



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

Descripción

La moderna arena, única en su tipo en el país, abrió 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 ámbito académico, gerencial y empresarial. El espacio también servirá 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 está adscrito al **Centro Internacional de Actualización Profesional (CIAP)** y a la **Dirección de Deportes de la universidad**, responsables de la oferta de cursos, talleres y diplomados, así como de las estrategias de entrenamiento y competición que se pondrán en marcha para **preparar a los interesados en desarrollarse en la práctica deportiva de los videojuegos**, disciplina que **se abre camino en Venezuela**.

Las actividades de la academia comenzaron con un **partido de exhibición de FIFA 22** -el videojuego de fútbol más popular del mundo- en el cual participaron cuatro integrantes y el director técnico de la selección E-Vinotinto, equipo deportivo oficial creado por la Federación Venezolana de Fútbol (FVF) **para competir en esta disciplina**.

El partido tuvo lugar en la arena de la Academia, ubicada en el campus Montalbán, 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 institución. Desde allí, alentaron a los competidores con la pasión y entrega propias de todo fanático, y disfrutaron del espectáculo con rifas y otras actividades de entretenimiento.



DIVERSIFICACI3N FORMATIVA, ADECUACI3N A LOS NUEVOS TIEMPOS

Durante la inauguraci3n estuvieron presentes las autoridades universitarias, **representantes de la FVF y Empresas Polar (que particip3 como aliado en la inauguraci3n)**; tambi3n acudieron periodistas, aficionados a los videojuegos y los profesores que conducen la academia.

Para el **rector de la UCAB, Francisco Jos3 Virtuoso**, la academia tiene doble importancia. Primero, porque representa la posibilidad de que **j3venes interesados en los deportes electr3nicos tengan el espacio apropiado para formarse, practicar y competir**. Segundo, porque es una muestra m3s de la diversificaci3n e incursi3n de la universidad en 3reas no tradicionales del conocimiento, planteadas en el [Plan Estrat3gico 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 MartÁñez**, gerente de Mercadeo Deportivo de Empresas Polar, dijo estar Â«muy contentoÂ» de conocer la Academia de e.sports, a la que definiÃ³ como Â«una maravilla hecha por venezolanosÂ».

Â«Es importante impulsar los e.Sports porque es tendencia, es lo que estÃ¡ sucediendo en el mundo. El deporte se traslada del terreno a una sala donde tambiÃ©n 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 aÃ±os y esto es perfecto para seguirlo haciendoÂ».



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

La Academia de e.Sports de la UCAB estÃ¡ a cargo de Juan SÃ¡nchez, director de Deportes de la universidad. SÃ¡nchez es ingeniero industrial con diplomados en GestiÃ³n LogÃstica (otorgado por la UCAB y la Escuela de OrganizaciÃ³n Industrial de EspaÃ±a), y Gerencia Deportiva (por el Centre International dâ€™Etude du Sport y la FIFA). Como coordinador lo acompaÃ±a Carlos De Abreu, licenciado en AdministraciÃ³n de Empresas de la UCAB y jugador profesional de League of Legends, otro de los videojuegos mÃ¡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. Según 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 tú tengas la experiencia de un jugador profesional. Es un espacio cómodo para entrenar, hacer competencias y formarse**»,* declaró Sánchez.

default watermark



La oferta educativa de este centro estará dirigida a distintos públicos, incluyendo adolescentes mayores de 14 años y público general con afición por los videojuegos. Además de estudiantes universitarios, profesionales y gerentes de empresas y organizaciones. Los cursos, talleres y diplomados mezclarán lo presencial con lo virtual y se enfocarán en tres áreas: «Gaming», «Pro gaming» y «Game-based learning».

En la categoría «Gaming» se incluirán cursos básicos para quienes deseen iniciarse en este mundo y se explorarán temas como los fundamentos de los e-sports y las técnicas para los jugadores principiantes en videojuegos como **Fortnite, Valorant y League of legends**.

El renglón «Pro gaming» abarcará 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 estará a disposición para que las Escuelas de la UCAB incluyan en las mallas curriculares alguna asignatura referida a los deportes virtuales, dado su impacto en múltiples disciplinas. Así, la arena podrá ser beneficiosa para carreras como Derecho, Ingeniería, Psicología, Letras, Comunicación Social, Administración y Contaduría, Educación y Economía.

«La gente subestima jugar en línea, pues lo ven como algo sedentario y solitario. Pero detrás de ello hay entrenamiento físico y prácticas 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 allí se introducen otras habilidades como la comunicación, entrenamiento y cómo tu coach arma estrategias frente a un rival. Todo lo que existe en los deportes que conocemos de la forma tradicional también existe en los e-sports», destacó el profesor Sánchez, quien subrayó que en su equipo de trabajo habrá profesionales de otras áreas para garantizar un ambiente sano y beneficioso para el estudiante.

default watermark



EN LA ACADEMIA TAMBIÉN HABRÁ 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 electrónicos se ubicará en 3.547 millones de dólares para el año 2027, lo que representará un crecimiento anual de 21,3%.

«Varias universidades e institutos ofrecen cursos de deportes electrónicos 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 electrónicos en todo el mundo en los próximos años», menciona el estudio.

Con el fin de aprovechar esta oportunidad, la **Academia de e.Sports** plantea desarrollar, además de la formación, otras dos áreas: la práctica -que busca fomentar la creación de un equipo de deportes electrónicos en la universidad y promover una liga universitaria para hacer torneos- y el alquiler del espacio y equipos para la participación de sus usuarios en competencias.

Lobos UCAB es el nombre que agrupará a las futuras selecciones de e.Sports que se formen en la universidad. Por ser digitales, los equipos no tienen limitaciones de género y son de conformación libre. En principio, la academia realizará campeonatos internos y la Copa UCAB (que se llevará a cabo en septiembre), pero su expectativa es llegar al ámbito nacional, regional e internacional.

De acuerdo con Sánchez, en el país existe un rezago de 15 años en esta materia en comparación con otras naciones, aunque hay un creciente interés por el tema. Dijo que la UCAB quiere reducir esa brecha.

«Es un tema de oportunidades. Queremos innovar y mejorar. Además, la idea es que no sea solo la UCAB sino que otras universidades también tengan su formación en el gaming. Si queremos hacer algún impacto en la sociedad, competir, crear ligas, buscar gente que quiera invertir y patrocinar, era necesario crear esta academia».



El director de la Academia de e.Sports concluy  se alando que la **UCAB espera servir de plataforma para adentrar a los venezolanos en un mercado global que involucra a m s de 600 millones de personas** de diferentes  reas.

  La universidad se quiere diferenciar positivamente en el mundo de los deportes electr nicos. 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 adem s de jugar, formarse, aprender, monetizar, hay emprendimiento, innovaci n y mucho m s. 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 estar  disponible en su p gina web oficial. Los interesados pueden registrarse para recibir la informaci n de lo que vendr  haciendo clic en el siguiente enlace:

<https://esports.academiasucab.com>

Tambi n est  disponible la **cuenta @e.Sports_UCAB** en Instagram.

A continuaci3n algunas im3genes de la inauguraci3n:

â—ŠTexto: Grace Lafontaine LeÃ³n/Fotos: Manuel SardÃ¡





























Categor a

1. e.Sports

Fecha de creaci n

9 de julio de 2022

Autor

mariociap