



DISPOSICIÓN UNRN SEDE ANDINA N°

San Carlos de Bariloche,

VISTO, la propuesta de implementación en la Sede Andina del Club Gaming, el Expediente 867/2020, y

CONSIDERANDO

Que con fecha 11 de marzo de 2020 la ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD declaró el brote del virus SARS-CoV-2 como una pandemia.

Que, dada la situación epidemiológica, por Decreto de Necesidad y Urgencia N° 297/20, se dispuso la medida de “aislamiento, social, preventivo y obligatorio” durante el plazo comprendido entre el 20 y el 31 de marzo del corriente año, plazo que fue sucesivamente prorrogado mediante los Decretos Nros. 325/20, 355/20, 408/20, 459/20 y 493/20 y, con ciertas modificaciones según el territorio, por los Decretos Nros. 520/20, 576/20, 605/20, 641/20, 677/20, 714/20 y 754/20, permaneciendo además suspendidas las clases presenciales en todos los niveles.

Que durante el transcurso de estos más de CIENTO OCHENTA (180) días desde el inicio de las políticas de aislamiento y distanciamiento social dispuestas por el Gobierno Nacional, en la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO se han suspendido las actividades deportivas y recreativas que son parte de la formación integral del estudiante.

Que la misión del Departamento de Vida Estudiantil, dependiente de la Secretaría Académica de la Sede Andina, es entender en todo lo vinculado con el quehacer y problemática estudiantil y su inserción en el ámbito de la Universidad.

Que la misión del área de Actividad Física y Deporte, dependiente del Departamento de Vida Estudiantil de la Sede Andina incluye asistir al Departamento en la implementación de nuevos Programas y Proyectos e intervenir en la confección del presupuesto y la programación anual de recursos y gastos del área.



Que el impacto generado por la pandemia del Coronavirus (COVID 19) en la vida universitaria, ha encontrado en los entornos tecnológicos, y en particular en los deportes electrónicos y los videojuegos, una esfera que posibilita continuar y fortalecer la dimensión vincular.

Que desde la Dirección de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se presentó la propuesta del proyecto de HIGH PING Club Gaming a la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil y la misma fue evaluada favorablemente.

Que la propuesta de HIGH PING Club Gaming se definió como un espacio interdisciplinario para que los y las estudiantes de la Universidad Nacional de Río Negro puedan desarrollar actividades y proyectos relacionados al universo gaming, complementando la vida universitaria con los Deportes Electrónicos y la industria de los Videojuegos.

Que la comunidad estudiantil tuvo una respuesta favorable en su participación en el HIGH PING Club Gaming, transformando este espacio virtual en una oportunidad para restablecer vínculos, generando nexos entre estudiantes y promoviendo una matriz cooperativa al originar la formación de equipos.

Que desde la Dirección de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se estableció contacto con la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA) e impulsó la firma del primer convenio marco de cooperación entre la Universidad Nacional de Río Negro y DEVA, acto que formaliza las relaciones interinstitucionales y enmarca las actividades vinculadas a los eGames desarrolladas por la universidad.

Que el HIGH PING Club Gaming tendrá un equipo de coordinación conformado por tres representantes; una persona por el Área de Actividad Física y Deportes; otra por la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual; y finalmente un representante de los y las estudiantes de la Sede Andina. Estos cargos serán designados por el Vicerrector.

Que, por los motivos expuestos en los considerandos anteriores, el Departamento de Vida Estudiantil de la Sede Andina, apoya la propuesta para poner en marcha el "Proyecto: HIGH PING Club Gaming".



Que la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil y la Secretaría General y de Programación de la Sede Andina han tomado intervención.

Que la presente se dicta en cumplimiento del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO y las normativas vigentes.

Por ello,

**EL VICERRECTOR DE LA SEDE ANDINA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO**

DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar la creación y lo actuado por el HIGH PING Club Gaming para los y las estudiantes de la Sede Andina, conforme se detalla el Anexo I que forma parte de la presente Disposición.

ARTÍCULO 2º.- Los responsables del HIGH PING Club Gaming serán designados por el Vicerrector por el plazo de un año.

ARTÍCULO 3º.- Registrar, comunicar y archivar.

DISPOSICIÓN UNRN SEDE ANDINA Nº

ANEXO I - DISPOSICIÓN UNRN SEDE ANDINA Nº

Universidad Nacional de Río Negro – Sede Andina

Secretaría Académica | Dirección de Extensión

Departamento de Vida Estudiantil | Departamento de Arte y Cultura

Proyecto: CLUB GAMING- Sede Andina

Descripción

La Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual de la Escuela de Artes y el Área de Actividad Física y Deportes dependiente del Departamento de Vida Estudiantil de la Sede Andina de la Universidad Nacional de Río Negro proponen la creación del Club Gaming destinado a estudiantes de todas las carreras interesados en el universo de los Deportes Electrónicos y la Industria de los Videojuegos.

Justificación

La Universidad Nacional de Río Negro apuesta y favorece las actividades deportivas, artísticas y culturales realizadas en el marco de la institución, al tiempo que busca fortalecer la identidad institucional de la comunidad universitaria en su conjunto.

En un contexto desfavorable, como el transcurrido en 2020 por el Covid-19 se valorizan las actividades en línea, siendo, el formato online el más apto en este momento para la promoción de actividades online.

En ese marco, resulta coherente la creación de espacios que tiendan al bienestar estudiantil, al tiempo que generen manifestaciones artísticas y deportivas concretas que permitan la participación y visibilidad de las acciones propuestas.

La Sede Andina invita a la configuración de espacios de fortalecimiento institucional, de uso y apropiación del ámbito universitario; de conocernos y reconocernos en situaciones de estudio y de recreación, y de construcción colectiva del conocimiento.

El Club Gaming se define como un espacio interdisciplinario para que los y las estudiantes de la Universidad Nacional de Río Negro puedan desarrollar actividades y proyectos relacionados al universo gaming complementando la vida universitaria con los Deportes Electrónicos y la Industria de los Videojuegos.

Los deportes electrónicos los videojuegos poseen un carácter multidisciplinario y su ámbito de expansión no sólo incluye a los eSports, sino también a las Industrias Culturales. Estos aspectos pueden ser de interés no sólo para carreras vinculadas al diseño o a la informática, sino también para otras áreas que buscan la formación integral de los y las estudiantes como por ejemplo los Departamentos de Vida Estudiantil o el de Educación Continua. Incluso puede resultar de interés para otras áreas dedicadas a la investigación como las Unidades ejecutoras o que se dedican a generar contenidos o diseño de materiales como por ejemplo la Red de Medios o el CPCA.

El Club Gaming no solo se presenta como un espacio de competencia de eGames, sino que promueve diferentes dimensiones del mundo del videojuego. La versatilidad que han alcanzado los deportes electrónicos y los videojuegos gracias a la increíble evolución tecnológica hace que no se trate únicamente de participar en un equipo para jugar on line, sino que incluye aspectos vinculados al diseño de videojuegos, capacitaciones internas y abiertas a la comunidad, conformación de comunidades virtuales, o encuentros y eventos temáticos.

En este sentido, es importante mencionar algunos términos que dan cuenta de la diversidad de campos involucrados en el mundo de los eGames:

#Gaming: Es el universo que amalgama la industria de los videojuegos: Diseñadores/as, Desarrolladores/as, Investigadores/a, Programadores/a, Profesionales, Comunidades, Gamers, Redes Sociales, Canales de Streaming, etc.

#Gamer: Es una persona que juega videojuegos de manera destacada.

#Videojuegos: Todo juego que tenga un componente electrónico.

#Deportes electrónicos: Los deportes electrónicos o eSports son una actividad en la que dos o más jugadores interactúan y, en general, compiten, de manera amateur o profesional, en un videojuego.

(Nueva York: Routledge, Taylor &

Francis Group, Inc., 2003) The Video Game Theory

Objetivo general

Promover el diseño y la ejecución de actividades en línea y proyectos interdisciplinarios que aporten a la vida universitaria y la formación de los y las estudiantes en los deportes electrónicos y videojuegos.

Objetivos específicos

- Promover la versatilidad del formato en línea para articular con carreras e instituciones afines a los deportes electrónicos y los videojuegos.
- Propiciar la práctica de los eSports, acompañando la formación de equipos competitivos y recreativos.
- Promover la inclusión desde lo deportivo y lo artístico.
- Fomentar la formación y capacitación en Deportes Electrónicos y Videojuegos.
- Alentar el Diseño, la investigación, el desarrollo y la participación de la comunidad universitaria en el ámbito de los Videojuegos.
- Representar a la Sede Andina de la Universidad Nacional de Río Negro en Torneos de alta demanda de competitividad tales como: Ligas Universitarias y Torneos Regionales, Nacionales e Internacionales de eSports Abiertos, sujetos al cumplimiento del reglamento de equipo.
- Generar actividades y eventos en línea y/o presenciales.

Actividades

Las actividades se dividen según su duración y periodicidad. Algunas de ellas forman parte de la actividad cotidiana de sostenimiento, funcionamiento, administración y gestión del Club; y otras se formularán como proyectos que tienen fechas concretas o tareas de largo plazo.

ANEXO I - DISPOSICIÓN UNRN SEDE ANDINA N°

Actividad de corto plazo o sistemáticas:

- Actividad competitiva en eSports. Los fines de semana se suele participar de **SCRIM**, también se compete en Torneos Abiertos Regionales y Nacionales de modalidad virtual. Se diseñan y gestionan torneos locales.
- Entrenamiento competitivo y recreativo de los equipos que conforman el Club.
- Administración y Gestión del Club Gaming. Seguimiento de los y las estudiantes. Base de datos de jugadores. Análisis de rendimiento académico. Escritura de proyectos para búsqueda de financiamiento y presentaciones. Reuniones con áreas que articulan con el Club Gaming.
- Diseño, gestión y mantenimiento de Redes sociales y streaming.

Actividades Anuales:

- Desarrollo del evento Fin de Semana Gaming, en el cual se busca dar a conocer el avance del Club, sus equipos competitivos y recreativos, como así también los Proyectos de *spin off* que se realizan dentro de los tiempos lectivos y del evento.

Acciones

- Elaborar el Reglamento del Club Gaming.
- Armado y acompañamiento de equipos en distintos juegos y categorías.
- Aplicación del sistema visual de la UNRN al desarrollo de identidad del Club Gaming y los equipos que en él surjan.
- Armado de torneo CLUB GAMING CUP en Marco del FAA!
- Entrenamiento para la participación en eventos de Juegos Electrónicos Universitarios.
- Capacitaciones para Couch de eSports.
- Participación en Capacitaciones Online de profesionales reconocidos en la industria de los videojuegos y deportes electrónicos, FiSu, Fedua, Deva, ADVA y WePlay.

ANEXO I - DISPOSICIÓN UNRN SEDE ANDINA N°

- Gestión, transmisión y retransmisión de Capacitaciones online gratuitas de ambiente gaming.
- Firmas de convenios de cooperación con Instituciones públicas y privadas relacionadas al Gaming.
- Desarrollo de propuestas de formación en formato de Diplomatura de Extensión.
- Participación en actividades de Investigación, Diseño y Desarrollo de videojuegos.

Coordinación

La coordinación del Club Gaming será designada por el Vicerrector y estará integrada por:

- un/a (1) docente de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual,
- un/a (1) representante de la Sección de Actividad Física y Deportes de la Sede Andina y,
- un/a (1) estudiante/graduado/a que cumpla los siguientes requisitos:
 - ser jugador/a de un team universitario de nivel competitivo.
 - tener formación en deportes electrónicos y videojuegos.
 - tener el 50 % de avance en una carrera de pregrado o grado.

El equipo de coordinación será quien realice la gestión de los proyectos del Club Gaming y las tareas de management de los equipos en instancias competitivas y el armado de nuevos equipos que surjan en la Sede Andina.

El equipo de coordinación se renovará todos los años.