 150 | 3 | 2 |



YOUTUBE

El número de usuarios de Youtube ha crecido tanto desde su aparición en la red que actualmente, las empresas de publicidad pagan dinero en función de las visualizaciones de sus piezas y tener un canal de youtube se ha convertido en una forma de vida. La comunidad gamer es una de la más grandes del sitio y cada vez más jugadores se graban jugando o realizan tutoriales en los que comparten sus conocimientos con sus seguidores. Es un mundo tan reciente que todavía no se ha institucionalizado la formación en este campo.

En e-Sports Valencia, contamos con expertos en diferentes campos que imparten charlas formativas a todos los niveles.

Entre nosotros, se encuentran varios youtubers y jugadores profesionales famosos con los que llevar a cabo actividades durante las cuales comparten su experiencia de una forma directa y cercana, con carácter informal o más académico.

Además, nos ponemos en contacto con cualquier youtuber o gamer que se desee contratar.

| | Base | Horas | Personal |
|------------------------|------|-------|----------|
| <u>Network</u> | 100 | 1 | 1 |
| <u>Cómo empezar</u> | 100 | 1 | 1 |
| <u>Edición</u> | 200 | 3 | 1 |
| <u>Fiscal</u> | 100 | 1 | 1 |
| | Base | Horas | Personal |
| <u>CabraVoladora</u> | 100 | 1 | 1 |
| <u>LolPro Academy</u> | 100 | 1 | 1 |
| <u>wSystems</u> | 100 | 1 | 1 |
| <u>Female wSystems</u> | 100 | 1 | 1 |

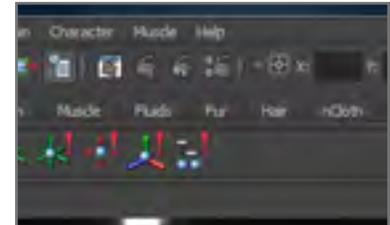
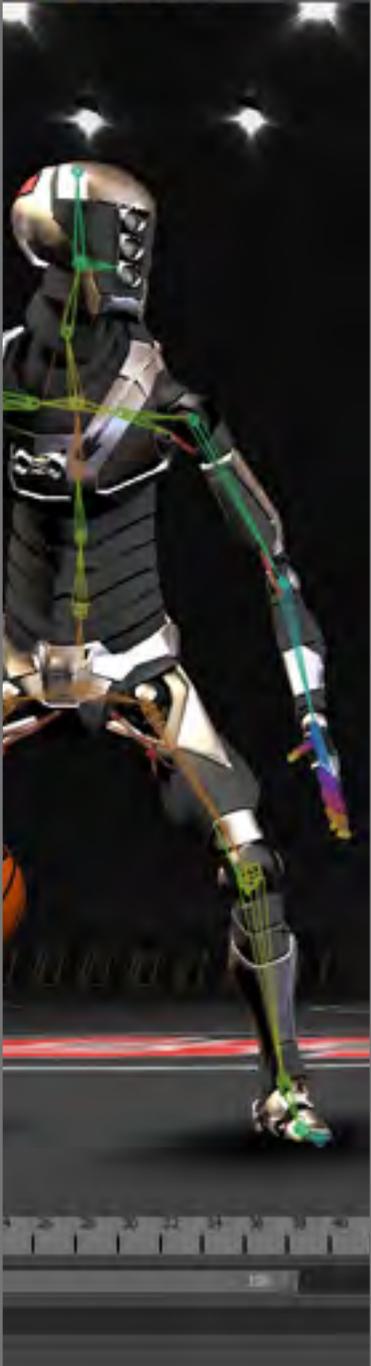
DISEÑO & PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

El campo del diseño de videojuegos ha experimentado grandes cambios durante la última década. El mercado laboral necesita cada vez más profesionales que, debido a la lenta adaptación del sistema universitario, han de aprender de forma autodidacta desde casa.

En e-Sports Valencia queremos ofrecer la posibilidad de poner en contacto a los interesados con profesionales del campo para que les den una formación más específica y puedan compartir sus experiencias y consejos para optimizar el proceso de aprendizaje.

Precio estimado para un evento con asistencia media. El precio final dependería de los medios, localización, asistencia. Así que, para cada caso, realizamos un estudio más determinado.

| | Base | Horas | Personal |
|------------|------|-------|----------|
| Iniciación | 250 | 4 | 1 |
| Medio | 250 | 4 | 1 |
| Alto | 300 | 4 | 2 |



SERVICIOS ADICIONALES

En cada evento que organizamos, nos gusta ofrecer a los participantes la posibilidad de descansar de la presión de los torneos o de hacer un pequeño descanso durante su formación. Por esta razón, e-Sports Valencia ofrecemos la posibilidad de organizar mini torneos o simplemente el uso libre de diferentes consolas como la Play Station 3 o la Wii, con múltiples posibilidades de juegos.

Además, en caso de organizar algún torneo especificado anteriormente, la asociación cuenta con la posibilidad de conseguir premios para los ganadores, dependiendo del presupuesto que se desee invertir en ellos.

Durante el desarrollo de los eventos, podemos ofertar actividades adicionales para que los asistentes puedan probar cosas diferentes, jugar una partida rápida con los amigos o simplemente desconectar.

| | Base | Horas | Personal |
|-----|------|-------|----------|
| TV | 35 | 14 | 1 |
| PS3 | 35 | 14 | 1 |
| Wii | 35 | 14 | 1 |

PROYECTOS

ESPAI JOVE
PUÇOL
ENERO 2016



NOTICIA
+
FOTOS

ESPAI JOVE
PUÇOL
FEBRERO 2016



TEASER

CASAL JOVE
PUERTO DE SAGUNTO
MARZO 2016



TEASER

Los eSports en el mundo

Dos de cada cinco jugadores son mujeres



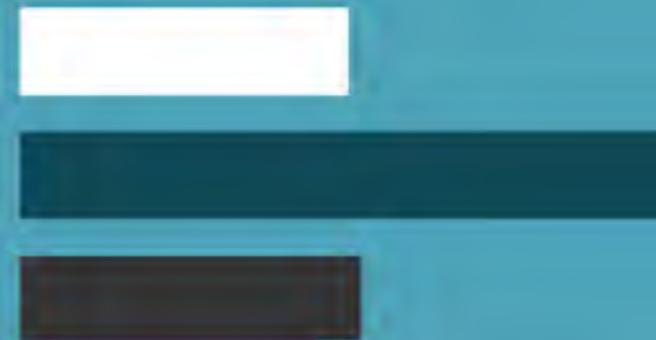
El 35% de la población prefiere jugar a los videojuegos que ver la televisión.



En el mundo, se juega de media 20 horas a la semana

En el 70% de los hogares, se juega

La media de edad de los jugadores es de 32 años. De hecho, el rango de edad comprendido entre 18 y 49 años es el más consumidor de los deportes electrónicos.

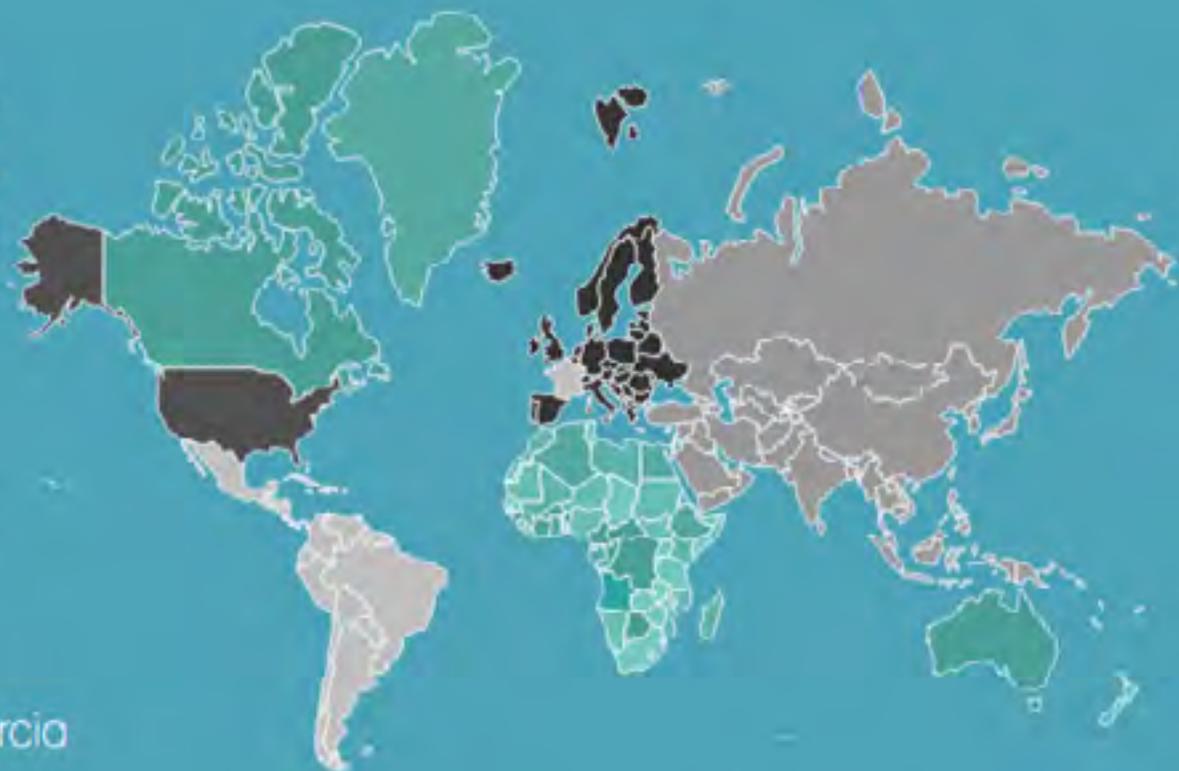


-18 años 18-49 años +49 años

Hay más de
500 millones de
jugadores en el
mundo

Solo de MMORPG hay:

58 millones en Asia
20 millones en EEUU
19 millones en Europa
2 millones en Latinoamérica



Los eSports en España

El 65% de los jugadores habituales tienen estudios universitarios o bachiller

Los jugadores ocasionales con estudios universitarios o bachiller, ascienden al 72%



■ Estudios Superiores ■ Bachiller ■ Estudios Básicos ■ Sin Estudios

Más allá de los videojuegos:

-  El 60% lleva una alimentación sana
-  El 76% se preocupa por ahorrar energía
-  El 70% hace vida social en restaurantes y cafeterías
-  El 61% practica deporte físico
-  El 62% está interesada en viajar

Hay 19.5 millones de gamers en España



¿Cuál es la media de horas que dedica un gamer español a los videojuegos por semana?

5h 

45% mujeres



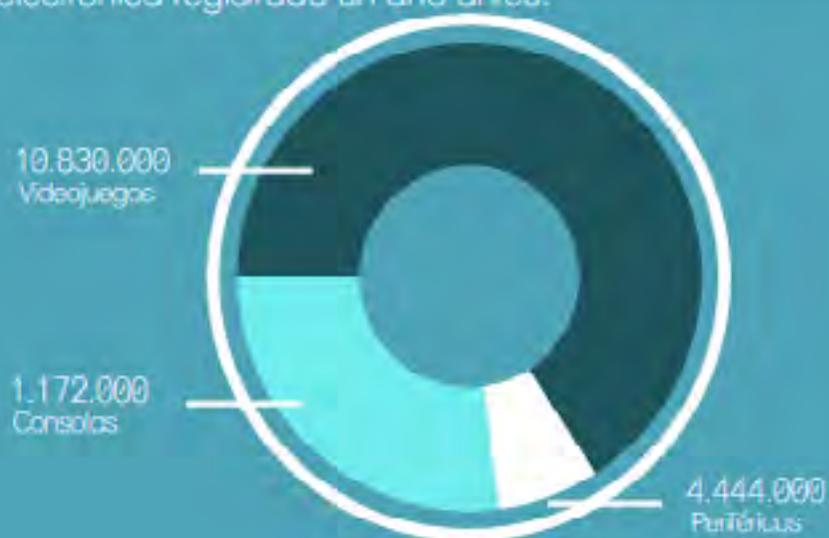
55% hombres



La media de edad está entre los 15 y 40 años

El sector superó los 1.000 millones de euros en 2015, con la venta física situándose en 791 millones de euros

La descarga «online» obtuvo un valor estimado de 292 millones de euros en comparación con los 241 millones de la venta electrónica registrado un año antes.



Youtube & los eSports

Un tercio de los usuarios de internet son usuarios de Youtube



El 80% de las reproducciones mundiales de vídeo se producen fuera de Estados Unidos.



De media, cada sesión individual de los usuarios, es de cuarenta minutos

Datos oficiales extraídos de:

https://www.youtube.com/watch?v=n_fuEjYk8kY

Asesoría de Videojuegos: http://www.asesoriavideojuegos.com/wiki/index.php/Videojuegos_e_Industria#Estado_C3.A1Datos

Online Education: <http://www.onlineeducation.net/Videogame>

AEVI: <http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>

Vodafone: https://twitter.com/vodafone_es/status/720563884231376896



INFOESPORTSVALENCIA@GMAIL.COM



E SPORTS VALENCIA



E-SPORTS VALENCIA



@ESPORTSVLC



ESPORTS VALENCIA



@ESPORTSVLC

