



Bootcamp Data Analytics Esports & Gaming

Con la colaboración de: **ESB**
ESPORTS BUREAU



Datos relevantes de la formación que debes conocer



Fechas

27 al 30 de Mayo (lunes a jueves) horario de 19:30 a 21:00.

Metodología

A través de nuestra plataforma online. Además de las clases en directo se dejará material adicional para que los alumnos puedan explorar en profundidad las posibilidades de los esports como carrera profesional

Título

Obtendrás un Certificado expedido por Esports Professional, institución pionera en formación en esports, Web3 e Inteligencia Artificial para gaming & esports.

Mentorización personalizada

Tendrás acceso a nuestra mentorización personalizada para poder ayudarte en tu carrera en los esports y el gaming y por supuesto, acceso a todo nuestro Discord y a la comunidad Esports Professional Alumni.



Objetivos del bootcamp

- **Comprensión de métricas clave para audiencias en esports:** Los participantes adquirirán conocimientos sobre los indicadores fundamentales para evaluar audiencias en el ámbito de los esports, profundizando en el porqué de su relevancia. Se explorará la importancia de identificar parámetros críticos que permitan un análisis efectivo de la audiencia y cómo estos influyen en la toma de decisiones estratégicas.
- **Análisis práctico de audiencias en competencias de esports:** A través de casos de estudio y ejercicios prácticos, los estudiantes aprenderán a medir y analizar las audiencias de competencias de esports. Este módulo se enfoca en la aplicación de teorías y herramientas de medición para entender el comportamiento y las preferencias de los espectadores en diferentes eventos y plataformas.
- **Impacto de las audiencias en los desarrolladores de juegos (publishers):** Este segmento del curso se dedica a analizar la dinámica entre las audiencias de esports y los desarrolladores de juegos. Se discutirá cómo la interacción y el compromiso de los espectadores con los esports pueden influir en la base de jugadores, destacando la relación entre el número de espectadores y la participación activa de los jugadores en el ecosistema de un título.
- **Evaluación del impacto de los esports en la conversión de espectadores a jugadores:** Aprenderemos a medir el impacto de los esfuerzos de un título en los esports sobre su base de jugadores a través de ejercicios prácticos. Los participantes investigarán si las iniciativas relacionadas con los esports están efectivamente convirtiendo a los espectadores en jugadores activos, utilizando herramientas analíticas y datos de rendimiento.



Día 1 Fundamentos de la Medición de Audiencias en Esports

En la etapa inicial de nuestro bootcamp, abordaremos la esencia de la medición de audiencias en esports, enfocándonos en discernir qué parámetros, de todos los disponibles en una transmisión digital, son verdaderamente valiosos y las razones detrás de su importancia. Dado el dinamismo del sector y sus modelos de negocio, es crucial comprender cuáles son los indicadores que realmente aportan valor, identificar aquellos que pueden ser prescindibles, determinar qué métricas deberían medirse en base a los objetivos propuestos, y familiarizarse con las distintas plataformas y herramientas disponibles para realizar un análisis profesional de los datos recabados.

Día 2 Utilizando Esports Charts y Streams Charts para el Análisis de Audiencias

El segundo día del bootcamp se caracterizará por su enfoque práctico, aplicando lo aprendido en la sesión inicial. Los participantes tendrán la oportunidad de utilizar herramientas como Esports Charts y Streams Charts para examinar las audiencias de diversas competiciones y streamers. Realizarán comparaciones y, crucialmente, llevarán a cabo un análisis cualitativo basado en los datos cuantitativos recopilados.

Esta inmersión práctica permitirá a los alumnos no solo familiarizarse con el manejo de herramientas analíticas líderes en el sector, sino también desarrollar habilidades críticas para interpretar datos y extraer insights valiosos.



Día 3 Jugadores Activos: la clave del éxito para un Publisher

Analizaremos las estrategias que los publishers implementan para atraer y retener a los jugadores dentro de sus juegos. Además, discutiremos las herramientas y métricas que se utilizan para medir con precisión esta vital estadística. Profundizaremos en cómo los esports se convierten en una herramienta estratégica para los publishers, no solo como un medio para incrementar la visibilidad y el compromiso con sus juegos, sino también para transformar a los espectadores en jugadores activos y, por ende, monetizables. Entenderemos la dinámica entre ver y jugar, analizando casos de estudio donde los esports han tenido un impacto directo en el crecimiento de la base de jugadores de un título.

Día 4 Caso práctico: Impacto de los Esports en los Títulos Emblemáticos de Valve

En la jornada conclusiva de nuestro bootcamp, nos sumergiremos en un estudio detallado sobre Valve, uno de los gigantes del mundo del gaming, y su enfoque estratégico hacia los esports. Exploraremos el ciclo de vida de Counter-Strike y Dota 2, centrándonos en cómo las iniciativas de esports de Valve han contribuido al crecimiento y la retención de jugadores activos. A través de un análisis detallado, evaluaremos los picos de audiencia durante los eventos importantes, como los torneos Major, y cómo estos momentos se correlacionan con un aumento en la base de jugadores.

Nuestros "professionals"



Rafael Espinosa

CEO - Esports Bureau | Crypto Bureau
Desarrollo de negocio en Kaudal

Rafael es un visionario y veterano en la industria de los videojuegos, con más de 20 años de experiencia innovando en el campo. Su carrera destaca por su contribución significativa al desarrollo de varios MOBAs populares en **Pyxel Arts Digital Entertainment S.L.** y **Fluzo Studios S.L.**, marcando tendencias en el sector.

En 2016, Rafael fundó **Esports Bureau**, un influyente periódico B2B centrado en el mundo de los esports, seguido por el lanzamiento de **Crypto Bureau** en 2023. Este último, se ha posicionado rápidamente como un medio de referencia en noticias sobre Web3, tokenización e inteligencia artificial aplicadas a las industrias del entretenimiento.

Aus compañías no solo se destacan en el sector de los esports, sino que también lideran en las esferas tecnológica y estratégica. Rafael ha dirigido proyectos innovadores que integran tecnologías disruptivas como blockchain y IA, con el fin de establecer nuevos modelos de negocio que fortalezcan la sostenibilidad y profesionalización del sector del gaming y los esports. Su visión estratégica asegura que todos los actores involucrados obtengan beneficios tangibles.

Además de su rol como líder empresarial, Rafael es el Director de Proyectos en Kaudal, donde su expertise se traduce en facilitar la financiación de proyectos I+D+i, impulsando así la vanguardia tecnológica y la innovación continua.

Ayuda a la búsqueda de empleo y desarrollo de tu negocio

Para aquellos que aspiran a una carrera sólida en el sector, más allá de prácticas y buscando una oportunidad de empleo real debido a su edad, necesidad o experiencia previa, nuestra mentorización personalizada se ha consolidado como una solución óptima.

Iniciamos con una entrevista detallada al principio de tu formación. Este encuentro nos permite conocerte a fondo y, juntos, desarrollar un plan estratégico de acciones orientadas específicamente al sector. Una vez definidos tus objetivos profesionales, aprovecharemos nuestra extensa red de contactos para abrirte puertas a oportunidades laborales genuinas en la industria. Si bien no podemos garantizar un empleo, te aseguramos un acceso directo a los principales decisores, brindándote la oportunidad de demostrar tu talento y habilidades.

Este enfoque ha demostrado su valor: a lo largo de nuestras diversas formaciones, hemos visto a muchos de nuestros alumnos conseguir empleo en entidades de renombre como Play The Game, LaLiga, Vodafone Giants, G2 Arctic, StreamHatchet, Newzoo, Satoshi's Games, Mindiff Technologies, entre otros.

Y si lo tuyo es emprender, nuestra metodología se adapta igualmente a tus necesidades. Analizamos tu plan de negocio, evaluamos tus fuentes de ingresos y modelo comercial. Dependiendo del estado de tu proyecto, te ponemos en contacto con marcas relevantes, inversores potenciales o cualquier recurso necesario para impulsar tu iniciativa en esta industria tan vibrante y apasionante.



Metodología didáctica

El trabajo del alumn@ está distribuido a partir de cuatro pilares que serán fundamentales cara a una exitosa consecución de los objetivos del curso.

1

Material de estudio

Te facilitaremos material de estudio especialmente adaptado que se facilitará por el profesor a través de la plataforma. Este material de estudio será la base del trabajo de estudio del alumno. Por otro lado, pueden encontrarse también materiales de apoyo específico u otro tipo de materiales en diversos formatos para la ampliación de conocimientos, bibliografías, infografías, etc.

2

Actividades didácticas

Cada módulo tendrá actividades didácticas de aprendizaje donde el alumno deberá demostrar los conocimientos adquiridos. Para cada actividad, según su formato, se facilitará el envío de materiales al profesor para su valoración.

3

Participación activa

Contaréis con un foro de participación sobre el tema o área concreta del que trate. Los foros (temática, tipo de participación, etc.) u otros modos de participación quedan abiertos a la propuesta del profesor, siempre tratando de fomentar el intercambio de conocimientos o la reflexión.

4

Evaluaciones

Siempre nos interesan más los casos prácticos porque es donde de verdad lo alumnos aprenden.

Os propondremos casos a resolver y recibiréis un feedback personalizado a cada una de vuestras propuestas, de tal forma que podáis saber qué habéis hecho bien, qué habéis hecho mal y aprender. Usamos las correcciones como vía real de aprendizaje.



Contáctanos:

esports-professional.com // formacion@esports-professional.com