



La UCAB dio la bienvenida a los deportes electrÃ³nicos con su Academia de e.Sports.

DescripciÃ³n

La moderna arena, Ã³nica en su tipo en el paÃ±s, abriÃ³ sus puertas para formar profesionalmente a "gamers" venezolanos y a las personas vinculadas al ecosistema profesional de los ciberdeportes, uniendo el mundo de los videojuegos con el Ãmbito acadÃ©mico, gerencial y empresarial. El espacio tambiÃ©n servirÃ¡ como sede para torneos, tanto amateurs como profesionales

Este 8 de julio fue inaugurada oficialmente la Academia de e.Sports de la UCAB. Este moderno espacio formativo estÃ¡ adscrito al **Centro Internacional de ActualizaciÃ³n Profesional (CIAP)** y a la **DirecciÃ³n de Deportes de la universidad**, responsables de la oferta de cursos, talleres y diplomados, asÃ© como de las estrategias de entrenamiento y competiciÃ³n que se pondrÃ¡n en marcha para **preparar a los interesados en desarrollarse en la prÃ¡ctica deportiva de los videojuegos**, disciplina que **se abre camino en Venezuela**.

Las actividades de la academia comenzaron con un **partido de exhibiciÃ³n de FIFA 22** -el videojuego de fÃºtbol mÃ¡s popular del mundo- en el cual participaron cuatro integrantes y el director tÃ©cnico de la selecciÃ³n E-Vinotinto, equipo deportivo oficial creado por la FederaciÃ³n Venezolana de FÃºtbol (FVF) para competir en esta disciplina.

El partido tuvo lugar en la arena de la Academia, ubicada en el campus MontalbÃ¡n, primera en su tipo en las universidades venezolanas. La competencia fue transmitida en vivo y en pantalla gigante a los miembros de la comunidad ucabista que se reunieron en la Feria de comida de la instituciÃ³n. Desde allÃ, alentaron a los competidores con la pasiÃ³n y entrega propias de todo fanÃ¡tico, y disfrutaron del espectÃ¡culo con rifas y otras actividades de entretenimiento.



DIVERSIFICACIÃ“N FORMATIVA, ADECUACIÃ“N A LOS NUEVOS TIEMPOS

Durante la inauguraciÃ³n estuvieron presentes las autoridades universitarias, **representantes de la FVF y Empresas Polar (que participÃ³ como aliado en la inauguraciÃ³n)**; tambiÃ©n acudieron periodistas, aficionados a los videojuegos y los profesores que conducen la academia.

Para el **rector de la UCAB, Francisco JosÃ© Virtuoso**, la academia tiene doble importancia. Primero, porque representa la posibilidad de que **jÃ³venes interesados en los deportes electrÃ³nicos tengan el espacio apropiado para formarse, practicar y competir**. Segundo, porque es una muestra mÃ¡s de la diversificaciÃ³n e incursiÃ³n de la universidad en Ã¡reas no tradicionales del conocimiento, planteadas en el [Plan EstratÃ©gico UCAB 20-23](#).

«Hay un mundo de conocimiento vinculado a este tipo de actuación, uno que tiene que ver hasta con la narrativa, manejo de los juegos. **Es una academia deportiva donde entrenas, enseñas a los jugadores, periodistas y árbitros. Además, es un gran apoyo porque las dimensiones que se desarrollan aquí pueden servir para la docencia más tradicional.** Esto será una aplicación de las tecnologías de la información y conocimiento, así como el aprovechamiento de las tecnologías que aquí se desarrollan para el aprendizaje», dijo Virtuoso, quien además resaltó que la academia será recibida por los ucabistas con mucho ánimo y entusiasmo.

Por su parte, el vicerrector administrativo, Gustavo García, apuntó que la academia «**es una nueva expresión de los propósitos de innovación que la UCAB tiene en este momento y que parten del reconocimiento de que hay diversidad en las Áreas de conocimiento emergentes.** Algunas de ellas resultan del desarrollo tecnológico, y otras de los meros cambios de configuración en las expectativas, en las ambiciones y los intereses de los jóvenes, quienes dan lugar al crecimiento de algunas industrias novedosas o de algunos oficios, o profesiones del pasado, que hoy día emergen con más fuerza», dijo.

El vicepresidente de la Federación Venezolana de Fútbol, José Antonio Quintero, afirmó que esta inauguración representa un importante avance en el impulso a la profesionalización de la práctica de los videojuegos en el país. «**Desde la Federación queremos apoyar este tipo de iniciativas que, seguramente, van a brindar herramientas para que los jugadores de esta disciplina tan innovadora estén a la altura de las competencias nacionales e internacionales**», afirmó Quintero, quien agregó que la FVF establecerá convenios con la UCAB «para impulsar esta área y darles posibilidades a los jóvenes de que se desarrollen en lo educativo y en lo deportivo».



Por su parte, **Carlos Martínez**, gerente de Mercadeo Deportivo de Empresas Polar, dijo estar «muy contento» de conocer la Academia de e.sports, a la que definió como «una maravilla hecha por venezolanos».

«Es importante impulsar los e.Sports porque es tendencia, es lo que está sucediendo en el mundo. El deporte se traslada del terreno a una sala donde también se da el liderazgo, esfuerzo, trabajo en equipo, sacrificio, estrategia, paciencia; eso lo hacen estos juegos virtuales. Que la universidad abra una academia es impresionante. Esto es combustible para seguir apoyando estas iniciativas, el nexo de Empresas Polar con la UCAB es de amigos y esto es perfecto para seguirlo haciendo».



DE LO AMATEUR A LO EMPRESARIAL: APRENDIZAJE CON CONTROLES EN MANO

La Academia de e.Sports de la UCAB estÁ; a cargo de Juan SÁ;nchez, director de Deportes de la universidad. SÁ;nchez es ingeniero industrial con diplomados en GestiÁ³n LogÁstica (otorgado por la UCAB y la Escuela de OrganizaciÁ³n Industrial de EspaÁ±a), y Gerencia Deportiva (por el Centre International d'Etude du Sport y la FIFA). Como coordinador lo acompaÁ±a Carlos De Abreu, licenciado en AdministraciÁ³n de Empresas de la UCAB y jugador profesional de League of Legends, otro de los videojuegos mÁ;s famosos del planeta.

La arena del centro formativo, ubicada en el edificio Cincuentenario del campus Montalbán, fue diseñada y ambientada **bajo la estética gamer (como se conoce a los jugadores de videojuegos) y está dotada con 20 PC gamers, 5 XBox y 5 PS5**, además de conexión especial a Internet, tecnología necesaria para que amateurs y expertos aprendan y pongan en práctica sus habilidades. Segundo Juan Sánchez, no hay ningún lugar en el país con estas características.

«En Venezuela no existe una arena similar a la que nosotros tenemos, **estamos tratando de ingresar a una industria global donde hay mucha tecnología. Esta sala busca ser una del mejor nivel porque está diseñada exclusivamente para torneos y encuentros de e.Sports. La idea de esta arena es que tanto tengas la experiencia de un jugador profesional. Es un espacio completamente para entrenar, hacer competencias y formarse**», declaró Sánchez.

default watermark



La oferta educativa de este centro estarÃ¡ dirigida a distintos pÃ³blicos, incluyendo adolescentes mayores de 14 aÃ±os y pÃ³blico general con aficiÃ³n por los videojuegos. AdemÃ¡s de estudiantes universitarios, profesionales y gerentes de empresas y organizaciones. **Los cursos, talleres y diplomados mezclarÃ¡n lo presencial con lo virtual y se enfocarÃ¡n en tres Ã¡reas: Â«GamingÂ», Â«Pro gamingÂ» y Â«Game-based learningÂ».**

En la categorÃa Â«GamingÂ» se incluirÃ¡n cursos bÃ¡sicos **para quienes deseen iniciarse en este mundo** y se explorarÃ¡n temas como los fundamentos de los e-sports y las tÃ©cnicas para los jugadores principiantes en videojuegos como **Fortnite, Valorant y League of legends**.

El renglÃ³n Â«Pro gamingÂ» abarcarÃ¡ programas formativos para quienes quieran **desarrollar habilidades profesionales como jugadores de ciberdeportes, participar en competencias y**

monetizar sus conocimientos, así como para otros que quieran integrarse a este ecosistema, incluyendo periodistas deportivos, entrenadores, gerentes deportivos o Árbitros.



Finalmente, con el «**Game-based learning**» la academia brindará cursos, talleres y consultoría a organizaciones, empresas e instituciones docentes, para potenciar habilidades como desarrollo del pensamiento abstracto, trabajo en equipo, liderazgo y gestión estratégica, a partir de las herramientas de aprendizaje que ofrecen los videojuegos.

En esta Área se incluirán, entre otros, un **curso básico en Minecraft (videojuego en red de construcción de espacios y desarrollo de aventuras)** para que educadores de escuelas básicas incluyan el programa **Minecraft Education** en sus aulas. Además, dictarán talleres centrados en **desarrollar competencias gerenciales con los e.Sports como base**.

Puertas adentro, la Academia estarÃ¡ a disposiciÃ³n para que las Escuelas de la UCAB incluyan en las mallas curriculares alguna asignatura referida a los deportes virtuales, dado su impacto en mÃºltiples disciplinas. AsÃ, la arena podrÃ¡ ser beneficiosa para carreras como Derecho, IngenierÃa, PsicologÃa, Letras, ComunicaciÃ³n Social, AdministraciÃ³n y ContadurÃa, EducaciÃ³n y EconomÃa.

Â«*La gente subestima jugar en lÃnea, pues lo ven como algo sedentario y solitario. Pero detrÃ¡s de ello hay entrenamiento fÃ­sico y prÃ;cticas reales.* Quien practica e-sports es considerado un atleta porque tiene ciertas habilidades y condiciones, pero solo con eso no es suficiente, tiene que entrenar y contar con el apoyo de un representante y entrenador. *Incluso hay modalidades que son en equipo y allÃ se introducen otras habilidades como la comunicaciÃ³n, entrenamiento y cÃ³mo tu coach arma estrategias frente a un rival.* Todo lo que existe en los deportes que conocemos de la forma tradicional tambiÃ©n existe en los e-sportsÂ», destacÃ³ el profesor SÃ¡nchez, quien subrayÃ³ que en su equipo de trabajo habrÃ¡ profesionales de otras Ã;reas para garantizar un ambiente sano y beneficioso para el estudiante.

default watermark



EN LA ACADEMIA TAMBIÃ‰N HABRÃ• ESPACIO PARA RECREARSE Y COMPETIR

Un [reporte de la firma global](#) de investigación de mercado KBV Research estima que el mercado mundial de los deportes electrÃ³nicos se ubicarÃ¡ en 3.547 millones de dÃ³lares para el aÃ±o 2027, lo que representarÃ¡ un crecimiento anual de 21,3%.

«Varias universidades e institutos ofrecen cursos de deportes electrÃ³nicos como cualquier otro deporte tradicional, lo que crea oportunidades para que los jugadores lo elijan como una carrera profesional. Se espera que esto acelere el crecimiento del mercado de los deportes electrÃ³nicos en todo el mundo en los prÃ³ximos aÃ±os», menciona el estudio.

Con el fin de aprovechar esta oportunidad, la **Academia de e.Sports plantea desarrollar, ademÃ¡s de la formaciÃ³n, otras dos Ã¡reas: la prÃ;ctica** -que busca fomentar la creaciÃ³n de un equipo de deportes electrÃ³nicos en la universidad y promover una liga universitaria para hacer torneos- y **el alquiler del espacio y equipos para la participaciÃ³n de sus usuarios en competencias**.

Lobos UCAB es el nombre que agruparÃ; a las futuras selecciones de e.Sports que se formen en la universidad. Por ser digitales, los equipos no tienen limitaciones de gÃ©nero y son de conformaciÃ³n libre. En principio, la academia realizarÃ; campeonatos internos y la Copa UCAB (que se llevarÃ; a cabo en septiembre), pero su expectativa es llegar al Ã;jmbito nacional, regional e internacional.

De acuerdo con SÃ¡nchez, **en el paÃ±s existe un rezago de 15 aÃ±os en esta materia en comparaciÃ³n con otras naciones, aunque hay un creciente interÃ©s por el tema**. Dijo que la UCAB quiere reducir esa brecha.

Â«*Es un tema de oportunidades. Queremos innovar y mejorar. AdemÃ¡s, la idea es que no sea solo la UCAB sino que otras universidades tambiÃ©n tengan su formaciÃ³n en el gaming. Si querÃ;amos hacer algÃ³n impacto en la sociedad, competir, crear ligas, buscar gente que quiera invertir y patrocinar, era necesario crear esta academiaÂ».*



El director de la Academia de e.Sports concluyó señalando que la **UCAB** **espera servir de plataforma para adentrar a los venezolanos en un mercado global que involucra a más de 600 millones de personas** de diferentes Áreas.

«La universidad se quiere diferenciar positivamente en el mundo de los deportes electrónicos. Queremos ser la punta de lanza para que los e-sports tengan otro reconocimiento social. Queremos que la gente se vaya sensibilizando y sumando a esto porque además de jugar, formarse, aprender, monetizar, hay emprendimiento, innovación y mucho más. La UCAB es pionera en los e-sports en Venezuela».

La oferta de cursos, diplomados y talleres relacionados con la Academia de e.Sports de la UCAB estarÁ¡ disponible en su **pÁ¡gina web oficial**. Los interesados pueden registrarse para recibir la informaciÁ³n de lo que vendrÁ¡ haciendo clic en el siguiente enlace:

<https://esports.academiasucab.com>

TambiÁn estÁ¡ disponible la **cuenta @e.Sports_UCAB** en Instagram.

A continuaciÁ³n algunas imÁ¡genes de la inauguraciÁ³n:

—Text: Grace Lafontaine LeÁ³n/Fotos: Manuel SardÁ¡





























CategorÃa

1. e.Sports

Fecha de creaciÃ³n

9 de julio de 2022

Autor

mariociap