



Universidad
Monteávila

Facultad de Ciencias
de la Comunicación e Información

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
VIII SEMESTRE SECCIÓN A

**PROYECTO FINAL DE CARRERA:
INAUGURACIÓN DEL UMA GAMING CLUB**

Autores:

Gil Borges, Fiorella Andrea
Gomez Graciano, Christian Ricardo
Gorrín Alustiza, Santiago
Trindade Lara, Valentín David

Tutora:

Merly Mata

Caracas, 11 de junio de 2026

DERECHO DE AUTOR

Quien suscribe, en condición de autores del trabajo titulado UMA GAMING CLUB, declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo.

Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgar, publicar o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar nuestros intereses y derechos que nos corresponden como autores de la obra antes señalada.

La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a nuestra persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutoría o a cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autores:

Fiorella Andrea Gil Borges

C.I. 30.496.471



Christian Ricardo Gomez Graciano

C.I: V-31.045.927



Santiago Gorrin Alustiza

C.I: V- 30.330.730



Valentín David Trindade Lara

C.I: V- 28..116.620



En la ciudad de Caracas a los 11 días del mes de junio de 2026.



UMA GAMING CLUB (EVENTO Y ESTRUCTURA)

Objetivo(s) del Desarrollo Sustentable (ODS) al cual se orienta el trabajo de investigación

ODS	Descripción	Relación con los Objetivos de la Investigación	Directo	Indirecto
	Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.			
	Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.			
	Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.	Por promover espacios de recreación, integración social y esparcimiento para los estudiantes de la Universidad Monteávila, favoreciendo el bienestar emocional y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales a través de actividades de entretenimiento y convivencia.	X	
	Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante	Mediante la realización de actividades formativas y la promoción de espacios de aprendizaje		X

	toda la vida para todos.	complementarios que favorecen el desarrollo integral de los estudiantes.		
	Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.			
	Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.			
	Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.			

	Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.	Al acercar a los estudiantes a una industria en constante expansión como la de los deportes electrónicos, fomentando el desarrollo de competencias relacionadas con el liderazgo, el trabajo en equipo, la organización y la gestión de proyectos.	X	
	Construir infraestructura resistente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.			
	Reducir la desigualdad en y entre los países.			
	Lograr que las ciudades y los asentamientos			

	humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.			
	Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.			
	Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.			
	Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.			
	Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.			
	Promover sociedades, justas, pacíficas e inclusivas.			
	Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.			

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto, con profunda gratitud, a nuestras familias y amigos, quienes con su amor, paciencia y apoyo incondicional fueron el motor que nos impulsó a convertir una idea en realidad. Su confianza en nosotros fue fundamental para superar cada reto en el camino. Este logro también les pertenece.

De igual manera, se lo dedicamos a toda la comunidad de la Universidad Monteávila. A los estudiantes que creyeron en el UMA Gaming Club desde el primer momento, a las autoridades, profesores, aliados y cada persona que, de una u otra manera, aportó su tiempo, sus ideas y su entusiasmo para hacer posible este proyecto y sentar las bases de este sueño compartido que nació con la intención de crear comunidad y dejar una huella dentro de nuestra universidad.

Finalmente, dedicamos este proyecto a todos aquellos jóvenes que encuentran en los videojuegos mucho más que una forma de entretenimiento. A quienes han descubierto en ellos un espacio para hacer amigos, desarrollar sus talentos, trabajar en equipo y construir nuevas oportunidades. Esperamos que el UMA Gaming Club sea el inicio de una historia que continúe creciendo con las generaciones futuras y que sirva como un punto de encuentro para todos aquellos que comparten la pasión por el gaming.

Porque los proyectos terminan, pero las comunidades, las amistades y los sueños que se construyen juntos tienen la capacidad de perdurar en el tiempo. Este logro es, sin duda, de todos ustedes.

AGRADECIMIENTOS

Hay un sentimiento profundamente extraño, en darse cuenta de que, después de incontables trabajos, noches sin dormir, miles de aprendizajes, risas, lágrimas y sueños compartidos, estar escribiendo estas líneas representa el cierre de una etapa, que ha significado mucho más que obtener un título universitario, representa una versión de mí que creció, cambió, se equivocó, volvió a empezar, se perdió y se sigue descubriendo, pero aprendió muchísimo de ella durante estos cuatro años.

Agradezco a Dios, creador de todo y autor de mi vida. Todo lo que soy y hago es por amor de Tu amor. Sígueme moldeando como vasija en manos del alfarero.

A mi familia, por creer en mí incluso cuando yo misma no lo hacía, por celebrar mis alegrías como si fueran tuyas y por enseñarme que el amor verdadero no entiende de distancias, porque desde Venezuela, Chile o Panamá, siempre han sido mi mayor motivación. En especial a mi mamá, gracias por cada sacrificio silencioso, por todo tu esfuerzo, por cada palabra de aliento, por ser mi mayor ejemplo a seguir y por ser la prueba de que nunca camino sola.

A mis amigos, por haber convertido estos años en algunos de los más felices y especiales de mi vida. Gracias por las risas entre pasillos, los trabajos a última hora y por acompañarme en mis días más difíciles. También a aquellos que la vida me fue regalando y con quienes compartí en el colegio, gracias por permanecer.

A la Universidad Monteávila, gracias por ser mi segunda casa durante estos años y hacerme parte de una comunidad a la que siempre me sentiré orgullosa de pertenecer. Gracias por formarme como profesional y, sobre todo, como persona.

A mi colegio, todo lo que soy hoy en día tiene las raíces en ustedes, y a la pastoral, mi familia escogida, hermanos y ahijados, por ser las razones de mi vida.

Y, finalmente, a la Fiorella de 17 años que comenzó este camino lleno de sueños, pero también de muchísimos miedos. Gracias por no rendirte y atreverte a creer en todo aquello que Dios había puesto en tu corazón. Todo valió la pena y la vida universitaria fue mucho más bonita de lo que jamás hubiéramos imaginado.

Fiorella Andrea Gil Borges

AGRADECIMIENTOS

Qué loco lo rápido que pasa el tiempo. Hace cuatro años este día se veía tan lejano, pero no imposible. Hoy estoy redactando estos agradecimientos porque muchas personas confiaron en mí e hicieron que este momento fuera posible.

Gracias a mis padres, que confiaron ciegamente en mi decisión de estudiar esta carrera y hacerlo en esta universidad. Su apoyo constante me permitió recorrer este camino con la tranquilidad de saber que siempre estuvieron ahí.

Gracias a Isabella, Ariana y Anna, que hace cinco años se levantaron un día ansiosas por contarme maravillas de la universidad en la que querían estudiar y me convencieron de acompañarlas en esta aventura. Sin saberlo, cambiaron el rumbo de mi vida.

Gracias a mis amigos, que alegraron todas y cada una de mis semanas dentro y fuera del campus. A quienes me vieron crecer, me acompañaron en cada materia, actividad y celebración. Estoy seguro de que muchas de estas amistades trascenderán el tiempo y permanecerán conmigo mucho después de esta etapa.

Gracias a Fiorella, Christian y Valentín, amigos con los que tuve la suerte de trabajar en este proyecto, con quienes compartí ideas, retos y logros. El UMA Gaming Club no habría sido posible sin el compromiso, la confianza y el esfuerzo de cada uno de ustedes.

Le debo a esta universidad gran parte de la persona que soy hoy, no me imagino mi vida sin haber pasado por esta casa de estudios. Mucho de lo que quiero, admiro y anhelo se lo debo directa o indirectamente, a las experiencias y personas que encontré aquí. Por eso, espero haber podido dejar mi granito de arena a través de esta iniciativa.

Gracias por estos años que recordaré siempre.

Santiago Gorrín Alustiza

AGRADECIMIENTOS

Quiero empezar dándole gracias a Dios por darme la vida, la salud y la fortaleza necesaria para culminar este proceso, guiando y respaldando cada uno de mis pasos.

De manera infinita y especial, agradezco a mi mamá, a mi hermana, a mi primo Roy y a mi papá. Es imposible resumir en pocas palabras lo que su diligencia, su preocupación constante y su apoyo interminable han significado para mí a lo largo de toda la carrera. Han sido mi refugio, mi cable a tierra y el motor que me impulsó a seguir adelante cuando el cansancio pesaba. Este título lleva el nombre de cada uno de ustedes, porque tengo la certeza de que, sin su amor incondicional y sus sacrificios, yo no hubiese llegado a escribir este mensaje.

A Fiorella, Santiago y Valentín, por ponerse la camiseta y sacar este proyecto adelante contra todo pronóstico. Gracias por su paciencia inagotable, su resiliencia ante cada obstáculo, su lealtad a toda prueba y, sobre todo, por el amor tan grande que nos une y que sostuvo todo lo que construimos. Se los digo con el corazón en la mano: no soy nada sin ustedes.

A la Universidad Monteávila, por haber sido la casa donde pasé los cuatro años más memorables de mi vida. Aquí crucé camino con personas que marcaron mi vida para siempre, amigos que me enseñaron a ver el mundo de otra manera y que, sin duda, me ayudaron a moldear y a descubrir la persona que soy hoy en día.

A la profesora Sofía González. Su presencia en mi formación ha dejado una huella imborrable, y no exagero al decir que le debo muchas de las felicidades más grandes de mi vida personal y académica. Gracias por su confianza, su cariño, su guía y por creer en mi potencial.

Finalmente, extendiendo mi gratitud a todas las personas que, de una forma u otra, estuvieron recorriendo este camino conmigo. A quienes compartieron una comida, una amanecida de estudio, una palabra de aliento o un momento de risas: gracias por ser parte de mi historia.

Christian Ricardo Gomez Graciano

AGRADECIMIENTOS

Quiero empezar agradeciendo a mi familia, por su apoyo incondicional, su confianza permanente y por acompañarme en cada uno de los retos que he asumido a lo largo de mi formación universitaria. Gracias por creer en mí incluso en los momentos de mayor incertidumbre y por ser siempre mi principal fuente de motivación.

A mis amigos, por hacer de estos años universitarios una experiencia inolvidable. Gracias por las conversaciones, las ideas, el apoyo, las risas y por acompañarme en un proceso que fue tan exigente como enriquecedor.

A la Universidad Monteávila, por convertirse en mucho más que una institución educativa. Gracias por ser un espacio donde nacen iniciativas como esta, por impulsar el pensamiento crítico, la creatividad y el liderazgo, y por despertar en mí una profunda pasión por la academia, el aprendizaje y el trabajo en favor de la comunidad universitaria.

A Fiorella, Santiago y Christian, mis compañeros de equipo, gracias por confiar en mí en todo momento y por asumir junto a mí el reto de convertir una idea ambiciosa en una realidad. Este proyecto es el resultado del esfuerzo colectivo, de largas horas de trabajo, de la capacidad de superar obstáculos y de la convicción compartida de que podíamos construir algo que trascendiera más allá de una asignación académica

A nuestra tutora Merly por haberse lanzado a esta aventura de ser tutora de un grupo universitario y por ser un apoyo vital para que el proyecto haya logrado sus objetivos.

Finalmente, a todos los miembros del UMA Gaming Club. Gracias por creer en esta iniciativa, por sumarse a ella y por demostrar que existía una comunidad dispuesta a construir este espacio. Su entusiasmo, apoyo y sentido de pertenencia fueron la mayor motivación para llevar este proyecto adelante y la principal razón por la que todo el esfuerzo valió la pena.

Valentín David Trindade Lara

ÍNDICE

ÍNDICE.....	11
RESUMEN.....	12
a. Palabras clave:.....	12
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	13
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos.....	16
PLAN DE ACCIÓN.....	16
PROYECTO.....	19
a. Cronograma.....	19
PREPRODUCCIÓN.....	22
b. Público meta.....	22
c. Fecha y lugar.....	22
d. Comités de trabajo.....	22
e. Participantes.....	23
f. Patrocinios y Proveedores.....	24
g. Logística y planificación.....	32
h. Identidad gráfica.....	36
i. Presupuesto.....	39
j. Comunicación y promoción:.....	39
PRODUCCIÓN.....	41
a. Montaje.....	41
b. Cuadro horario de montaje:.....	42
c. Integrantes y proveedores.....	42
d. Desarrollo/trabajo del equipo y/o integrantes.....	42
e. Guión y grilla horaria definitiva.....	43
POSTPRODUCCIÓN.....	44
a. Medios de medición.....	44
b. Encuesta final.....	45
CONCLUSIÓN.....	51
RECOMENDACIONES.....	52
ANEXOS.....	53
REFERENCIAS.....	58

RESUMEN

El *UMA Gaming Club* es un Proyecto Final de Carrera que tiene como propósito la creación, estructuración e inauguración del primer club oficial de gaming de la Universidad Monteávila. La iniciativa surge como respuesta al creciente interés de los estudiantes por los videojuegos, los deportes electrónicos y las nuevas formas de entretenimiento digital.

Más allá de la competencia, el UMA Gaming Club fue concebido como una comunidad universitaria orientada a la integración estudiantil, la innovación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades vinculadas al ecosistema gaming. Para ello, se diseñó una identidad visual propia alineada con la imagen institucional de la universidad, se estableció una estructura organizativa inicial, se desarrolló un manual de funcionamiento y se ejecutó una estrategia de captación de miembros.

Como parte de su lanzamiento oficial, se llevó a cabo una serie de actividades diseñadas para estrechar el vínculo entre los estudiantes y el ecosistema de los eSports. En una fase inicial, se realizó una activación con el equipo de Xtreme e-Sport Arena, en la cual se habilitó un espacio interactivo dentro del campus universitario equipado con diversas consolas de videojuegos, facilitando un primer acercamiento práctico para los estudiantes. Posteriormente, se efectuó un conversatorio sobre la industria de los deportes electrónicos, enfocado en el negocio de los eSports en los medios tradicionales, seguido de unos tryouts destinados a conformar los primeros equipos de la universidad en distintas disciplinas, y así, culminando con un evento inaugural celebrado en la sede de la Arena Xtreme e-Sport de Caracas.

El evento inaugural representó la consolidación del proyecto, reuniendo a estudiantes, aliados, invitados especiales, autoridades y representantes de la comunidad universitaria en una experiencia diseñada para presentar oficialmente el club, fortalecer el sentido de pertenencia y sentar las bases para su continuidad dentro de la Universidad Monteávila.

a. Palabras clave:

Producción de eventos, gaming, deportes electrónicos, club, comunidad universitaria, eSports.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El UMA Gaming Club nace como una iniciativa estudiantil orientada a crear un espacio formal dentro de la Universidad Monteávila para todos aquellos estudiantes interesados en el ámbito de los videojuegos y la cultura gamer. La propuesta parte de la necesidad de ofrecer a la comunidad universitaria un lugar de encuentro donde estudiantes de distintas carreras puedan compartir intereses comunes y participar en actividades relacionadas con el entretenimiento digital.

El proyecto se alineó a la modalidad de Producción de Eventos, entendiendo que la planificación estratégica y la estructuración formal constituyen elementos esenciales para garantizar la viabilidad y sostenibilidad de cualquier iniciativa. En este sentido, De la Barrera, Méndez y Lalinde (2018) señalan que la producción de eventos es un proceso integral que comprende las etapas de pre evento, evento y post evento, donde la planificación y la estandarización de procesos permiten reducir los riesgos operativos y aumentar las probabilidades de éxito.

Tradicionalmente, las instituciones de educación superior han privilegiado las disciplinas deportivas convencionales como parte de sus actividades extracurriculares y de extensión universitaria. Sin embargo, la consolidación de las nuevas tecnologías y del entretenimiento digital ha generado una transformación en las formas de interacción y socialización de las nuevas generaciones. Esta realidad evidenciaba la ausencia de espacios formales para una comunidad estudiantil que interactúa de manera cotidiana en entornos digitales y que encuentra en el gaming una forma de expresión, integración y desarrollo.

En consecuencia, la falta de una estructura organizada dentro de la Universidad Monteávila representa una oportunidad para la creación del club al existir estudiantes interesados en los videojuegos y deportes electrónicos, pero sin un espacio institucional que permitiera canalizar dichas inquietudes y transformarlas en experiencias formativas y comunitarias.

La profesionalización de los videojuegos y el crecimiento del ecosistema de los deportes electrónicos han dejado de constituir un fenómeno de entretenimiento aislado para convertirse en una industria con relevancia económica, cultural y comunicacional. Sánchez y Barajas (2017) sostienen que los eventos asociados al

entretenimiento contemporáneo poseen una repercusión que trasciende la propia actividad, actuando como elementos dinamizadores de la interacción social, la construcción de identidad y la generación de valor para las organizaciones que los impulsan.

Por otra parte, la industria del gaming se ha consolidado como uno de los sectores culturales con mayor crecimiento a nivel mundial. Según Newzoo (2023), los deportes electrónicos cuentan con una audiencia superior a los 570 millones de espectadores, mientras que los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de miles de millones de personas alrededor del mundo. Este crecimiento ha favorecido la aparición de nuevas formas de profesionalización y ha impulsado a distintas instituciones educativas a incorporar iniciativas relacionadas con el ecosistema gamer dentro de sus actividades académicas y extracurriculares.

En América Latina, universidades como el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Anáhuac en México han desarrollado estructuras orientadas a la integración de los eSports y las industrias creativas dentro del entorno universitario. En Venezuela, la Universidad Católica Andrés Bello implementó en 2022 la Academia de eSports y Artes Digitales, convirtiéndose en una referencia nacional para la incorporación de estas nuevas formas de entretenimiento y aprendizaje.

En este contexto, el UMA Gaming Club se plantea como una oportunidad para que la Universidad Monteávila se integre a una tendencia internacional que vincula la tecnología, la comunicación y el entretenimiento con el desarrollo integral de los estudiantes. Más que la conformación de un equipo competitivo, el proyecto propone la creación de una comunidad abierta y sostenible, capaz de reunir perfiles diversos y generar espacios de integración y aprendizaje.

En este sentido, Jenkins (2008) desarrolla el concepto de cultura participativa, según el cual los usuarios dejan de ser receptores pasivos para convertirse en participantes activos capaces de crear, modificar y compartir contenidos dentro de comunidades construidas alrededor de intereses comunes.

Asimismo, Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) señalan que las dinámicas de interacción basadas en la gamificación y las comunidades de afinidad favorecen el compromiso, la participación y el sentido de pertenencia entre sus miembros. Bajo

esta perspectiva, el gaming trasciende la dimensión puramente recreativa y se convierte en una herramienta capaz de fortalecer los vínculos sociales y la identidad colectiva.

Para materializar esta propuesta, se desarrollará una identidad visual propia inspirada en los colores institucionales de la Universidad Monteávila, reforzando la relación simbólica entre el club y la institución. Asimismo, se diseñará una estructura organizativa inicial y un manual orientado a garantizar la sostenibilidad del proyecto, con la premisa clara de que futuras generaciones de estudiantes puedan dar continuidad a la iniciativa.

La motivación principal para la realización de este Proyecto Final de Carrera surge del interés compartido de sus autores por las industrias creativas, el gaming, los deportes electrónicos y la producción de eventos, así como del deseo de dejar un aporte permanente para la Universidad Monteávila. En consecuencia, el proyecto trasciende de la realización de un evento puntual para convertirse en una iniciativa con vocación de continuidad, cuyo propósito fundamental es sentar las bases del primer club oficial de gaming de la universidad.

El proyecto encuentra su justificación en la necesidad de responder a las nuevas dinámicas culturales y tecnológicas de las generaciones contemporáneas, fortaleciendo la vida estudiantil y posicionando a la Universidad Monteávila como una institución capaz de innovar y adaptarse a los cambios del entorno.

El UMA Gaming Club se constituye así como una iniciativa pionera, cuyo valor trasciende el ámbito del entretenimiento para convertirse en una herramienta de integración, formación y construcción de comunidad.

Objetivo General

Desarrollar el UMA Gaming Club como el primer club oficial de eSports de la Universidad Monteávila, mediante el diseño de su estructura organizativa, la conformación de su comunidad y la ejecución de su evento inaugural.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el interés de la comunidad estudiantil de la Universidad Monteávila en torno al gaming y los deportes electrónicos, a fin de identificar las oportunidades para la creación de una comunidad.
2. Diseñar la identidad visual, la estructura organizativa y los lineamientos de funcionamiento que constituyan las primeras bases institucionales del UMA Gaming Club.
3. Promover la integración y participación de los estudiantes mediante actividades orientadas al fortalecimiento de la comunidad del club.
4. Establecer alianzas estratégicas con organizaciones y marcas del ecosistema gaming para fortalecer la proyección del evento.
5. Planificar y ejecutar el evento inaugural del UMA Gaming Club como acto oficial de lanzamiento y consolidación del primer club de gaming de la Universidad Monteávila.

PLAN DE ACCIÓN

Para llevar a cabo la creación y lanzamiento del UMA Gaming Club, se desarrolló un plan de acción estructurado en cuatro fases principales: diagnóstico y planificación, diseño institucional, conformación de la comunidad y producción del evento inaugural.

Para la primera fase del proyecto, se realizaron consultas y encuestas dirigidas a estudiantes de la Universidad Monteávila con el propósito de identificar el nivel de interés existente en torno a los videojuegos. Los resultados obtenidos

permitieron determinar la viabilidad de la propuesta y conocer las principales áreas de interés de los potenciales miembros del club.

La segunda fase estuvo orientada al diseño institucional del UMA Gaming Club. Durante esta etapa se establecieron los elementos que conformarían la identidad del proyecto, incluyendo el nombre oficial, la propuesta gráfica, la paleta de colores, los valores institucionales y los lineamientos básicos para su funcionamiento. Se elaboró un manual de funcionamiento inicial con la finalidad de garantizar la continuidad y sostenibilidad de la iniciativa y se realizó el acercamiento con la Dirección de Deportes de la Universidad Monteávila con el propósito de presentar formalmente el proyecto y obtener el respaldo institucional necesario.

La tercera fase estuvo dedicada a la conformación de la comunidad y al fortalecimiento de las relaciones institucionales. Con el objetivo de captar nuevos miembros, se desarrollaron acciones de promoción dentro del campus universitario, mediante piezas gráficas y publicaciones difundidas a través de las plataformas digitales del Centro de Estudiantes de la Universidad Monteávila, (@ceumonteavila). Como complemento de estas acciones, se llevó a cabo una activación presencial en colaboración con Xtreme e-Sport Arena, la cual permitió acercar la propuesta a los estudiantes e incentivar su participación.

De igual manera, se creó un grupo oficial de WhatsApp como principal canal de comunicación interna entre la junta directiva y los miembros del club. Esta herramienta permitió consolidar una comunidad activa y facilitar la coordinación de las distintas actividades desarrolladas durante la ejecución del proyecto.

Como parte de esta misma fase, se establecieron alianzas estratégicas con organizaciones y marcas vinculadas al ecosistema gaming y tecnológico, con el objetivo de obtener apoyo para las actividades contempladas en el proyecto. Se organizó el conversatorio titulado “El negocio de los eSports en los medios tradicionales”, realizado el 5 de mayo, como una actividad de acercamiento y formación dirigida a los miembros de la comunidad, con la participación de Simón León, locutor de radio, y Juan Miguel Márquez, periodista deportivo, quienes compartieron sus experiencias profesionales y analizaron las oportunidades que ofrece esta industria dentro del ámbito de la comunicación y los medios.

Posteriormente, se desarrolló el proceso de conformación de los equipos representativos de la Universidad Monteávila mediante la realización de tryouts en las disciplinas de FC 2026, Valorant y League of Legends. Esta actividad permitió identificar a los estudiantes interesados en el ámbito competitivo y consolidó la alianza con Xtreme e-Sport Arena como espacio para el desarrollo de futuras iniciativas relacionadas con el club.

Finalmente, la cuarta y última fase correspondió a la producción del evento inaugural del UMA Gaming Club, celebrado el 30 de mayo en las instalaciones de Xtreme e-Sport Arena, en Las Mercedes, Caracas. Para ello se elaboró un cronograma de trabajo, se coordinaron reuniones de seguimiento con el personal del lugar y se definieron las necesidades logísticas, técnicas y operativas necesarias para su ejecución.

La programación del evento contempló dinámicas recreativas, actividades de integración, entrega de premios otorgados por marcas aliadas, cobertura audiovisual y la participación de invitados especiales vinculados con la comunidad gamer venezolana.

De esta forma, el evento constituyó la inauguración oficial del UMA Gaming Club y permitió presentar formalmente la iniciativa ante la comunidad universitaria.

Una vez concluida la actividad, se llevó a cabo una evaluación de los resultados obtenidos mediante el análisis de la participación alcanzada y la receptividad de los asistentes. Esto nos permitió identificar fortalezas y oportunidades de mejora para el crecimiento del UMA Gaming Club dentro de la Universidad Monteávila.

PROYECTO

a. Cronograma

Semana	Fecha	Actividad/Proceso
1	03 - 09 de febrero	Definición preliminar de la estructura organizativa del UMA Gaming Club y análisis de modelos de gestión aplicados en clubes universitarios y organizaciones de eSports.
2	10 - 16 de febrero	Diseño de roles y responsabilidades para los integrantes fundadores del club, estableciendo funciones operativas, administrativas y comunicacionales.
3	17 - 23 de febrero	Elaboración de los lineamientos generales del UMA Gaming Club.
4	24 de febrero - 02 de marzo	Desarrollo de la organización y estructura inicial.
5	03 - 09 de marzo	Diseño conceptual de la identidad visual del UMA Gaming Club, incluyendo definición de valores, personalidad de marca y elementos diferenciadores.
6	10 - 16 de marzo	Desarrollo preliminar del logotipo y exploración de propuestas gráficas alineadas con la identidad de la Universidad Monteávila.
7	17 - 23 de marzo	Desarrollo y posicionamiento del UMA Gaming Club dentro de la comunidad universitaria.
8	24 - 30 de marzo	Reunión de seguimiento y revisión metodológica con la tutora para evaluar avances y definir próximos pasos del proyecto.
9	31 de marzo - 06 de abril	Diseño y elaboración del formulario diagnóstico dirigido a los estudiantes para identificar intereses relacionados con videojuegos.
10	07 - 13 de abril	Aplicación y difusión del formulario, así como análisis preliminar de la receptividad estudiantil hacia la propuesta del club.
11	14 - 20 de abril	Reunión con la Dirección de Deportes para presentar formalmente el proyecto.

12	21 - 27 de abril	Coordinación y planificación de la visita institucional de representantes de Xtreme e-Sport Arena al campus de la Universidad Monteávila para presentar oportunidades de colaboración. Instalación de material promocional impreso y distribución de flyers informativos dentro del campus universitario para dar a conocer la iniciativa. Activación presencial junto al equipo de Xtreme e-Sport Arena mediante la instalación de un stand interactivo orientado a captar potenciales miembros para el club.
13	28 de abril - 04 de mayo	Redacción de la carta institucional para patrocinadores y aliados estratégicos interesados en apoyar el proyecto. Edición y publicación de un reel promocional en redes sociales para incrementar la visibilidad del UMA Gaming Club y fortalecer el proceso de captación de estudiantes. Diseño, publicación y difusión de contenido promocional en Instagram para impulsar la asistencia al conversatorio sobre eSports y medios de comunicación.
14	05 - 11 de mayo	Organización logística y ejecución del conversatorio "eSports como oportunidad en medios tradicionales", dirigido a estudiantes y miembros de la comunidad universitaria. Reunión de seguimiento con la tutora para evaluar resultados de las actividades realizadas y ajustar la planificación general del proyecto.
15	12 - 18 de mayo	Coordinación y ejecución de la visita guiada de autoridades universitarias a Xtreme e-Sport Arena.
16	19 - 25 de mayo	Reunión con la Dirección de Deportes para definir criterios de selección y estructura de los equipos competitivos que representarán a la universidad. Tryouts en distintas disciplinas de videojuegos.

		Inicio del proceso de búsqueda y negociación con patrocinadores para el evento inaugural. Reunión técnica con el equipo operativo de Xtreme e-Sport Arena para definir requerimientos logísticos del evento inaugural.
17	26 de mayo - 01 de junio	Reunión general de producción para coordinar premiaciones, cronograma minuto a minuto, responsabilidades operativas y ejecución final del evento. Publicación y difusión de piezas promocionales en Instagram invitando a la comunidad universitaria y público general a asistir al evento inaugural del UMA Gaming Club. Producción y ejecución del evento inaugural del UMA Gaming Club en las instalaciones de Xtreme e-Sport Arena
18	02 - 08 de junio	Aplicación de encuestas de satisfacción y recopilación de opiniones de asistentes, participantes y aliados estratégicos para evaluar la experiencia del evento.
19	09 - 12 de junio	Sistematización de resultados, análisis de indicadores obtenidos, elaboración de conclusiones y culminación del tomo escrito correspondiente al Proyecto Final de Carrera.

PREPRODUCCIÓN

b. Público meta

El evento inaugural del UMA Gaming Club está dirigido principalmente a los estudiantes de la Universidad Monteávila, miembros del club e interesados en los videojuegos y deportes electrónicos, específicamente a aquellos que formalizaron su inscripción. Al tratarse del lanzamiento oficial del club, también se contempla la participación de autoridades universitarias, profesores, aliados estratégicos, creadores de contenido e integrantes de la comunidad gamer venezolana.

El público objetivo está conformado principalmente por jóvenes entre los 17 y los 25 años pertenecientes a distintas carreras de la universidad. Pero la invitación está abierta a todo público, contemplando familiares, amigos y aficionados del gaming en Venezuela, por lo que la asistencia proyectada para el evento es de aproximadamente setenta personas.

c. Fecha y lugar

El evento inaugural será realizado el 30 de mayo de 2026, de 11:00a.m. hasta las 05:00p.m. en las instalaciones de Xtreme e-Sport Arena, complejo tecnológico de deportes electrónicos ubicado en el piso 1 de la Torre Financiera Madrid, en la Calle Madrid de la urbanización Las Mercedes, Caracas.

d. Comités de trabajo

- **Comité de finanzas:** Fiorella Gil.
- **Comité de diseño e imagen:** Fiorella Gil y Valentín Trindade.
- **Comité de comunicaciones:** Santiago Gorrín, Christian Gomez y Valentín Trindade.
- **Comité de logística y protocolo:** Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gomez y Valentín Trindade.
- **Comité de participantes:** Santiago Gorrín, Christian Gomez y Valentín Trindade.
- **Comité audiovisual:** Santiago Gorrín y Christian Gomez.

e. Participantes

Miembros del UMA Gaming Club:

La principal participación está conformada por los miembros del club, quienes son el público central del evento y los principales beneficiarios de la iniciativa.

Equipo fundador:

El equipo fundador del UMA Gaming Club está integrado por Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gomez y Valentín Trindade, estudiantes de Comunicación Social de último semestre de la Universidad Monteávila.

Autoridades universitarias:

Se hace una invitación formal a representantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información de la Universidad Monteávila, entre ellos la profesora Tatiana Aguilera, Decana de la Facultad; el profesor Luis Lamberti, Director de la Escuela de Comunicación Social; la profesora Yelitza Linares, Coordinadora de Innovación y Proyectos Finales de Carrera, así como la profesora Niur Bolívar, evaluadora designada por la facultad.

Invitados especiales:

Contamos con la participación de figuras vinculadas con el ecosistema gamer y los medios de comunicación, destacando la presencia de Simón León y Juan Miguel Márquez, quienes previamente participaron en el conversatorio "El negocio de los eSports en los medios tradicionales". Además en el evento inaugural se transmitirá el programa de radio del locutor Simón León, llamado "MegaByte" por la emisora Difusión Latina 95.9 FM.

Público abierto, familiares y aficionados al gaming:

El evento inaugural del UMA Gaming Club fue pensado como una actividad abierta a todo público, por lo que también se contempla la participación de amigos y familiares de los integrantes del club, estudiantes externos y aficionados a los videojuegos interesados en formar parte de la experiencia.

Marcas aliadas y organizaciones colaboradoras:

La presencia de aliados estratégicos permitió fortalecer la experiencia del evento mediante la entrega de premios y obsequios destinados a las dinámicas desarrolladas durante la actividad.

f. Patrocinios y Proveedores

Con el propósito de fortalecer la experiencia del evento y optimizar los recursos disponibles, se elaboró una carta de presentación institucional en la que se expusieron los objetivos del proyecto, el alcance proyectado y las distintas modalidades de colaboración disponibles. Posteriormente, se estableció contacto con diversas marcas y organizaciones con potencial interés en asociarse al evento.

- **Modelo de carta de presentación para patrocinantes**

Caracas, [fecha]

UMA GAMING CLUB

Marca a la que va dirigida (XXX)

Reciban un cordial saludo.

Nos dirigimos a ustedes en nombre del Centro de Estudiantes de la Universidad Monteávila (CEUMA) y de los miembros fundadores del Club de eSports de la universidad, UMA Gaming Club, una iniciativa que nace como un proyecto final de carrera con el propósito de crear un espacio innovador que integre competencia, aprendizaje y producción bajo una misma identidad institucional.

Con este proyecto, buscamos sentar las bases de los deportes electrónicos dentro del ámbito universitario, posicionando a la Universidad Monteávila como una institución que apuesta por la innovación y la integración de nuevas tendencias en su vida académica y estudiantil.

Como parte de este lanzamiento, realizaremos el evento inaugural del club, en alianza con Xtreme e-Sport Arena, referente del gaming competitivo en Venezuela, y el programa de radio Megabyte de Difusión Latina 97.7 FM. Este evento, que se celebrará el 30 de mayo, marcará un hito en la universidad al consolidar su primer espacio formal dentro del ecosistema de los eSports.

A través de la presente, nos gustaría invitar al equipo de XXX a formar parte de este proyecto como aliado patrocinante.

Consideramos que XXX es el aliado ideal por su enfoque innovador y su cercanía con las nuevas generaciones. El UMA Gaming Club representa una plataforma de conexión directa con el público nacional universitario. Aliarse con nosotros permitirá a XXX posicionarse de manera orgánica en este mercado, fortaleciendo su imagen como una marca que apuesta por el futuro y el talento joven.

Estamos abiertos a la modalidad de colaboración que XXX considere más apropiada y estratégica de acuerdo con sus objetivos de marca. Buscamos una alianza flexible que pueda incluir, entre otros aspectos:

- Aporte para gastos operativos: cobertura de necesidades técnicas (equipos y montaje), honorarios de talento, catering para staff y fondo de sostenibilidad del club.
- Presencia de marca y material POP: Despliegue de material POP (banners, stands, displays) en los espacios del evento y sedes universitarias para garantizar una alta visibilidad.
- Activaciones especiales: Espacio para dinámicas de interacción directa con los asistentes y muestreo de productos.

Nuestro objetivo es garantizar una experiencia de alta calidad durante el evento y sentar bases sólidas para la continuidad del proyecto dentro de la universidad.

A cambio, ofrecemos visibilidad de marca a través de:

- Presencia de su logo en todas las piezas comunicacionales (posts, reels, stories y material gráfico del evento).
- Menciones dentro de los medios oficiales de la universidad.
- Integración de marca durante el evento.
- Espacio para activaciones, dinámicas o instalación de stand, en caso de que deseen interactuar directamente con los asistentes.

Estamos convencidos de que esta alianza generará valor para ambas partes, permitiéndoles conectar de forma auténtica con una comunidad joven, digital y en constante crecimiento.

El evento inaugural del UMA Gaming Club, en conjunto, proyecta el siguiente alcance:

- Alcance digital combinado: más de 37.000 usuarios, provenientes de las comunidades de CEUMA (@ceumonteavila), Xtreme e-Sport Arena (xtremesportarena) y el programa de radio Megabyte (@megabyte977).

- Alcance presencial estimado: más de 70 asistentes, considerando la participación en sede universitaria y en Xtreme e-Sport Arena.
- Alcance total proyectado: más de 30.000 impactos directos entre asistentes y audiencia digital.

Este alcance se sustenta en:

1. La comunidad de +30.000 seguidores de Xtreme e-Sport Arena, con experiencia en más de 40 eventos y torneos.
2. La red universitaria de CEUMA, con más de 5.000 usuarios y alto engagement en actividades estudiantiles.
3. La audiencia de Megabyte, enfocada en tecnología y entretenimiento, con más de 2.000 usuarios activos en redes sociales.

Quedamos atentos a la oportunidad de ampliar esta información y conversar sobre posibles formas de colaboración.

Agradeciendo de antemano su atención, Atentamente,

Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gomez y Valentín Trindade

Equipo fundador del UMA Gaming Club

Centro de Estudiantes Universidad Monteávila – CEUMA

Entre las organizaciones y marcas que brindaron apoyo al evento se encontraron:

- **Xtreme e-Sport Arena.**
- **Megabyte.**
- **Golden.**
- **Maltín Polar.**
- **Santa Teresa.**
- **Cinepic.**
- **2doce Market.**
- **Ama de Casa.**

Además del patrocinio obtenido, Xtreme e-Sport Arena actuó como proveedor principal del evento, aportando la infraestructura técnica, las estaciones de juego y el soporte operativo requerido para la actividad.

- **Modelo de carta de agradecimiento para patrocinantes**

Caracas, [fecha]

UMA GAMING CLUB

Marca a la que va dirigida (XXX)

Reciban un cordial saludo.

Por medio de la presente, los integrantes del UMA Gaming Club, primera organización oficial de gaming y deportes electrónicos de la Universidad Monteávila, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento por el valioso apoyo brindado durante la realización del evento inaugural del club, celebrado el pasado 30 de mayo de 2026 en las instalaciones de la Xtreme e-Sport Arena.

Su colaboración y confianza fueron fundamentales para hacer posible esta iniciativa, la cual nació con el propósito de crear un espacio de integración, formación y entretenimiento para los estudiantes de la Universidad Monteávila interesados en los videojuegos y los deportes electrónicos.

Gracias a la contribución de [Nombre de la empresa], fue posible enriquecer la experiencia de los asistentes mediante las distintas actividades y dinámicas desarrolladas durante la jornada, contribuyendo así al éxito del evento y al fortalecimiento de una comunidad que busca impulsar el crecimiento del ecosistema gaming universitario en Venezuela.

Valoramos profundamente la disposición y el compromiso demostrado por su organización al respaldar proyectos orientados a promover la innovación, el trabajo en equipo y la participación estudiantil. Estamos convencidos de que esta alianza representa el inicio de futuras oportunidades de colaboración y crecimiento conjunto.

En nombre de todo el equipo del UMA Gaming Club y de la comunidad universitaria de la Universidad Monteávila, reiteramos nuestro agradecimiento y reconocimiento por haber formado parte de este importante hito para nuestra institución.

Sin más a que agregar, nos despedimos reiterando nuestro agradecimiento.

Atentamente,

Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gómez y Valentín Trindade

Equipo fundador - UMA Gaming Club

Universidad Monteávila

- **Base de datos de empresas**

Para garantizarle una experiencia integral a los asistentes del evento, se elaboró una base de datos de empresas y organizaciones con potencial interés en vincularse con una iniciativa orientada al público universitario.

Xtreme e-Sport Arena

Xtreme e-Sport Arena es un centro especializado en videojuegos y deportes electrónicos ubicado en la ciudad de Caracas. Inaugurado en 2024, cuenta con una infraestructura de última generación, estaciones de juego de alto rendimiento, simuladores y espacios diseñados para la realización de competencias y eventos relacionados con el gaming. Debido a su posicionamiento dentro del ecosistema venezolano de eSports y a la afinidad de sus servicios con la naturaleza del proyecto, se consolidó como el principal aliado estratégico y patrocinador del evento inaugural del UMA Gaming Club.

Megabyte

Megabyte es una plataforma radial de comunicación y difusión especializada en tecnología, videojuegos y cultura geek. Su contenido está orientado a informar y conectar a las comunidades interesadas en las tendencias tecnológicas y el entretenimiento digital. La participación de Megabyte representó una oportunidad

para ampliar el alcance comunicacional del proyecto y fortalecer su presencia dentro del ecosistema gamer venezolano.

Golden

Golden es una marca venezolana reconocida por la producción y comercialización de refrescos perteneciente a Pepsi-Cola Venezuela, una división de Empresas Polar. Es una de las bebidas gaseosas más consumidas en el país, famosa por sus sabores frutales, su colorida imagen y sus envases de distintos tamaños. Debido a su presencia en el mercado nacional y a su cercanía con el público joven, fue considerada como una de las marcas para participar en las actividades de premiación y entrega de obsequios durante el evento.

Maltín Polar

Maltín Polar es una de las marcas más reconocidas de Empresas Polar y forma parte de los productos de mayor tradición dentro del mercado venezolano. Su posicionamiento entre el público juvenil y su constante participación en iniciativas deportivas, culturales y recreativas la convirtieron en una de nuestras para la experiencia, mediante el suministro de productos para las distintas dinámicas.

Santa Teresa

Santa Teresa es una empresa venezolana con amplia trayectoria en la producción y comercialización de bebidas. A través de sus distintas iniciativas de responsabilidad social y apoyo a proyectos comunitarios, la organización ha mantenido una participación activa en actividades orientadas al desarrollo de jóvenes y al fortalecimiento de comunidades, razón por la cual fue pensada dentro de la base de datos de patrocinadores potenciales y aliados estratégicos del evento.

Cinepic

Cinepic es una cadena de cines venezolana dedicada a la exhibición y distribución de contenido cinematográfico y de entretenimiento. Su orientación hacia el público joven y familiar la posicionó como una marca afín al perfil de los asistentes del evento, convirtiéndose en una opción para la entrega de entradas y premios promocionales.

2Doce Market

2Doce Market es un bodegón venezolano dedicado a la comercialización de productos nacionales e importados, ofreciendo una amplia variedad de alimentos, bebidas y artículos de consumo. Debido a la diversidad de productos que ofrece, 2Doce Market fue considerado un aliado estratégico para el evento inaugural del UMA Gaming Club, participando mediante la entrega de productos y obsequios destinados a las dinámicas y premiaciones realizadas.

Ama de Casa

Ama de Casa es una empresa venezolana especializada en la fabricación y comercialización de productos para el hogar, reconocida principalmente por su línea de toallas y otros artículos de uso cotidiano.

Empresas consideradas como posibles patrocinantes

Adicionalmente, se contempló la posibilidad de establecer alianzas con organizaciones vinculadas a los sectores de tecnología, entretenimiento y consumo masivo, entre las que destacaron Movistar, SimpleTV, KFC y R4 Banco. Si bien estas empresas formaron parte de la base de datos inicial elaborada durante la etapa de preproducción, no todas concretaron una participación directa en el evento o no dieron respuesta.

- **Explicación del tipo de patrocinio que se consiguió para el evento.**

Debido a la naturaleza estudiantil del proyecto, la mayoría de las colaboraciones obtenidas no se tradujeron en aportes económicos directos, sino en contribuciones materiales que permitieron optimizar los recursos disponibles y reducir significativamente los costos de producción.

El principal aliado estratégico del proyecto fue Xtreme e-Sport Arena, organización que proporcionó las instalaciones, las estaciones de juego, la infraestructura tecnológica y el soporte operativo necesarios para la realización del evento. Este tipo de colaboración correspondió a un patrocinio logístico y técnico, indispensable para el desarrollo de las actividades contempladas en la programación.

Por otra parte, Megabyte brindó apoyo en difusión y posicionamiento del evento, contribuyendo a ampliar el alcance comunicacional de la iniciativa dentro del ecosistema gamer venezolano. En este caso, se trató de un patrocinio promocional, orientado a incrementar la visibilidad del lanzamiento del club y fortalecer su presencia dentro de la comunidad interesada en los videojuegos y los deportes electrónicos. Además se realizó una transmisión en vivo del programa radial durante el evento inaugural.

De igual manera, las empresas Xtreme e-Sport Arena, Golden, Maltín Polar, Santa Teresa, Cinepic, 2Doce Market y Ama de Casa participaron mediante aportes en productos promocionales, artículos de consumo y obsequios destinados a las distintas dinámicas desarrolladas. Esta modalidad de patrocinio permitió complementar la experiencia de los asistentes mediante la entrega de premios y regalos, incentivando la participación y contribuyendo al ambiente de integración y entretenimiento que caracterizó el evento.

Las empresas aliadas obtuvieron visibilidad y presencia de marca dentro del evento, mientras que el UMA Gaming Club recibió el apoyo necesario para llevar a cabo una experiencia acorde con los objetivos planteados.

g. Logística y planificación

● Refrigerio

Para la gestión de alimentos y bebidas durante el desarrollo del evento:

- 1. Atención Protocolar e Institucional:** El equipo organizador coordinó de forma directa el servicio de refrigerios destinado exclusivamente a las autoridades universitarias, profesores e invitados especiales. Lo que se cubrió mediante mesas reservadas con café, agua mineral y dulces de pastelería. El objetivo de esta acción fue garantizar la hidratación y comodidad de los asistentes.
- 2. Servicios para la Audiencia General (Concesión y Autogestión):** Se canalizó a través de la infraestructura propia de Xtreme e-Sport Arena, debido a que el establecimiento cuenta con servicios internos de cafetería y venta de refrigerios completamente operativos.

- **Obsequios**

Se realizó la entrega de diversos obsequios y premios aportados por las marcas patrocinadoras, incluyendo productos promocionales, entradas al cine, cupones de la arena, artículos de merchandising y otros elementos.

- **Protocolo**

La planificación del protocolo contempló la recepción en puerta, el registro de participantes, la coordinación con el personal de la Xtreme e-Sport Arena y la atención de los asistentes.

PUERTA	
11:00 a 12:30	Fiorella
12:30 a 2:00	Santiago
2:00 a 3:30	Christian
3:30 a 5:00	Valentín

- **Decoración**

Debido a las características del recinto seleccionado, no fue necesario realizar una intervención decorativa. La identidad visual del evento se apoyó principalmente en la ambientación de pantallas de Xtreme e-Sport Arena e incorporar el color verde en las consolas y luces de la arena, para reforzar la identidad institucional del proyecto.

- **Equipos audiovisuales**

Se realizó cobertura fotográfica y audiovisual con el propósito de documentar la inauguración y generar material de registro para el club, con nuestras propias cámaras fotográficas o de teléfonos.

- **Entradas**

El evento inaugural se desarrolló bajo una modalidad de acceso libre. Sin embargo, en la puerta de acceso al evento, se realizó el registro de participantes.

● **Programa del evento**

HORA	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
10:00am 11:00am	Llegada staff y montaje radio • Armar kits de Golden • Organizar Xtreme	Placards, etiquetas, marcadores Pasapalos, servilletas Franelas, tulas y latas	Todos
11:00am	Se abren puertas FREE PLAY CLUB El resto \$5 en taquilla de Xtreme	Laptop en puerta	En puerta: Fiorella
11:45am	Speech bienvenida	Cámara, teléfonos	Valentin, Fiorella, Chris y Santiago
12:00m	Fall Guys - Plataforma (Golden) TODOS SimRacing - Santa Teresa	Fall Guys (Top 5) Kits de Golden y cupones (1 Simracing - Top All) SimRacing (Top 3) Kits de ST completos y cupones (1 SR - All)	En puerta: Fiorella
1:00pm 2:15pm	FC 26 - Deportes (Maltín) Eliminación directa Estilo Tryouts Mario Kart 8 - Carreras (Cinepic)	FC 26 (3 categorías) 1.Ganador torneo 2.Ganador gol más largo 3.Ganador vs. Chino Kits Maltín completos y cupones (Same) Mario Kart 8 (Top 3) Entradas y cupones ("10")	En puerta: Santiago
2:30pm 3:45pm	Dragon Ball Z - Pelea (Simón) Overcooked (2doce)	Periféricos (Simón) Kits de 2doce	En puerta: Christian
4:00pm 5:00pm	Fall Guys - Plataforma (Golden) Just Dance - Baile (Ama de Casa)	Fall Guys (Top 5) Just Dance (Top 3) Kits de Ama de Casa de toallas y botella ST	En puerta: Valentín
6:00pm	Cierre		Todos

- **Guión**

La conducción del evento se desarrolló a partir del cronograma del evento, con las palabras de presentación oficial del UMA Gaming Club, el desarrollo de las dinámicas recreativas, la interacción con los participantes y la entrega de premios.

- **Grilla horaria**

	HORA	DINÁMICA	DINAMICA 2	ENCARGADOS	PUERTA
	10:00	Llegada staff y montaje radio		Todos	-
	11:00	Se abren puertas	Free Play UGC		Fiorella
	11:45	Speech bienvenida (depende de la cantidad de gente presente)		Valentin, Fiorella, Chris y Santiago	Fiorella
Champions (*)	12:00	Fall Guys - Plataforma (Golden)	SimRacing - Santa Teresa		Fiorella
	1:00 - 2:15	FC 26 - Deportes (Eliminación directa) Maltin	Mario Kart 8 - Carreras		Santiago
	2:30 - 3:45	Dragon Ball FZ - Pelea	Overcooked		Christian
	4:00 - 5:00	Fall Guys - Plataforma (Golden)	Just Dance Ama de Casa		Valentín
	6:00	Cierre			Valentín

(*): El evento inaugural coincidió con el partido final de la UEFA Champions League, por lo que se tomó en consideración asumiendo una posible disminución en la llegada del público durante la transmisión.

- **Invitados especiales**

El evento contó con la presencia de los miembros del club, como invitados centrales, y con familiares, amigos, miembros de la comunidad universitaria, aficionados al gaming y representantes del ecosistema gamer venezolano.

Asimismo, se extendieron invitaciones a autoridades de la Universidad Monteávila y a figuras vinculadas con los deportes electrónicos y los medios de comunicación.

- **Anfitrión y presentador**

La conducción y animación del evento estuvo a cargo de Aimer Peña (@replicant_caster) y Brandon Guzman (@sekaicrash), y como anfitriones el equipo fundador del UMA Gaming Club, integrado por Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gómez y Valentín Trindade.

h. Identidad gráfica

La construcción de la identidad visual del evento partió de la necesidad de posicionar al UMA Gaming Club como una iniciativa universitaria que fuese capaz de conectar la cultura gaming y de los eSports con los valores académicos, humanos y formativos de la Universidad Monteávila. Desde el comienzo del proyecto, la meta fue crear una imagen atractiva para el público joven universitario, pero que también reflejara profesionalismo y un fuerte sentido de pertenencia institucional.

Desde el inicio del proceso creativo, el objetivo estaba claro: alejar la línea visual del club de la línea visual de los estereotipos asociados tradicionalmente a los videojuegos, que tienen en común el uso excesivo de elementos caricaturescos y pixelados, colores saturados y composiciones sobrecargadas. En pro de desarrollar una propuesta más cercana a los estándares visuales utilizados por organizaciones profesionales de eSports, empresas tecnológicas y eventos de innovación.

El concepto central de la identidad gráfica del UMA Gaming Club se construyó desde una importante noción de comunidad y sentido de pertenencia. Este club no se concibió sólo como un lugar para jugar videojuegos, sino como un espacio de encuentro para estudiantes interesados en la competencia, la creación de contenido, la organización de eventos, el desarrollo tecnológico y la industria del entretenimiento, incluso para aquellos que no juegan o son ajenos al nicho y esto se tenía que respaldar con toda la comunicación del club.

- **Paleta de colores**

Uno de los elementos más importantes de la identidad es el uso del color verde como principal. Este color responde a varios criterios estratégicos. Este es el color más representativo de la Universidad Monteávila, y su uso permitió establecer una relación visual inmediata entre el club y la institución que lo respalda. Con esto, el proyecto goza de legitimidad institucional y refuerza el importante sentido de pertenencia de sus miembros hacia la comunidad universitaria. En teoría del color, también encontramos que el verde eleva conceptos asociados al crecimiento, el desarrollo y la innovación, valores que se alinean con la visión del club como un espacio para aprender, competir, crear conexiones y desarrollar oportunidades dentro de la industria del gaming.

La paleta se complementa con el uso predominante de blancos, negros, grises y tonalidades oscuras. Los fondos oscuros permiten generar contraste y mejorar la legibilidad de la información, aportar sobriedad y reforzar esa atmósfera tecnológica asociada a los eSports. Esta combinación de colores produce una imagen visual limpia y profesional, donde el verde actúa como elemento diferenciador dentro de cada composición, reforzando la identidad institucional.

- **Tipografía**

Se utilizaron fuentes Sans Serif como: Makoto, League Spartan y Montserrat, que buscan mostrar un diseño limpio y contemporáneo. Los títulos tienen un peso visual fuerte y una estructura sólida que comunica fuerza, estabilidad y modernidad. En muchas piezas, la tipografía es el elemento central de la composición, ocupando gran parte del espacio visual y sirviendo como principal recurso para captar la atención. Cada pieza busca crear una jerarquía clara que facilita una lectura rápida, precisa y centrada, especialmente en entornos digitales y pantallas.

- **Logotipo**

El logotipo del UMA Gaming Club fue diseñado para representar visualmente el vínculo entre la identidad institucional de la Universidad Monteávila y el medio tecnológico del gaming y los eSports. El logo le da un claro protagonismo a las siglas "UMA" con el uso del color verde, estableciendo esa conexión inmediata con la universidad y reforzando el sentido de pertenencia de los miembros del club.

La tipografía “Makoto” utilizada incorpora líneas limpias y trazos inspirados en la estética tecnológica contemporánea. El diseño sigue insistiendo en no utilizar elementos visuales tradicionales del mundo gamer, como iconografía de videojuegos o recursos pixelados, para construir una imagen más profesional y alineada con los estándares visuales de organizaciones modernas.

- **Elementos gráficos**

En todas las piezas gráficas se emplean fotografías y vídeos reales de Xtreme e-Sport Arena como recurso comunicativo, en algunos casos de fondo y en otros como punto de referencia o de atractivo en la invitación. En lugar de usar ilustraciones o gráficos basados en videojuegos específicos, las piezas muestran directamente el espacio donde se llevarán a cabo las actividades del club. Esta elección aporta credibilidad y comunica desde la raíz que una parte importante de la comunicación se dé de forma implícita, permite a los participantes imaginar la experiencia de alto nivel y fortalece la conexión entre la comunicación promocional y el entorno físico del proyecto.

Como parte de la campaña de lanzamiento y captación, se crearon varios videos promocionales con edición sencilla pero dinámica, pensados para redes sociales y para el público joven estudiantil. Estos contenidos incluyeron animaciones tipográficas, transiciones rápidas, movimientos de cámara y breves secuencias donde se mostraban las instalaciones para comunicar de manera ágil los beneficios del club y fomentar la participación estudiantil. La coherencia entre los videos y las piezas gráficas ayudó a consolidar una identidad visual uniforme en todos los puntos de contacto con la audiencia.

La identidad creada se aplicó en todas las piezas de comunicación destinadas a la promoción del evento. Esto incluyó publicaciones para redes sociales, historias de Instagram, flyers, gráficas para las pantallas de la arena, promociones de las dinámicas, formularios de inscripción y convocatorias para captar nuevos miembros del club. Todas estas piezas compartieron una estructura visual uniforme, una paleta de colores cohesionada y con criterios gráficos comunes que posicionaron inmediatamente la marca UMA Gaming Club como una comunidad activa de la Universidad Monteávila.

i. Presupuesto

	Unidad	Total
FRANELAS	\$4,40	\$17,60
SUBLIMACIÓN	\$5,00	\$20,00
LANYARDS	\$0,70	\$3,50
PORTACARNETS	\$0,50	\$2,50
IMPRESIONES		
ETIQUETAS	\$3,00	\$6,00
PLACARDS	\$3,00	\$6,00
CREDENCIALES	\$2,00	\$2,00
PASAPALOS	\$21,93	\$21,93

j. Comunicación y promoción:

La estrategia de comunicación y promoción del UMA Gaming Club estuvo orientada a generar reconocimiento dentro de la comunidad universitaria, captar nuevos miembros y difundir las distintas actividades desarrolladas durante la ejecución del proyecto. Debido a que el club aún no disponía de plataformas propias de comunicación, se aprovechó la infraestructura digital existente dentro de la Universidad Monteávila, especialmente los canales del Centro de Estudiantes y los espacios físicos del campus, permitiendo maximizar el alcance de las acciones promocionales.

• Base de datos medios

Con el objetivo de asegurar una adecuada difusión del proyecto, se identificaron y utilizaron diversos canales de comunicación institucionales, digitales y presenciales. La base de datos de medios estuvo conformada por:

- Cuenta de Instagram del Centro de Estudiantes de la Universidad Monteávila (@ceumonteavila).
- Cuenta de Instagram de Xtreme e-Sport Arena (@xtremesportarena).
- Cuenta de Instagram de MegaByte (@megabyte977).
- Historias y publicaciones realizadas por miembros del equipo fundador.

- Grupo oficial de WhatsApp del UMA Gaming Club.
- Formularios de inscripción elaborados mediante Google Forms.
- Piezas gráficas colocadas en distintos puntos del campus universitario.
- Activación presencial realizada junto a Xtreme e-Sport Arena.
- Bloques de reportes en el programa radial “Radio U” de la emisora La Mega.

Estos medios permitieron establecer una comunicación directa con el público objetivo y garantizar una adecuada circulación de la información durante todas las etapas del proyecto.

- **Plan de medios**

La difusión del UMA Gaming Club se desarrolló mediante la cuenta de Instagram del Centro de Estudiantes de la Universidad Monteávila (@ceumonteavila) donde, se empezaron a publicar historias y posts desde febrero de 2026. Empezamos buscando generar interés y recopilar información sobre la comunidad estudiantil mediante encuestas y formularios de inscripción difundidos principalmente a través de las historias de Instagram y luego con la colocación de flyers con códigos QR dentro de la universidad.

Posteriormente, las acciones comunicacionales estuvieron orientadas a promocionar las actividades organizadas por el club, entre ellas el conversatorio, los tryouts para la conformación de los equipos representativos y, finalmente, el evento inaugural realizado en las instalaciones de la Xtreme e-Sport Arena.

- **Estrategia promocional**

La estrategia promocional implementada combinó acciones digitales y presenciales con el propósito de alcanzar a la mayor cantidad posible de estudiantes de la Universidad Monteávila y generar reconocimiento alrededor del UMA Gaming Club.

PRODUCCIÓN

a. Montaje

El montaje del evento inaugural del UMA Gaming Club se llevó a cabo el 30 de mayo de 2026 en las instalaciones de Xtreme e-Sport Arena, ubicada en Las Mercedes, Caracas. Debido a que el recinto cuenta con una infraestructura especializada para la realización de actividades vinculadas al ecosistema gaming.

Durante las horas previas al inicio del evento, el equipo organizador realizó reuniones de coordinación con el personal de la arena con el objetivo de verificar el funcionamiento de los equipos, la disposición de las estaciones de juego, los espacios destinados al registro de asistentes y las áreas correspondientes a las dinámicas y actividades programadas.

Asimismo, el día anterior se efectuó la distribución de los premios aportados por las marcas patrocinantes, la organización de los materiales de apoyo y la revisión del cronograma de actividades, garantizando las condiciones necesarias para el correcto desarrollo del evento.

b. Cuadro horario de montaje:

DÍA	HORA	ACTIVIDAD
29 de mayo	3:00pm 6:00pm	Prueba de sonido Armar kits de obsequios Reunión con el personal Reunión con los hosts
30 de mayo	10:00am	Encender y preparar computadoras para jugar Encender y preparar consolas para jugar Encender y preparar simuladores de carrera Probar conexión a Internet

c. Integrantes y proveedores

La producción del evento estuvo a cargo del equipo fundador del UMA Gaming Club, conformado por Fiorella Gil, Santiago Gorrín, Christian Gómez y Valentín Trindade, quienes asumieron las funciones de coordinación general, logística y supervisión de las actividades.

Nuestros proveedores y aliados estratégicos fueron, en primer lugar, Xtreme e-Sport Arena, quién proporcionó las instalaciones, las estaciones de juego, el soporte técnico y el personal especializado necesario para el desarrollo de las actividades. Megabyte, brindó apoyo promocional y acompañamiento dentro del ecosistema gaming venezolano, y además estuvieron presentes marcas como Golden, Maltín Polar, Santa Teresa, Cinepic, 2Doce Market y Ama de Casa, quienes participaron como patrocinantes de productos y obsequios destinados a las dinámicas y premiaciones.

d. Desenvolvimiento/trabajo del equipo y/o integrantes

La producción del evento se caracterizó por un trabajo colaborativo entre los miembros fundadores del UMA Gaming Club y el personal de Xtreme e-Sport Arena. Cada integrante asumió responsabilidades específicas, permitiendo una adecuada distribución de tareas y garantizando la ejecución eficiente de las actividades programadas.

Durante el desarrollo del evento, el equipo se encargó de la recepción de invitados, la coordinación de las dinámicas recreativas, la supervisión del cumplimiento del cronograma, la atención a los patrocinadores y la entrega de premios. Esta organización permitió mantener un ambiente dinámico y asegurar una experiencia satisfactoria para los asistentes.

e. Guión y grilla horaria definitiva

- Ejecución, protocolo y desarrollo del evento

La ejecución del evento respondió a la planificación establecida durante la etapa de preproducción y al cronograma diseñado conjuntamente con el personal de la Xtreme e-Sport Arena. Las actividades se desarrollaron de acuerdo con el minuto a minuto previamente elaborado, aunque el partido final de la Champions League,

hizo que varios asistentes al evento llegarán tarde, pero durante el desarrollo se modificó el ritmo del evento para garantizar la participación de los asistentes en las distintas dinámicas.

El protocolo contempló la recepción de los invitados y asistentes, el registro de participantes, la bienvenida oficial por parte del equipo fundador del UMA Gaming Club y el inicio de las actividades programadas. Durante toda la jornada se mantuvo una coordinación permanente entre el equipo organizador y el personal técnico de la arena con el propósito de atender cualquier requerimiento operativo y asegurar el correcto desarrollo del evento

El evento inaugural del UMA Gaming Club se realizó el 30 de mayo de 2026 en las instalaciones de la Xtreme e-Sport Arena, reuniendo a estudiantes de la Universidad Monteávila, familiares, amigos, miembros de la comunidad gamer e invitados especiales. La jornada estuvo compuesta por diversas actividades recreativas y competitivas, entre las que destacan dinámicas de Fall Guys, Mario Kart 8, FC, Dragon Ball Z, Overcooked, Just Dance y Sim Racing. Asimismo, se realizaron sorteos y entregas de premios aportados por las marcas patrocinantes.

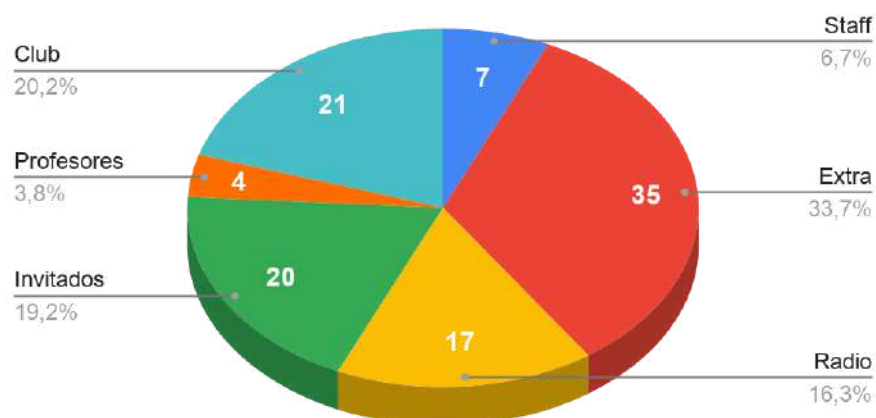
El evento permitió presentar oficialmente al UMA Gaming Club ante la comunidad universitaria y fortalecer la relación entre sus miembros, consolidando un espacio de integración y entretenimiento alrededor del ecosistema gaming. Una vez finalizadas las actividades programadas, se procedió al cierre del evento. Esta etapa contempló la recolección y organización de los materiales utilizados, la entrega de los espacios en las condiciones inicialmente acordadas y al día siguiente una reunión de cierre como equipo organizador para evaluar el desarrollo.

POSTPRODUCCIÓN

a. Medios de medición

Para la medición de resultados, se pueden recopilar distintas cifras en la cantidad de participantes, divididos en miembros del club, invitados del mundo gaming y aficionados de los videojuegos, familiares, amigos y autoridades de la Universidad Monteávila.

- **Cantidad de participantes:** La participación de los miembros del club (40 en total inscritos) fueron 21 personas, entre las 11:00a.m. y las 05:00p.m.
- **Cantidad de asistentes:** El registro total de asistentes al evento inaugural fue de 104 personas:
 - 7 personas como staff (miembros fundadores, hosts y persona extra de protocolo).
 - 35 personas “extra” como público general (familiares y amigos).
 - 17 personas invitadas por Difusión Latina, para la transmisión de radio de MegaByte.
 - 20 invitados directos de Xtreme e-Sport Arena.
 - 4 profesores y/o autoridades de la Universidad Monteávila.



- **Alcance en redes sociales:**

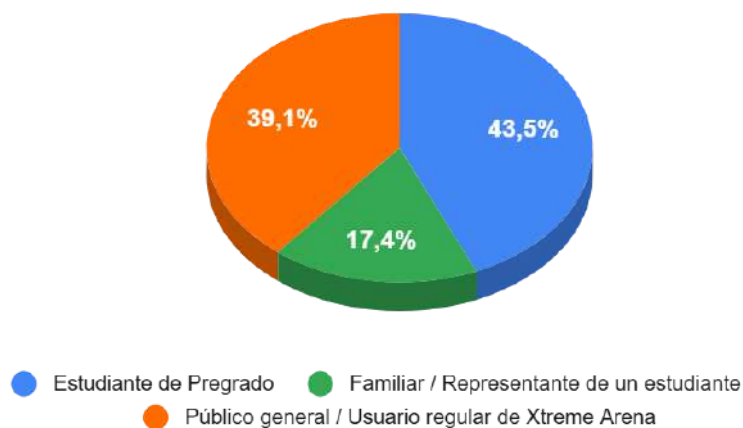
Mediante historias, reels y publicaciones a través de la cuenta de Instagram del Centro de Estudiantes de la Universidad Monteávila (@ceumonteavila), e incluyendo publicaciones colaborativas con Xtreme e-Sport Arena (@xtremesportarena), se comunicó paulatinamente información del club, tryouts, conversatorios, activaciones, y finalmente información del evento inaugural. Desde la publicación del primer video, el 18 de octubre de 2025, hasta la realización de la

inauguración oficial el 30 de mayo de 2026, se alcanzaron 39.028 visualizaciones, llegando a 658 me gusta y 196 compartidos.

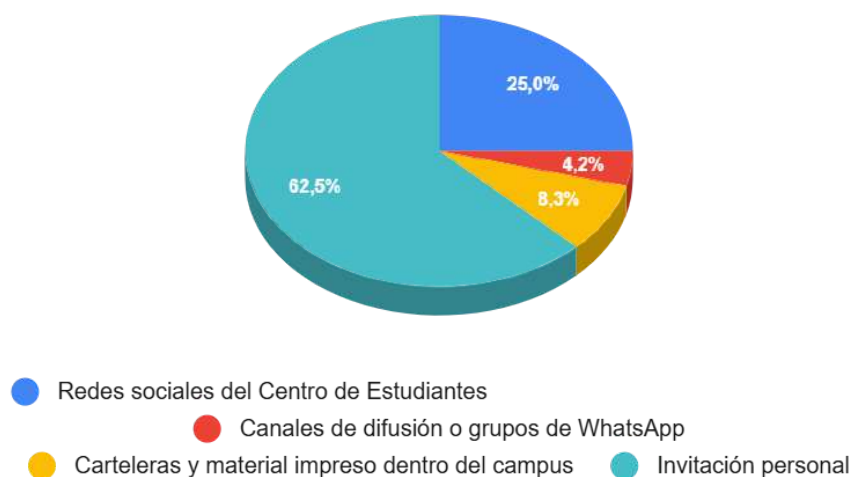
b. Encuesta final

La encuesta fue realizada justo después de la realización del evento inaugural, estuvo dirigida a todo el público general que asistió al evento, con el objetivo de evaluar el desempeño y conocer cómo fue la experiencia de los asistentes. Mostrando resultados bastante satisfactorios para los 24 encuestados, arrojando los siguientes datos:

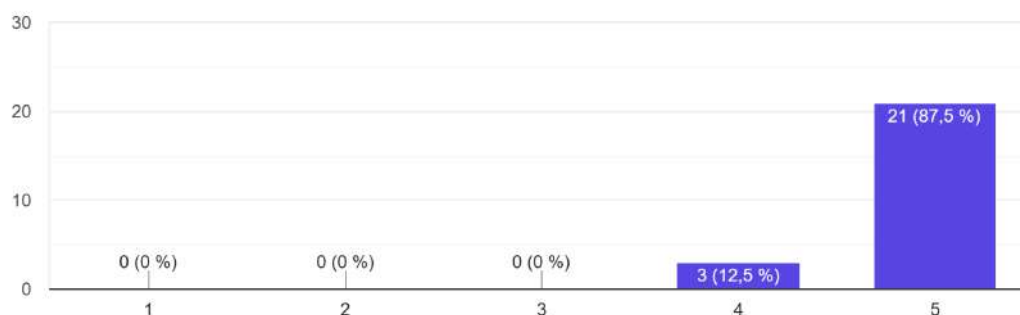
De los encuestados, el 43,5% de los asistentes forma parte de la Universidad Monteavila, mientras que el 39,1% llegó al evento por medios externos, mostrando un interés general por actividades similares.



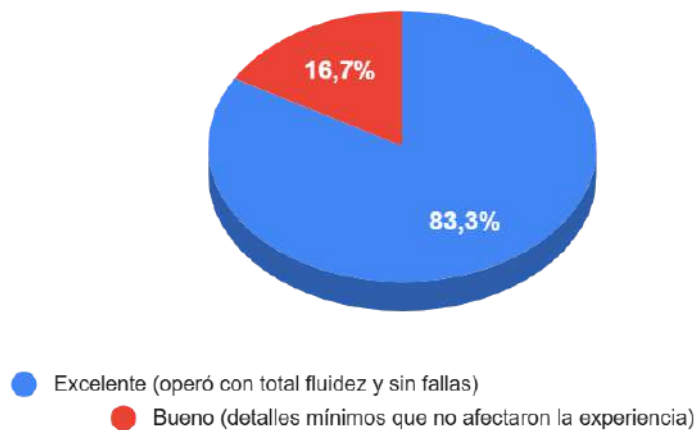
62,5% de los 24 encuestados recibió la información de convocatoria a través de una invitación personal, mientras que el 37,5% restante asistió gracias a la difusión de contenido en Instagram, el grupo interno del club en WhatsApp y material impreso (flyers). Por lo que para futuros eventos, sería ideal una campaña mucho más agresiva.



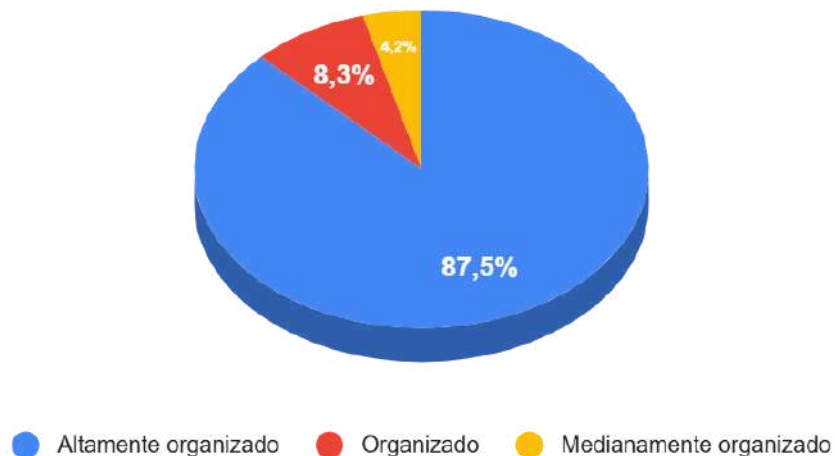
Para el 87% de los encuestados, la ubicación del evento en Las Mercedes fue ideal, siendo el punto ideal de encuentro para próximas convocatorias.



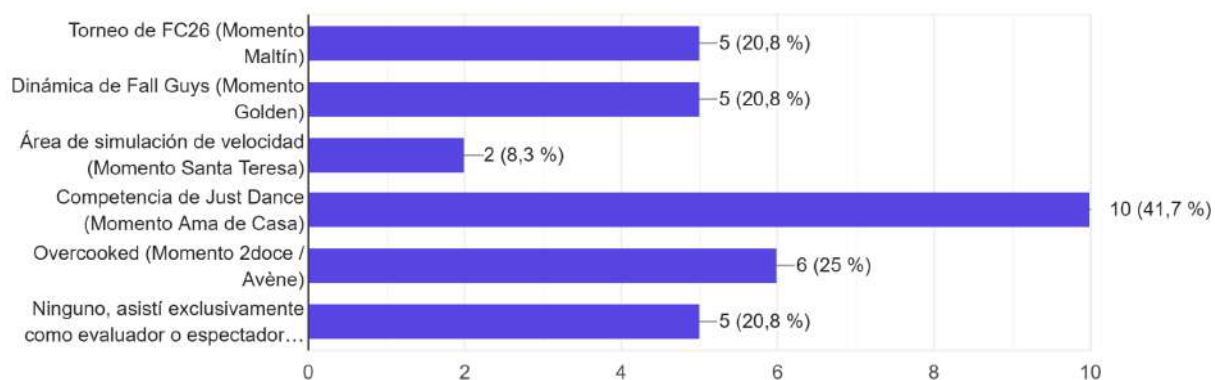
Del público encuestado que utilizó alguna de las máquinas disponibles, 83,3% no presentó ningún problema técnico, mientras que el 16,7% presentó fallas mínimas que no afectaron la experiencia. Ningún encuestado calificó la experiencia con inconvenientes regulares o deficientes, por lo que no fue contemplado en el gráfico.



La gran mayoría de los encuestados (87,5%), consideró que staff organizador mantuvo una puntualidad y desenvolvimiento altamente organizado. Mientras que una minoría del 4,2% cree que el desempeño fue medio.



De los 24 encuestados, se puede notar un interés igualitario por las distintas dinámicas realizadas, sin embargo, las actividades casuales (como Just Dance) siguen siendo de mayor interés sobre secciones más especializadas (Simuladores).



Todos los encuestados consideran que la presencia de las diferentes marcas patrocinadoras fueron necesarias para aportar mayor valor al evento, solo uno de los 24 encuestados consideró que la vinculación de una o más marcas pudo aportar un mayor valor.

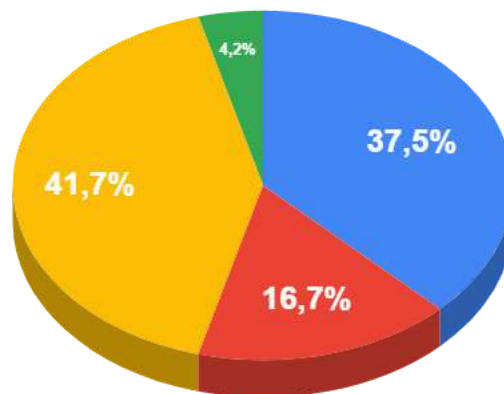


El 100% de los asistentes encuestados considera que la creación formal del UMA Gaming Club genera una imagen de innovación para la Universidad Montevila.



● Muy positivo (posiciona a la universidad a la vanguardia de las tendencias globales)

23 de los 24 encuestados está interesado en involucrarse en permanentemente a corto o mediano plazo. 41,7% únicamente como espectador, 16,7% como staff organizador y 37,5% como jugador competitivo en futuras ligas.



● Sí, como jugador competitivo en futuras ligas o tryouts. ● Sí, integrándome al staff organizador (producción, prensa,...)
 ● Sí, únicamente como espectador, asistente a conversatorios o consumidor de contenido.
 ● No me interesa participar en futuras actividades.

Finalmente, se dejó una sección de comentarios libre para recibir cualquier comentario de retroalimentación, entre los que destacaron los siguientes comentarios:

- *“Sigán llevando a cabo estas actividades que son excelentes para el crecimiento profesional de cada persona”*

- *“Tener un mayor catálogo de juegos. Del resto me encuentro bastante satisfecha con el evento y la organización, me encantaría que hubiera más eventos de este tipo en la universidad.”*
- *“Continúen las colaboraciones con marcas que llaman la atención”*
- *“Más promociones en redes sociales”*

La encuesta demuestra un alto nivel de satisfacción general, cumpliendo con los objetivos planteados y consolidando una imagen innovadora para nuestra casa de estudios. La alta valoración, buena ubicación, actividades llamativas e interés de los participantes a seguir involucrándose en actividades similares, evidencian el potencial de la iniciativa y brinda un buen punto de partida para futuras actividades.

CONCLUSIÓN

El desarrollo del UMA Gaming Club permitió, entre muchas cosas, exhibir que los videojuegos y los eSports pueden constituir espacios legítimos para la integración, la formación y el desarrollo de comunidades universitarias, y que estos no son ajenos o enemigos de la academia. A lo largo del proceso, fue posible aplicar conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la producción de eventos, la comunicación estratégica, la gestión de patrocinantes, la construcción de identidad visual y la gestión organizacional, que fueron necesarios en la práctica para la creación y lanzamiento oficial del proyecto.

Más allá de los resultados cuantitativos obtenidos, el aprendizaje más significativo estuvo en la experiencia humana que acompañó el proyecto. La respuesta de los miembros del club, quienes manifestaron sentirse representados, escuchados y orgullosos de formar parte de la iniciativa, confirmó que el objetivo principal había sido alcanzado. Ver a estudiantes identificarse con una comunidad creada por y para ellos convirtió el evento inaugural en mucho más que una actividad académica, transformándolo en un espacio de pertenencia y encuentro para los estudiantes de la Universidad Monteávila que quizás no encontraban ese espacio en otras actividades del campus.

Desde una perspectiva profesional, el proyecto evidenció la importancia de la planificación, la comunicación constante y el trabajo en equipo para alcanzar

objetivos ambiciosos con recursos muy limitados. A pesar de ello, se logró comprobar que existe un interés real por parte de la comunidad universitaria en el ecosistema gaming y que este puede desarrollarse alineado con los valores institucionales de la universidad y ayudar a seguir transmitiendo esa imagen de excelencia, innovación y humanidad.

Finalmente, uno de los principales logros de este trabajo es haber sentado las bases y una hoja de ruta clara para la permanencia del UMA Gaming Club como una iniciativa estable dentro de la Universidad Monteávila. Su continuidad, en conjunto con la Dirección de Deportes y las futuras generaciones de estudiantes, permitirá que el proyecto siga creciendo y consolidándose en el tiempo.

El UMA Gaming Club representa un claro resultado de esfuerzo construido por una comunidad que nos apoyó en cada momento del proyecto con la intención de dejar una contribución duradera para la comunidad umaísta.

RECOMENDACIONES

Partiendo de todo lo que fue la ejecución de este proyecto, se recomienda que futuras iniciativas relacionadas con videojuegos, deportes electrónicos y comunidades gaming universitarias cuenten con una estructura organizativa claramente definida desde sus etapas iniciales y que los miembros de la directiva conozcan el funcionamiento del mundo más allá del juego casual. La asignación de roles y responsabilidades específicas dentro del equipo de trabajo resulta fundamental para optimizar los recursos disponibles, facilitar la toma de decisiones y garantizar una ejecución eficiente de las actividades planificadas.

Es fundamental comprender que las principales limitaciones del ecosistema de los eSports y el gaming en Venezuela no se encuentran únicamente en esta industria como negocio. También existe un importante desconocimiento por parte del público general acerca de las oportunidades profesionales, académicas y laborales que ofrece esta industria. Es recomendable que cualquier actividad que busque expresarse a través de estos grupos incorpore componentes educativos para colaboradores y para la audiencia que permitan explicar el funcionamiento del

sector, sus distintas áreas de desarrollo y las posibilidades de crecimiento que existen más allá de la competencia.

Resulta conveniente mantener y fortalecer las alianzas con organizaciones especializadas, empresas del sector y actores de la industria que puedan aportar conocimientos, infraestructura y oportunidades para los estudiantes. Estas colaboraciones no solo enriquecen la experiencia de los participantes, sino que también contribuyen a la consolidación de los proyectos dentro del entorno universitario (como “Mi campus, mi ciudad” que arropa este tipo de iniciativas).

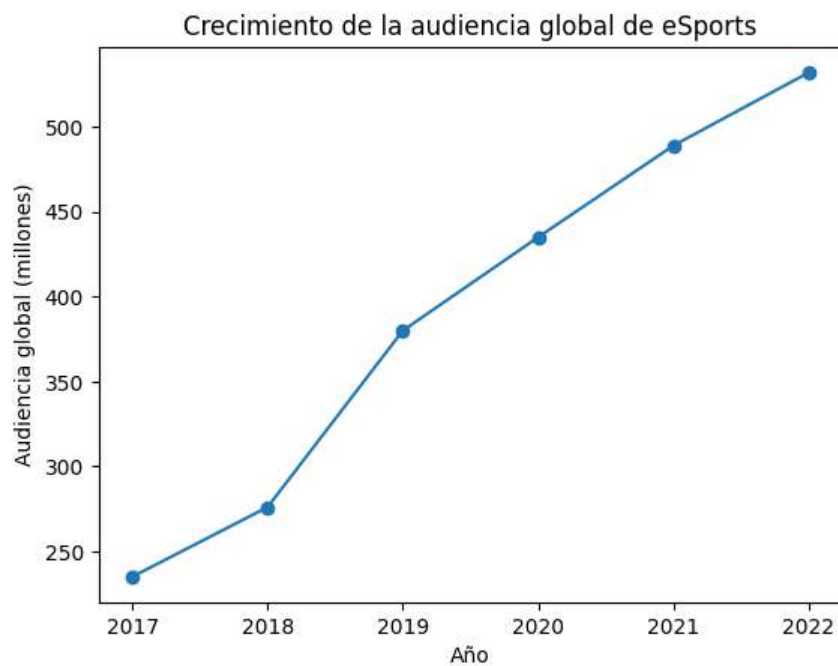
Las actividades del UMA Gaming Club deben seguir siendo periódicas y deben continuar promoviendo espacios de integración, formación y competencia que fortalezcan el sentido de pertenencia de sus miembros y permitan mantener una comunidad activa y sostenible a largo plazo dentro de la Universidad Monteávila.

ANEXOS

Anexo 1. Enlace al Manual del UMA Gaming Club

<https://canva.link/5ghpty0gememyji> (Sigue en aprobación por Dirección de Deportes)

Anexo 2. Gráfico: Crecimiento de la audiencia global de eSports (2017–2022)



Anexo 3. Primera Visita a la Arena 15.12.2025



Anexo 4. Logo oficial del UMA Gaming Club



Anexo 5. Activación Xtreme e-Sport Arena en la Universidad Monteávila



Anexo 6. Flyer oficial de invitación y Modelo de tapa para vídeos en redes.



Anexo 7. Conversatorio: E-Sports como oportunidad en medios tradicionales





Anexo 8. Evento Inaugural UMA Gaming Club





Anexo 9. Prompts utilizados en el tomo

1. Quiero un resumen claro y actualizado sobre la industria global de los eSports. Explica qué son los eSports y cómo ha evolucionado la industria a nivel mundial, el tamaño actual del mercado y su crecimiento, las principales regiones y países líderes, los videojuegos y ligas más influyentes, las principales fuentes de ingresos y las tendencias actuales del sector. Incluye datos recientes, referencias confiables y, si es posible, gráficos o tablas comparativas.
2. Necesito desarrollar un Proyecto Final de Carrera sobre la creación e inauguración del UMA Gaming Club como primer club oficial de gaming y eSports de la Universidad Monteávila, incluyendo sus fundamentos teóricos, justificación, objetivos, antecedentes, estrategia y producción del evento de lanzamiento. En base a la información que te estoy enviando actúa como un consultor técnico y especialista en producción de eventos y metodología de investigación. Tu rol no es realizar el trabajo de campo ni redactar el informe desde cero, sino asistir al equipo de investigación en la estructuración de ideas, la optimización formal de la redacción y el diseño de instrumentos técnicos (como encuestas y apartados logísticos).
3. Ayúdame a identificar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU relacionados directa e indirectamente con mi proyecto final de carrera, el UMA Gaming Club, la creación de un club universitario de gaming y eSports.
4. Para las referencias bibliográficas de mi proyecto, corrige y organiza las fuentes siguiendo las normas APA séptima edición por favor.

REFERENCIAS

- APDEV. (2020, 17 de agosto). Mejorando la educación con los eSports. Asociación Peruana de Deportes Electrónicos. <https://apdev.org.pe/mejorando-la-educacion-con-los-esports/>
- Arana Varona, J. (2025, 6 de octubre). Gaming y eSports: el negocio que supera a los Oscars y reta al fútbol. Revista UNIR – Marketing y

Comunicación.

<https://www.unir.net/revista/marketing-comunicacion/foro-esports-gaming-negocio/>

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Barbosa Ferreira, J. (2019). Bienvenidos a la grieta del invocador: los esports y la profesionalización del League of Legends [Tesis de grado]. Universidad Federal de Paraná. <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/handle/1884/72319>
- Barbosa Ferreira, J. (2021). Las “E” de los esports: un análisis polisémico del deporte electrónico. Asociación Latinoamericana de Estudios Socioculturales del Deporte (ALESDE).
- Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*. <https://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/1512/501>
- Chou, H. (2023, 14 de junio). Esports en la educación: el futuro del aprendizaje atractivo. Acer for Education. <https://www.acereducation.com/es/tendencias-educativas/esports-educacion/esports-en-la-educacion-aprendizaje-atractivo/>
- De la Barrera, C., Méndez, M., & Lalinde, L. (2018). Manual de gestión y producción de eventos: De la idea a la ejecución. Ediciones de la U.
- ESIC Business & Marketing School. (s.f.). *El auge de los eSports*. ESIC. <https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/el-auge-de-los-eSports-c>
- García-Naveira, A., Sierra, N. A., & Santos Montiel, O. (2023). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. <https://www.informaciopsicologica.info/revista/article/view/1948>
- Gómez, J., & Álvarez-Restrepo, A. (2019). La emergencia de los esports y su configuración como deporte. *Revista Educación Física y Deporte*.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/338702>

- Graterol, P. (2022, 12 de julio). Full Send: Venezuelan University Joins Emerging Esports Scene. Caracas Chronicles. <https://www.caracaschronicles.com/2022/07/12/full-send-venezuelan-university-joins-emerging-esports-scene/>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós.
- León Betancourt, S., & Moreno Gómez, B. C. (2024). Esports Academy: Una propuesta metodológica para la enseñanza de los deportes electrónicos en la escuela [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional. <https://repositorio.upn.edu.co/items/01fefb0f-4f72-4546-89c9-2ee7ed193651>
- LGAplay. (2023). Los esports llegarán a las universidades con la Liga UNI de LGAplay. <https://lgaplay.com/noticias-los-esports-llegaran-a-las-universidades-con-la-liga-uni-de-lgaplay/>
- Martín, D., & Pedrero, L. (2019). Los esports: origen, evolución y tendencias. <https://portalcientifico.upsa.es/documentos/66859ae5ef2a0744eaaab13d>
- Newzoo. (2022). Global Esports & Live Streaming Market Report. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Pearson Higher Education. (2024, 25 de julio). E-sports en la universidad: la nueva carrera del siglo XXI. Pearson Educación Latinoamérica. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/e-sports-en-la-universidad-la-nueva-carrera-del-siglo-xxi>

- Pérez Guerra, M. (2024, 21 de octubre). La Academia e-Sports UCAB: dos años de crecimiento en la escena gamer. El Ucabista. <https://elucabista.com/2024/10/21/academia-e-sports-ucab-dos-anos-de-crecimiento-en-la-escena-gamer/>
- Sánchez, P., & Barajas, A. (2017). Los eventos deportivos y su impacto en la sociedad contemporánea: gestión, valor de marca y repercusión mediática. Revista de Gestión Deportiva, 12 (2), 45-58. https://www.researchgate.net/profile/Juan-Antonio-Sanchez-Saez/publication/340946943_Residents'_multidimensional_perception_of_corporate_social_responsibility_in_sports_events/links/5ea6ce41a6fdccd794580a57/Residents-multidimensional-perception-of-corporate-social-responsibility-in-sports-events.pdf
- Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Springer Nature Switzerland AG.