

CURSO

Periodismo aplicado a los videojuegos & Esports



Introducción: Un curso de periodismo especializado en videojuegos realizado por personas que ya trabajan en la industria hacia diversas personas de interés que puedan querer introducirse al mercado laboral en este tópico. Servirá tanto para estudiantes de periodismo que quieran ampliar sus horizontes como personas que quieran empezar su camino de la comunicación en este trayecto.

Objetivo: Cada persona inscrita en el curso deberá salir con las herramientas necesarias para buscar trabajo en el mercado laboral del periodismo dedicado a videojuegos y ramas similares (comunicación, marketing, prensa institucional, etc...)

Cantidad de Clases: 8 clases

Duración estimada de cada clase: 1 hora y media.

Docentes: Nicolás Rábago, periodista especializado en videojuegos y marketing digital y Romina Pereyra, periodista especializada en videojuegos y licenciada en artes plásticas.

TEMARIO ESPECÍFICO

CLASE 1.- Periodismo de videojuegos, periodismo de esports y estructura general del oficio
Una explicación del oficio: cuando el periodismo empezó a tratar videojuegos. Historia del medio pasando por la etapa de las revistas hasta la etapa actual. Mercado laboral español, inglés, estadounidense, argentino y latinoamericano como foco. Trabajo relacionado a esports. Explicación a los alumnos de los distintos tópicos que tocaremos en el trayecto y cuales son los objetivos. Brindar el material necesario para el curso. Empezar a diagramar las actividades prácticas que tendrán una entrega en la clase final.

CLASE 2.- Historia de los videojuegos

Centrado en la historia del medio, su crecimiento y reconocer fácilmente las diferentes etapas. Desde la creación de los videojuegos como metodo recreativo para universitarios del MIT hasta el fenómeno global que representa hoy siendo la industria del entretenimiento más rentable que existe. Franquicias famosas, conocimiento básico y contextualización general de la materia.

CLASE 3.- Análisis de videojuegos

¿Qué es un videojuego? ¿Es arte, es entretenimiento? Diversos análisis del objeto, entender cómo se conforma, cuales son las etapas de desarrollo, como es el funcionamiento del producto y también de su mercado. Entender al videojuego como un producto cultural con desarrollo y consecuencias y poder tener la capacidad de hablar del mismo.

CLASE 4.- Clase práctica: periodismo gráfico y periodismo radial aplicado a videojuegos
Explicación del periodismo gráfico (revistas, web, blogs, notas, medios) y del periodismo radial (radios y podcast) pero aplicado a videojuegos. Ejemplos exitosos, internacionales y nacionales. Como hacer cada una de esas cosas, qué herramientas necesitamos, cómo se trabaja. Primera consigna de trabajo práctico a entregar antes de la clase final (durante todo el trayecto habrá un pleno contacto con los alumnos por mail para poder ayudarlos en el proceso).

CLASE 5.- Historia de los esports y cultura de los deportes electrónicos en Argentina
Historia de la competición dentro de los videojuegos. ¿Es considerado un deporte? ¿Está bien que así sea? Relación de la carrera deportiva de DeporTEA con videojuegos. Explicación del videojuego como deporte. Entendimiento profundo del circuito nacional y latinoamericano.

CLASE 6.- Análisis del deporte electrónico

Análisis del videojuego como deporte: como conseguir información, como conseguir entrevistas, cómo hacer crónicas de los partidos. Como se siguen las ligas, los torneos, los diferentes esports. Cómo hacer un trabajo periodístico con foco deportivo dentro de un videojuego.

CLASE 7.- Clase práctica: periodismo televisivo y periodismo digital aplicado a esports
Explicación del periodismo televisivo (televisión, youtube, servicios de streaming) y periodismo digital (redes, tiktok, instagram) pero aplicado a esports. Ejemplos exitosos, internacionales y nacionales. Como hacer cada una de esas cosas, qué herramientas necesitamos, cómo se trabaja. Segunda consigna de trabajo práctico a entregar antes de la clase final (durante todo el trayecto habrá un pleno contacto con los alumnos por mail para poder ayudarlos en el proceso).

CLASE 8.- Devoluciones finales, comentarios sobre trabajos prácticos y charla sobre diversas oportunidades laborales en el ambiente (como introducirse al mercado laboral)
Devolución de trabajos, recomendaciones generales, comentarios sobre el curso en general y una charla abierta con los alumnos sobre cómo meterse al mercado laboral. Diversos organismos donde se puede trabajar, de manera nacional e internacional, y también carreras afines que no son netamente periodismo: comunicación, prensa, marketing, etc...