



INFORME URJC ESPORTS SUMMIT

1. ¿Qué es el URJC eSports Summit y por qué un proyecto como este en la URJC?
2. FECHAS
3. ENTRADAS
4. AGENDA
5. ESPACIOS
6. EMPRESAS PATROCINADORAS
7. COMITÉ EJECUTIVO
8. STAFF
9. ESTRATEGIA DE MARKETING
10. ACTO DE APERTURA Y CLAUSURA
11. CAMISETAS TÉCNICAS Y DE ALGODÓN
12. PRESUPUESTO DESGLOSADO
13. ¿POR QUÉ ESTE PRESUPUESTO?
14. ¿Qué beneficios repercutirá este proyecto a la Universidad Rey Juan Carlos y por qué ahora?

1. ¿Qué es el URJC eSports Summit y por qué un proyecto como este en la URJC?

El URJC eSports Summit es un encuentro presencial entre los principales actores del sector de los esports, la universidad, empresas, marcas y estudiantes. Tendrá a los esports como razón principal, pero también tendrá lugar en él todo lo relacionado con emprendimiento en los esports y diseño y desarrollo de videojuegos, formando así las tres temáticas del evento.

URJC eSports Summit será en términos de relevancia y volumen, el segundo encuentro de eSports de toda España y el primero a nivel universitario. Nuestra universidad fue de las primeras universidades públicas en contar con el grado en diseño y desarrollo de videojuegos. Actualmente, en cuanto a universidades públicas se refiere, sólo la Universidad Complutense de Madrid dispone de este grado en la Comunidad de Madrid.

Por otro lado, recientemente la URJC ha cosechado éxitos deportivos en el ámbito de los eSports, con un equipo propiedad de Amazon. De todo esto, no se ha logrado obtener visibilidad ni se ha sacado una ventaja respecto al resto de universidades. Ahora, de la mano de la Asociación URJC eSports, es el momento de potenciar todo esto.

Siguiendo el estilo de encuentros y festivales como el South Summit o el Global Esports Summit (GES), el URJC eSports Summit situará a la URJC como la universidad de referencia en toda España en el sector de los esports. De este modo conseguiremos que nuestros estudiantes tengan acceso, en su universidad, a dos días cargados de oportunidades atrayendo a empresas y marcas del sector. Por otro lado conseguiremos que los alumnos de instituto que siguen los esports, (futuros estudiantes universitarios) y a los que alcanzaremos con la difusión del evento, se decanten por nuestra universidad.

2. FECHAS

El URJC eSports Summit se celebrará el **sábado 2 y domingo 3 de abril de 2022** en el campus de Móstoles.

3. ENTRADAS

Pondremos a la venta, de forma gratuita, las entradas para el evento a través de la plataforma Eventbrite. De esta forma, podremos conocer el aforo previsto de antemano y obtener distintas métricas.

Contaremos con miembros del Staff a la entrada del evento que registrarán las entradas de todos los asistentes que vayan llegando. Asimismo, controlarán el aforo en las salas.

4. AGENDA

Esta es la agenda programada para el sábado 2 de abril, primer día de URJC eSports Summit.

El espacio de tiempo en la Sala 2 marcado con una X significa que, mientras está llevándose a cabo alguna ronda del torneo de Fifa, no se realizará ninguna ponencia o conferencia. De este modo, el torneo no interferirá o molestará en las ponencias.

Si por una alta demanda de ponencias se necesitasen más franjas horarias, se podría solicitar un aula extra para el desarrollo de ponencias, mientras que mantenemos la Sala 2 para un uso exclusivamente competitivo.

DIA 1			
	Main Stage	Playstation (situada en Sala 2)	Sala 2
9:30	Apertura		
10:00	Torneo Lol Abierto - semi 1	Torneo Fifa 32 personas	x
11:00	Torneo Lol Abierto - semi 2	Torneo Fifa 32 personas	x
12:00	Taller - Liderazgo y gestión de equipos	Torneo Fifa 32 personas	x
13:00	Promoción grados Diseño y Desarrollo Videjuegos	Torneo Fifa 32 personas	Torneo Clash Royale - 64 y 32
14:00	Semi 1 Universidades BO3	Torneo Fifa 32 personas	Aperitivo (al acabar mesa redonda)
15:00	Semi 1 Universidades	Torneo Fifa 32 personas	Aperitivo
16:00	Semi 1 Universidades	x	Fisioterapia en los esports
17:00	Emprendimiento en los eSports	x	Formación Lol
18:00	La Universidad y los Esports - Presentación ranking Universidades por G4U	x	Nutrición en los esports
19:00	Semi 2 Universidades BO3	Torneo Fifa 32 personas	Torneo Clash Royale - 16 y 8
20:00	Semi 2 Universidades	Torneo Fifa 32 personas	Torneo Clash Royale - 4 y 2
21:00	Semi 2 Universidades	Juego Libre	Torneo Clash Royale - final BO5

Agenda programada para el domingo 3 de abril:

DIA 2				
	Main Stage	Playstation	Sala 2	
9:00	Apertura puertas			
10:00	Torneo Lol Abierto - finales	Torneo Fifa 16 personas	x	
11:00	Torneo Lol Abierto - finales	x	Psicología en los esports	
12:00	Torneo Lol Abierto - finales	x	Preparación física en los esports	
13:00	Final Circuito Tormenta	Torneo Fifa 16 personas	Firma de Camisetas - Jugador profesional	
14:00	Final Circuito Tormenta	Torneo Fifa 16 personas	Torneo Brawl Stars - octavos	Wild Rift
15:00	Final Circuito Tormenta	Torneo Fifa 16 personas	Torneo Brawl Stars - cuartos	Wild Rift
16:00	LOL 1 vs 1	Torneo Fifa 8 personas	Torneo Brawl Stars - semis	Wild Rift
17:00	Mesa Redonda - Sector de los esports CEOS	x	Torneo Brawl Stars - finales	
18:00	Final Lol Universidades	Torneo Fifa 8 personas	x	
19:00	Final Lol Universidades	Torneo Fifa 4 personas	x	
20:00	Final Lol Universidades	Final FIFA BO3	x	
21:00	Premios y clausura	x	x	

5. ESPACIOS

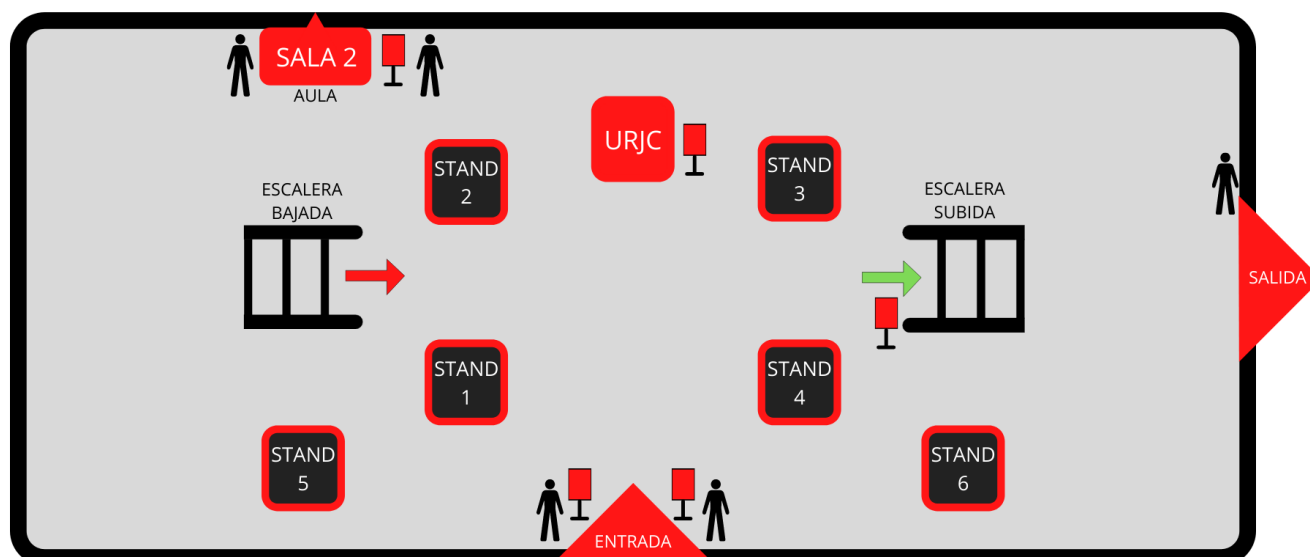
Estos planos contienen el esquema representativo a modo de propuesta idónea de cómo se organizarían los espacios del Hall y de la planta III del Aulario III, donde se encuentra el Aula Magna.

Los stands mínimos programados son 5: el de la Universidad Rey Juan Carlos y cuatro más para las marcas. En caso de una demanda más alta de la programada respecto a los stands, se podrían colocar más.

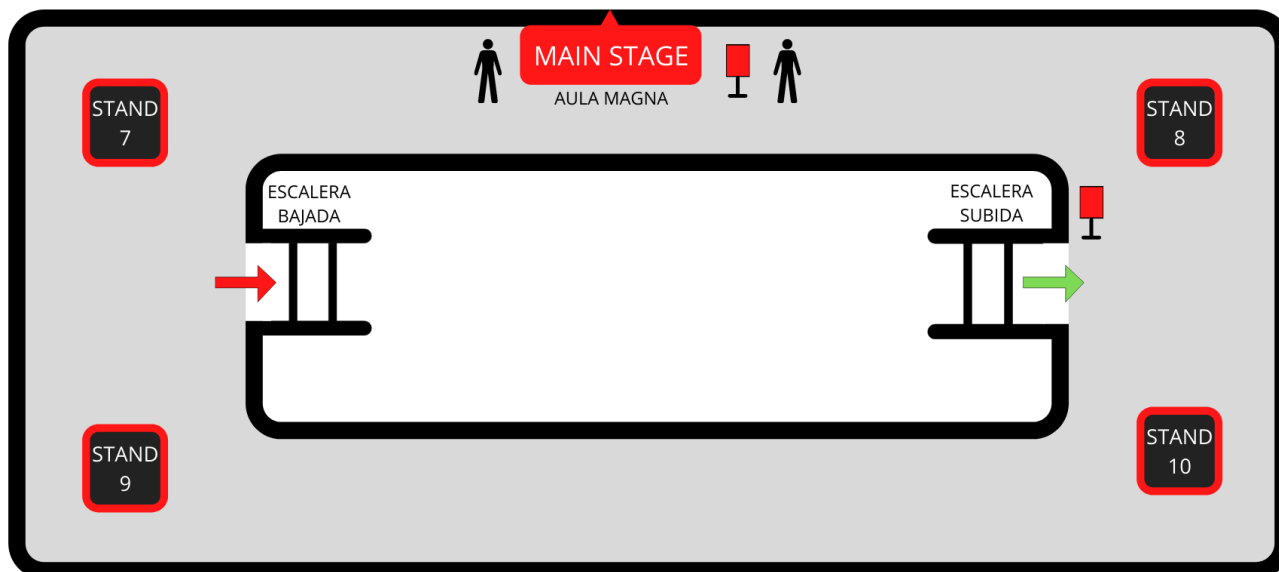
Los stands consistirán en mesas en las que las marcas podrán establecer sus productos a modo de expositor.

Las posiciones de los roll-ups son también orientativas, en función del número de roll-ups disponibles.

PLANO DISTRIBUCIÓN SUGERIDA EN EL HALL DEL AULARIO III



PLANO DISTRIBUCIÓN SUGERIDA EN PLANTA III DEL AULARIO III



STAFF



ROLL-UP
POSIBLES UBICACIONES



STAND STANDS
POSIBLES UBICACIONES EN CASO DE NECESITAR MÁS STANDS

6. EMPRESAS PATROCINADORAS

Tal y como se ha mencionado en el apartado anterior, tenemos programados cuatro stands para marcas o empresas. Actualmente, ya tenemos dos reservados para las siguientes marcas:

- **BC WEARS:** marca de ropa de deporte. Patrocinará las camisetas técnicas del equipo así como las camisetas de algodón del evento. Se ha llegado a un acuerdo con ellos para que proporcionen 35 camisetas técnicas y 150 camisetas de algodón. Teniendo en cuenta el precio medio de estas prendas (técnicas 15 euros por unidad y de algodón 5 euros por unidad) supone un ahorro de 1.275 euros aproximadamente.
- **Arena Gaming (Madrid):** empresa de locales de entretenimiento gaming con locales en toda España. Aportará los equipos completos para el desarrollo de las competiciones: ordenador gaming de sobremesa, monitor, teclado, ratón y cascos. Nos ha ofrecido un precio con descuento a cambio de contar con un stand en el evento. Además, proporciona la Playstation sin coste adicional. Adjuntamos su propuesta de presupuesto en el apartado de presupuestos.

Para los dos stands restantes, seguimos enviando el dossier de marca a las marcas o empresas que puedan tener interés en el URJC eSports Summit y que aporten un valor añadido al evento o a los estudiantes asistentes.

7. COMITÉ EJECUTIVO

El URJC eSports Summit estará impulsado por la Universidad Rey Juan Carlos en colaboración con la asociación universitaria URJC eSports.

- Máximo responsable: Alexander Gil Arias, Vicerrector Adjunto de Deportes.
- Colaborador: Rubén Jordán Gutiérrez, estudiante del máster interuniversitario en Analista de Inteligencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de la Universidad Carlos Tercero de Madrid, miembro de URJC eSports.
- Colaborador: Santiago Antonio Solanas Romero, estudiante del grado en Marketing de la Universidad Rey Juan Carlos, miembro de URJC eSports.
- Colaborador: Bernardo Muñoz Saucedo, estudiante del grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universidad Rey Juan Carlos, miembro de URJC eSports.
- Colaborador: Raúl Bote González, estudiante del grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universidad Rey Juan Carlos, miembro de URJC eSports.
- Colaboradora: Marina Delfa Ferreira, estudiante del grado en Marketing de la Universidad Rey Juan Carlos, miembro de URJC eSports.

8. STAFF

Contactaremos con la Asociación de Protocolo y Organización de Eventos de la URJC para que nos presten apoyo en todo lo relacionado con el Staff del evento.

Necesitaremos, como mínimo:

- 2 personas en la entrada al Hall: se encargarán de escanear la entrada a los asistentes, gracias a lo cuál podremos obtener datos sobre la asistencia real al evento. En momentos de baja afluencia, podrán ayudar en otra sala o espacio.
- 1 persona en la salida, controlando que nadie entre por ahí.
- 2 personas en el Main Stage: se encargarán de controlar el aforo en la sala, así como de asistir a las intervenciones del público en las conferencias que se realicen en este espacio.
- 2 personas en la Sala 2: se encargarán de controlar el aforo en la sala, así como de asistir a las intervenciones del público en las conferencias que se realicen en este espacio.

En total, necesitaríamos 7 personas de Staff, como mínimo.

Por la participación y ayuda prestada, les daremos créditos por valor de las horas en las que han participado como Staff, además de una camiseta del evento y comida.

9. ESTRATEGIA DE MARKETING

Utilizaremos tanto medios online como offline para la difusión del evento. Es cierto que nuestro principal público objetivo son personas universitarias a los que les gustan los esports, que están gran parte del día conectadas a internet. Es por esto que una buena difusión online es la vía más eficaz para llegar a nuestro target y por tanto la principal en nuestra estrategia.

En primer lugar, estará la difusión por redes sociales: Twitter, Instagram, Whatsapp y Discord.

- Whatsapp: crearemos un mensaje viralizable, acompañado de material gráfico que llame la atención y que la gente pueda reenviar fácilmente al resto de sus contactos o grupos.

Contendrá la información más relevante del evento. Para ello crearemos un poster gráfico (adjuntamos ejemplo de un diseño ilustrativo) con la información principal para mandar en modo imagen. Junto a él, se adjuntará un breve mensaje de invitación con el enlace a las entradas en Eventbrite.

El mensaje se mandará al grupo de Whatsapp ya existente de la asociación con 62 personas actualmente y se pedirá que los miembros lo compartan. También se enviará a grupos y contactos de interés, generando una cadena.

- Instagram: primero crearemos piezas de contenido audiovisual para la presentación del Summit. Las subiremos en primer lugar, a modo de cuentagotas, para crear intriga y expectación. Contendrán poca información del evento, pero tendrán mucha carga audiovisual.

Unos días más tarde, subiremos los posters gráficos también usados en Whastapp. En estos sí que se describirá detalladamente la

información del Summit. Seguiremos bombardeando Instagram con este tipo de anuncios y contenido, unido a sorteos que conduzcan a la gente a apuntarse al evento y llevar a cabo acciones que aumenten la visibilidad del evento (como resubir nuestros post). Detallaremos las mecánicas de los sorteos en un apartado exclusivamente para ello.

También contactaremos con la cuenta de ``Linkers URJC´´ para solicitar que promocionen nuestro anuncio audiovisual subiéndolo como “story”. Con su difusión, podríamos conseguir una cantidad muy grande de impactos por la cantidad de seguidores que tienen (47.500 seguidores), que además se ajustan a nuestro target. Si es preciso, plantearemos un sorteo o una colaboración con dicha cuenta para lograr la promoción del evento.

Por otro lado, contamos con el apoyo y la difusión de la cuenta oficial de la Universidad Rey Juan Carlos, lo que potenciará doblemente el alcance. Implementaremos la misma estrategia de creación de expectación con el contenido audiovisual en la cuenta de la URJC. Los estudiantes no esperarán este tipo de contenido en el perfil (contenido audiovisual de alta calidad en formato ``story´´ del evento) y generará gran expectación.

En adición a esto, contactaremos con las cuentas similares a ``Linkers URJC´´ de otras universidades para solicitarles la difusión del evento, siguiendo el mismo plan que con la cuenta de ``Linkers URJC´´.

- Twitter: subiremos todo el contenido gráfico a esta red social, a través del perfil de la asociación y el de la URJC.

En Twitter, podemos alcanzar mejor al target gamer, puesto que la mayoría usan esta red social especialmente para este tema. Llegaremos a ellos a través de cuentas de equipos de esports semiprofesionales que vengan al evento, o bien a través de jugadores semi profesionales y personas relevantes de la escena a las que se les invite al Summit.

Además, de confirmarse la realización de la Parada del Circuito Tormenta, sumado a la repercusión que esto generará en el sector, la propia cuenta del Circuito Tormenta proporcionará difusión del evento como parte de la realización de la parada en el URJC eSports Summit.

Por último, invitaremos al Summit a todos los streamers pequeños, medianos y grandes que sean de Madrid y propondremos colaboraciones basadas en sorteos con difusión a los más interesantes, logrando así llegar a todos esos creadores de contenido y sus comunidades. Estas invitaciones y sorteos provocarán una enorme difusión de la mano de los propios streamers.

Además, si ellos finalmente asisten, lograremos que vengan sus fans, aumentando considerablemente los asistentes al Summit. Se les pedirá que también difundan por Instagram y Twitch.

- Discord: difundiremos el evento a través del servidor de URJC eSports. Además, para lograr difusión en un público nuevo, publicaremos también el evento en servidores de Amazon University eSports, donde se encuentran jugadores y estudiantes de otras universidades e institutos (futuros alumnos universitarios) de toda España
- Correo electrónico: principal medio de alcance para los estudiantes de la URJC. Enviaremos desde el correo de la asociación un email a los estudiantes inscritos a otras actividades de esports realizadas.

Por otro lado, se enviará desde deportes o desde el Vicerrectorado de Extensión Universitaria un correo electrónico con toda la información del evento, así como de los sorteos en curso.

- Página web de la URJC: enviaremos a la página web de la universidad una breve pieza informativa que, junto con el material gráfico, podrá ser publicada en la web aumentando el alcance del evento.

Por otro lado, también hemos diseñado un plan de comunicación offline:

- Cartelería: imprimiremos el material gráfico y lo colgaremos en todos los campus de la URJC.
- Flyers: mucho más efectivos que los carteles. Imprimimos flyers con información del evento y los repartiremos mano a mano en los distintos campus de la URJC y en otros campus de las principales universidades e institutos madrileños.

Con todo lo anterior, tenemos una estrategia tanto online como offline para la promoción del evento. Tendremos presencia y alcance, de la mano de distintos actores y con distintos métodos y contenido gráfico, en las principales redes sociales.

Prensa: antes del evento, enviaremos invitaciones para la prensa que contengan toda la información acerca del Summit, así como una breve pieza periodística que apoye su publicación en el medio y la cobertura del evento.

Nos centraremos especialmente en Telemadrid, puesto que debería ser de especial interés para ellos que una universidad pública madrileña realice este tipo de evento.

Tras el URJC eSports Summit, enviaremos reseñas sobre todo lo que aconteció en el evento. Están diseñadas de forma que los medios únicamente tengan que publicarla.

SORTEOS:

Sorteos previos al evento: realizaremos sorteos, tanto propios como en colaboración con influencers, marcas, jugadores semiprofesionales, profesionales y clubes semiprofesionales de camisetas, tarjetas regalo o cualquier ítem o producto, físico o digital que sea del interés del público objetivo del evento.

Para participar en los sorteos y poder obtener el premio, se tendrá que seguir a la cuenta de la URJC y de URJC eSports (logrando así obtener seguidores reales y con afinidad). Se pedirá también como requisito difundir (de cualquiera de las formas que especifiquemos y que estén disponibles en cada red social) el contenido acerca del evento.

En caso de que el premio sea digital, se sorteará en la fecha fijada para el sorteo y se le entregará digitalmente al ganador.

En caso de ser regalos físicos, se les pedirá que se registren en el evento y acudan al mismo, puesto que el sorteo y la entrega del premio se realizará en el Summit. Con ello, lograremos difusión y atraeremos gente al evento.

Por otro lado, en los sorteos planteados en colaboración con marcas, streamers, creadores de contenido, clubes o jugadores, se fijarán los mismos requisitos y forma de proceder que en lo mencionado en los párrafos anteriores.

Sorteos durante el evento: realizaremos sorteos, tanto propios como en colaboración con influencers, marcas, jugadores semiprofesionales, profesionales y clubes semiprofesionales de camisetas, tarjetas regalo o cualquier ítem o producto, físico o digital que sea del interés del público objetivo del evento.

Para participar en los sorteos y poder obtener el premio, se tendrá que seguir a la cuenta de la URJC y de URJC eSports (logrando así obtener seguidores reales y con afinidad). Se pedirá también como requisito difundir (de cualquiera de las formas que especifiquemos y que estén disponibles en cada red social) el contenido acerca del evento.

El sorteo se realizará durante el Summit y se les hará entrega durante el mismo del premio.

Adjunto en la siguiente hoja, se encuentra un diseño ejemplificativo de poster del evento.



LA MAYOR FERIA
DE ESPORTS UNIVERSITARIA

2-3
ABRIL

URJC ESPORTS SUMMIT

INVITADOS ESPECIALES

SHOWMATCH
SORTEOS
TORNEOS

Y MUCHAS COSAS MÁS
QUE NO TE QUERRÁS PERDER

CAMPUS URJC MOSTOLES
C. TULIPAN, S/N, 28933



10. ACTOS DE APERTURA Y CLAUSURA

Acto de apertura:

El acto de apertura se realizará el sábado 2 a las 09:30.

Contará con la presencia del Rector, junto con el Concejal de Deportes de Móstoles (previo contacto de Alexander Gil Arias).

Asimismo, también conformarán la apertura las intervenciones de Mercedes Del Hoyo en calidad de Vicerrectora de Extensión Universitaria y de Alexander Gil Arias en calidad de Vicerrector Adjunto de Deportes y organizador del evento.

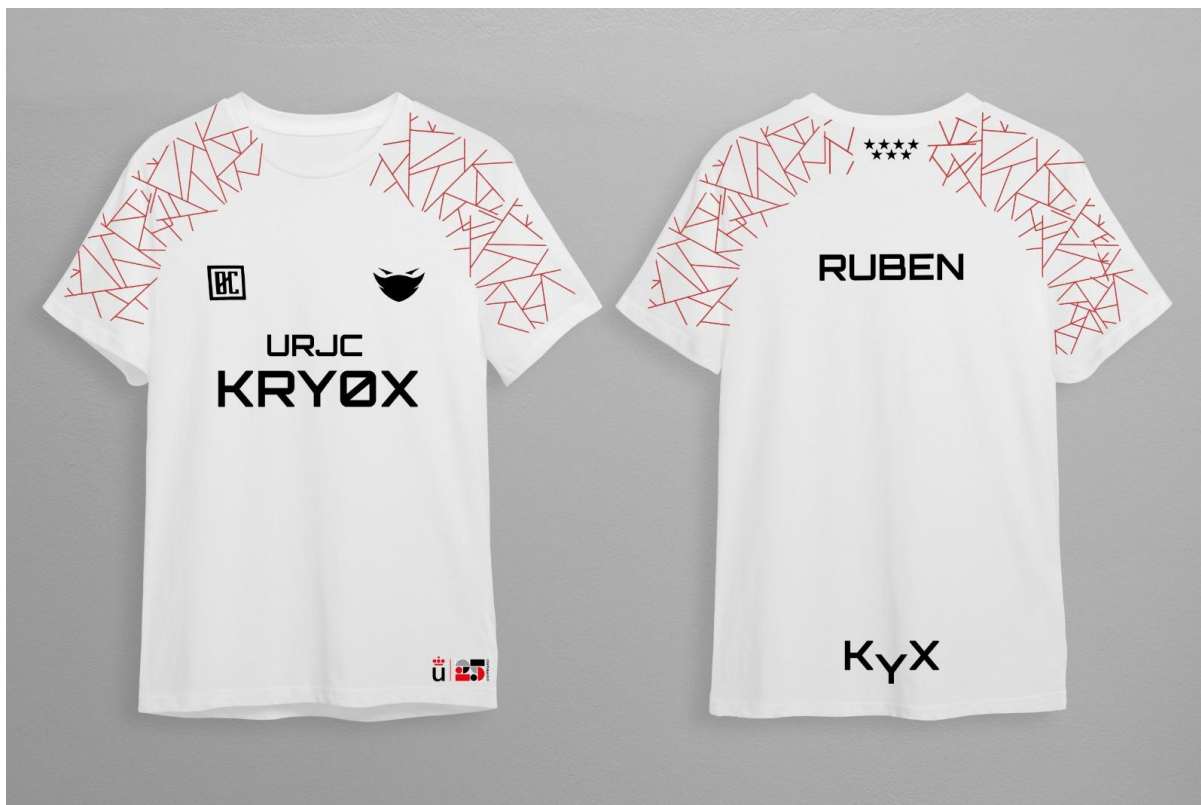
Acto de Clausura y entrega de trofeos:

El acto de clausura se realizará tras la entrega de trofeos.

Contará con la presencia de miembros de la Comisión del 25 Aniversario de la URJC, así como de otras personalidades destacadas de la Universidad o miembros de URJC eSports.

11. CAMISETAS TÉCNICAS DEL EQUIPO Y DE ALGODÓN DEL EVENTO





Estos son los diseños de las camisetas técnicas del equipo de la Universidad Rey Juan Carlos. No representan la versión final, pues están en una fase muy avanzada del diseño, pero no están en la fase final.

Tanto el logotipo del equipo así como el patrón pueden verse modificados buscando una mejor estética. Estas camisetas técnicas son las que lucirá nuestro equipo para la fase presencial del URJC eSports Summit, así como cualquier otro evento con fase presencial.

De las 35 pedidas, se fabricarán 18 en color blanco y 17 en color negro.

Por otro lado, a continuación mostramos el diseño de las camisetas de algodón, con las que se obsequiará al Staff, casters, campeones y subcampeones de los distintos torneos.

Además, destinaremos una cantidad muy pequeña de camisetas técnicas y una cantidad pequeña de camisetas de algodón para distintos sorteos con variadas estrategias de marketing que aumenten la visibilidad y participación en el evento.



Este es el diseño ejemplificativo de las camisetas de algodón, de las que se fabricarán 150 unidades. Se entregarán al Staff como agradecimiento por su colaboración, así como a campeones y subcampeones, casters, formadores y serán uno de los premios para los sorteos mencionados anteriormente.

De nuevo, este diseño no es aún definitivo y se puede ver alterado tras la fase final de diseño en busca de una posible mejor estética.

12. PRESUPUESTO - DESGLOSE

Gracias a los acuerdos alcanzados con BC Wears y Arena Gaming Madrid, hemos logrado reducir en 1.650 euros nuestro presupuesto para un evento óptimo premium. Por ello, hemos adaptado la agenda del evento (mostrada en el apartado correspondiente al programa de actividades) a estas nuevas circunstancias.

A continuación, reflejamos la tabla de costes tras los acuerdos con los patrocinadores, acompañada a su lado de la inicial sin patrocinadores.

PRESUPUESTO URJC ES		
Concepto	Presupuesto con Patrocinadores	Inicial
Alquiler Ordenadores Gaming - 10	800	750
Proyector + pantalla	0	350
Alquiler Playstation - 1	0	200
Comida 2 días (staff y casters y picoteo asistentes)	400	200
Premios	2000	2000
Camisetas Evento Staff	0	150
Camisetas Evento Participantes	0	600
Camisetas equipo URJC + sorteo	0	600
Trofeos	90	90
Marketing	410	410
Diseño gráfico	200	600
Streamer + player	800	400
Formación LOL	50	
Casters	100	200
Total	4900	6550

DESGLOSES:

- Presupuestos de alquiler de ordenadores gaming y PS4:
 - **Arena Gaming Madrid:** 10 setups completos (PC gaming de sobremesa, monitor, teclado, ratón y cascos) x 40 euros al día.
 $40 \times 10 = 400$ euros // 400×2 días = **800 euros**
 Playstation 4 con dos mandos, monitor y FIFA incluida.
 - **Eventos BGP:** 1 PlayStation 4 con 1 pantalla de 24 pulgadas tipo gaming (baja latencia). Cada puesto viene con 2 mandos oficiales dualshock.
 Videojuegos en Pantalla de 24 pulgadas: (1x) FIFA 22.
 10 Ordenadores Gaming con 10 Pantallas de 24 pulgadas tipo gaming (baja latencia) y 10 Cascos Gaming. Incluyen teclado, ratón y cascos gaming.
 Videojuego en Pantalla de 24 pulgadas: (10x) League of Legends.
 Cableado para conexión de material propio.
 Personal técnico y de animación para el correcto desarrollo de la actividad.
 Montaje (Duración aproximada de 3 horas).
 Desmontaje (Duración aproximada de 1.5 horas).
 Transporte.
 Precio (2 días, 10-21 h): **3.660 euros + IVA (21%)**.

- **Dinámica Media:**

PC GAMING K VX PRO I5 7600	10	94,00 €	940,00
Monitor de 22 pulgadas TV / PC HDMI y VGA	10	9,00 €	90,00 €
Teclado y ratón USB	10	0,00 €	0,00 €
Instalación + Conexión + Cableado + Configuración	1		249,00 €
Desinstalación del material por nuestros operarios (laborable)	1		124,00 €

Total: **1.412 euros + IVA**

INSTALACIÓN OBLIGATORIA POR NUESTROS OPERARIOS

2. Comida:

Presupuesto máximo de 400 euros para compra de bandejas de comida ya preparada y bebida sin alcohol en Costco, cuyos precios ayudan a maximizar la partida presupuestaria.

3. Premios y sorteos (todos los premios y regalos para sorteos son en especie):

- Torneo LOL Universidades:

Campeón: Waynabox, 100 euros x5 = 500 euros.

Camiseta de algodón x5: gratis.

Subcampeón: tarjetas de regalo Amazon de 40 euros x5 = 200 euros.

Camisetas de algodón x5: gratis.

Total premios Torneo LOL Universidades: 700 euros.

- Torneo LOL abierto:

Campeón: tarjetas de regalo Amazon de 40 euros x5 = 200 euros.

Camisetas de algodón x5: gratis.

Subcampeón: camisetas de algodón x5: gratis.

Total premio Torneo LOL abierto: 200 euros.

- Parada del Circuito Tormenta (aún por confirmar):

Campeón: tarjetas de regalo de Amazon de 70 euros x5 = 350 euros.

Subcampeón: tarjetas de regalo Amazon de 30 euros x5 = 150 euros.

Total premio Parada del Circuito Tormenta: 500 euros.

- Torneo de LOL IVSI

Campeón: camiseta de algodón = gratis.

Subcampeón: camiseta de algodón = gratis.

- Torneo de FIFA

Campeón: camiseta de algodón = gratis.

Subcampeón: camiseta de algodón = gratis.

- Torneo de Clash Royale:
Campeón: camiseta de algodón = gratis.
Subcampeón: camiseta de algodón = gratis.
- Torneo de Brawl Stars:
Campeón: camiseta de algodón x3 = gratis.
Subcampeón: camiseta de algodón x3 = gratis.
- Torneo de Wild Rift:
Campeón: camiseta de algodón x5 = gratis.
Subcampeón: camiseta de algodón x5 = gratis.
- Premios para sorteos:
Presupuesto máximo: 600 euros.

Total en premios: 2.000 euros.

Camisetas de algodón totales en premios: 42 camisetas.

4. Trofeos:

- 2 [trofeos grandes](#) para el Campeonato de LOL de Universidades y para la Parada del Circuito Tormenta.
Trofeo grande: 12 euros x2 = 24 euros.
- 6 [trofeos pequeños](#) para los ocho torneos restantes.
Trofeo pequeño: 11 euros x6 = 66 euros.

Total en Trofeos: 90 euros.

5. Marketing:

Presupuesto máximo de 410 euros para imprimir cartelería y sobre todo, flyers del URJC eSports Summit que serán repartidos por todos los campus de la URJC y de otras universidades. Además, destinaremos un porcentaje de este presupuesto a campañas de promoción del URJC eSports Summit en redes sociales, gracias al material gráfico que produciremos.

6. Diseño gráfico:

Coste x hora del diseñador: 10 euros x hora.

20h de diseño de material, así como camisetas: 200 euros.

7. Streamer + jugador profesional: máximo de 800 euros para traer durante una hora a un jugador profesional y un streamer mediano.

8. Formación masterclass LOL:

Masterclass 1h entrenador semi-profesional: 100 euros.

9. Casters:

2 Casters para ambos días de competición: 100 euros total.

13. ¿POR QUÉ ESTE PRESUPUESTO?

Ponemos bastante peso en los elementos que nos permiten alcanzar una gran difusión del evento: premios e items para sorteos y marketing.

En primer lugar, los premios sirven de reclamo para que equipos y jugadores vean que merece la pena asistir al evento para competir por uno de los muchos premios.

En línea con esto, los sorteos son un arma muy poderosa y sirven tanto para la difusión directa del evento, así como para un reclamo al mismo por los sorteos presenciales durante el evento.

En segundo lugar, el presupuesto de marketing nos ayuda a potenciar el alcance allí donde no llegan los sorteos ni las herramientas online.

Cuanto más recursos destinemos a estas dos vertientes, más alcance y difusión podremos darle al URJC eSports Summit, logrando así una gran asistencia, lo que convertirá al evento en todo un éxito.

14. ¿Qué beneficios repercutirá este proyecto a la Universidad Rey Juan Carlos y por qué ahora?

En primer lugar, **conseguimos aumentar enormemente la visibilidad de la URJC** al convertirla en la universidad pública de referencia para los esports en toda España. Impulsamos la imagen de la URJC, convirtiéndola en una universidad joven, consciente de los tiempos que corren y con una mirada al futuro más cercano, lo que se traduce en una **mejora de la reputación de nuestra universidad**.

Conseguir esta publicidad para la Universidad Rey Juan Carlos repercutirá en todos los ámbitos de actuación de la universidad, facilitando la consecución de otros objetivos.

Por supuesto, logramos diferenciar a la URJC del resto de universidades, públicas y privadas, en lo que se refiere a universidad moderna, que apuesta por los jóvenes, y sus nuevas aficiones.

En segundo lugar, organizar el URJC eSports Summit supone ofrecer a los estudiantes de nuestra universidad **dos días llenos de oportunidades** de todo tipo: contacto con marcas y empresas, con lo que ello aporta, y la oportunidad de crear una comunidad gamer en la URJC.

Sin ir más lejos, los estudiantes del grado en diseño y desarrollo de videojuegos podrán tener un stand para mostrar sus diseños o proyectos y promocionarlos.

Esto además atrae pequeñas compañías o estudios indie que pueden ser la oportunidad que muchos alumnos del grado están esperando.

En línea con esto, conseguimos generar un **sentimiento de pertenencia hacia la universidad** por dos motivos: nuestros estudiantes se sentirán orgullosos de pertenecer a una universidad que organiza el mayor encuentro universitario de esports en España. Por otro lado, el apoyo de los estudiantes a los equipos propios de la URJC genera una afición identificada con el equipo de la universidad.

En tercer y último lugar, al URJC eSports Summit **asistirán futuros alumnos interesados en el grado de diseño y desarrollo de videojuegos** (entre otros), que son nuevas matrículas para la universidad. Asimismo, la Asociación URJC eSports atraerá a todos aquellos estudiantes entusiastas de los videojuegos y las competiciones.