



*La aventura comienza **hoy***

Los e-games son un entorno donde la espectacularidad y emoción del juego electrónico implica a jugadores y a una enorme audiencia pendiente de competiciones internacionales. Una actividad que, solo en España, interesa a una comunidad de 14 millones de personas, es más que un juego.

¿QUÉ SON LOS E-GAMES?

El concepto de e-Game nace de la profesionalización del entorno de los **videojuegos online** mezclando los conceptos de trabajo colaborativo y gamificación aplicada al desempeño profesional. De esta manera en el s. XXI se acuña el término **“Gamer”** para denominar a todos aquellos jugadores profesionales y semiprofesionales que hacen del deporte de los videojuegos **algo más que su pasión: su profesión.**

Esta actividad que comenzó de forma amateur, se ha convertido en un sector que mueve cientos de millones al año en la organización de eventos, patrocinios y publicidad, dando como resultado un espacio que genera una gran **visibilidad para los anunciantes**, impactando en un **público muy concreto**, y además muy activo en los medios sociales, lo que **fomenta la viralidad** y por tanto, su alcance.



¿QUÉ ES E-GAME CAMPUS DAY?

Es un evento físico dentro del marco de la **Semana Europea de la Formación Profesional**, en el cual se organiza un **torneo de distintos videojuegos** (League of Legens, Clash Royale y Hearthstone) en el que **participa toda la estructura educativa del centro**: alumnos y profesores, en sus diferentes áreas formativas, dinamizando y organizando las distintas actividades del evento; desde el plan de emergencias y evacuación, pasando por la retransmisión del evento, cobertura de audio y video, dinamización en Redes Sociales, amenizaje a los asistentes hasta servicio de guardería para empleados y asistentes. **Una oportunidad para que pongan en práctica los conocimientos adquiridos** en el aula, pero en un entorno real, dinámico y divertido

De esta forma Campus FP, siguiendo su filosofía de formación basada en proyectos, e introduciendo el elemento de la **gamificación en un entorno real**, consigue que sus alumnos pongan en práctica todo lo aprendido y se diviertan. Así mismo y conscientes de la importancia de las **nuevas tecnologías como forma de ocio responsable** para los jóvenes, y como medio para la **optimización de los procesos empresariales**, aplicamos de forma práctica durante el evento la consecución de hitos y la generación de evidencias como medio para conseguir que nuestros alumnos entiendan la importancia de documentar, argumentar y justificar su trabajo al igual que hacen día a día en las aulas con el Suite Google Cloud for Education.



PERSONAS por edades que utilizan videojuegos

11-14 años > 77 %	15 - 24 años > 66 %
6 - 10 años > 75 %	25 - 34 años > 48 %

USUARIOS PLATAFORMAS

Online games > 7 millones
Mobile games > 6 millones



DATOS ONLINE

A NIVEL GLOBAL a finales 2014

> 100 millones de espectadores únicos/mes

> 1.600.000 suscriptores en Twitch

> 32 millones de espectadores en la final LOL.
Más de 300 millones en toda la competición

> 110 millones de espectadores vieron la Superbowl

ALCANCE DEL EVENTO

La Comisión Europea pone a disposición de los participantes de esta iniciativa sus canales de difusión en los medios sociales: página web, redes sociales, foros... por lo que, de inicio, contamos con una importante entidad que difundirá las acciones que realicemos.



En cooperación con la



La difusión se hará a través de las siguientes plataformas:

- Web: <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=es&catId=1>
- Twitter: [@EU_Social](https://twitter.com/EU_Social)
- Twitter: [@EuropeanYouthEU](https://twitter.com/EuropeanYouthEU)

Además de este soporte, desde los organismos europeos se realizará una **difusión paralela usando los canales de CampusFP**:

- Presencia destacada en **página web**
- **Difusión y promoción en Redes Sociales**
- **Retransmisión en streaming** a través de YouTube
- **Conexiones** en directo con **Facebook Live**
- **Conexiones** en directo a través de **Periscope**
- **Seguimiento y dinamización** en las distintas Redes el día del evento



Con el importante añadido de la **dinamización por parte de influencers** que, ya sea de forma directa el día del evento, o de forma indirecta mediante diversas acciones en sus canales de distribución, aumentarán aún más el alcance del evento y las actividades a realizar.

Se estima una **visualización** a partir de **6000 personas a lo largo del día del evento**



VISIBILIDAD

Los patrocinadores contarán con la posibilidad de aparecer en distintos **espacios de visibilidad** tanto en los medios offline como en los medios online:

Medios offline:

- **Espacio en el centro** el día del evento donde podrán estar en **contacto directo con el público** asistente y así mostrar su marca, sus productos o sus servicios
- **Espacio en Photocall** en el que los asistentes se tomarán fotos para subirlas a sus Redes Sociales
- **Espacio en las sudaderas** que llevarán los participantes que serán retransmitidas en los distintos medios
- **Espacio en cartelería informativa** del evento
- Abierta la posibilidad de que el patrocinador colabore con su **propio merchandising**



Medios Online

- **Espacio en la web** de registro del evento dentro de www.campusfp.es
- Espacio para la **marca en la retransmisión** en directo del evento por YouTube
- **Mini-entrevistas al patrocinador** para difundir a través de Facebook Live
- **Post** en las **RRSS** de Campus FP



PÚBLICO OBJETIVO

Para un evento de estas características tenemos un 'target' de entre **15 y 35 años**, de consumo elevado, y a los que es difícil llegar porque **no están en los medios tradicionales pero sí en medios online muy especializados**



VOCATIONAL SKILLS DAY

Además del torneo de eSports, el día 7 de diciembre celebramos el “Vocational Skills Day” donde los alumnos de CampusFP seguirán poniendo en práctica sus habilidades adquiridas en distintos talleres relacionados con sus diversas titulaciones, promoviendo el Aprendizaje Basado en Proyectos de CampusFP. Haremos también retransmisiones en directo sobre estas actividades

“MANIQUÍ CHALLENGE”

Se convoca para el día 5 durante el evento, un “Maniquí Challenge”, el último fenómeno viral en el que los participantes se quedan inmóviles formando una escena curiosa y divertida mientras son grabados para su posterior difusión en los Medios Sociales. Otro atractivo espacio de visibilidad para los patrocinadores

SIGUE EL EVENTO ONLINE



@campusfp



campus.fp



@Campus_FP



CampusFP



CampusFP

#AtreveteByCampus

#eGameCampusDay

#CampusManiqui

VOCATIONAL SKILLS

Los alumnos de CampusFP dinamizarán la jornada mediante diversos talleres para el disfrute de los asistentes, donde muestran sus habilidades en sus distintas especialidades:

RETRO-GAMES

*Powered by: Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma*

Un viaje al pasado en el mundo de los videojuegos, remontándonos a los inicios de este apasionante sector:

- **Emuladores** de juegos Arcade, Plataforma y Lucha de los años 80 y 90
- **Muestra Expo-Vintage:** Exposición de consolas y equipos antiguos, algunos de ellos jugables
- Torneo por eliminación del juego clásico **GAUNLET**



EL MUNDO PEQUEÑO HECHO GRANDE

Powered by: Laboratorio Clínico y Biomédico

Una mirada por el microscopio a un mundo desconocido por muchos, pero realmente fascinante:

- **Exposición de maquetas en 3D** de organismos microscópicos.
- Descubre qué pasaría ante una **alarma por riesgo biológico provocada por microorganismos**

SALVAR VIDAS

Powered by: Emergencias Sanitarias

Los técnicos de emergencias salvan vidas. Nos mostrarán los entresijos de su trabajo para poder valorar su importancia:

- Protocolo de actuación en **casos de emergencia**
- **Taller** sobre quemaduras, cortes y electrocuciones



INTERACTÚA CON TU NIÑO INTERIOR

Powered by: Educación Infantil

Un aprendizaje basado en el descubrimiento continuo: caer, reír, levantarse... hasta conseguir los objetivos

- **Proyecto- pintura de video games retro:** proyección de personajes retro para dibujar.
- **Maqueta de Mario Bros:** realizar una maqueta gigante de Mario Bros pixelada con diversos materiales.
- **Twister Gigante:** en una superficie aún más grande de lo habitual y con instrucciones en inglés.



DJING & MAPPING (Taller creativo de ambientación video-sonora)

Powered by: Video-disc jockey y sonido

Taller creativo de ambientación video-sonora
sonorización del evento, con una selección musical que recorrerá desde el Jazz, hasta el Techno, pasando por el Hip Hop o el Trap. A la vez todo irá acompañado de la proyección sobre Mapping de imágenes en 3D en el escenario.

TALLER DE RADIO

Powered by: sonido

Para mostrar cómo se realiza un programa de radio en directo, pudiendo comprobar el desempeño de los alumnos en un entorno real de producción. Con la participación de gente externa, a la que se entrevistará, además de otras secciones de carácter lúdico-musical como contenidos de interés para todos los asistentes. Será altavoz para la promoción de los patrocinadores del evento, por lo que realizar la actividad en un lugar de paso favorecerá este aspecto.



JUEGA AL PONG Y TU IMAGEN COMO UN AVATAR

Powered by: 3D

Un taller muy ameno donde disfrutar de un clásico: el Pong y ver cómo transforman tu imagen en un avatar.



MURAL (Taller de la asignatura de Diseño, Dibujo y Modelado para Animación)

Powered by: 3D

Realización de un mural colaborativo para alumnos y visitantes. Un dibujo de gran formato, dentro de las instalaciones de Campus, abierto a la aportación y colaboración de todos los interesados que acudan al evento. El estilo gráfico no va a seguir ningún patrón preestablecido, queda libre según la creatividad de los participantes y a la heterogeneidad de las diferentes propuestas y estilos.



TALLER CON PREGUNTAS SOBRE MARKETING Y PUBLICIDAD

Powered by: marketing y publicidad

Los alumnos realizarán un quiz con preguntas de cultura general sobre marketing y publicidad a través de la aplicación Khoot. Los asistentes al taller podrán jugar en línea a través de otro ordenador o descargándose la App khoot y competir unos con otros.



TALLER DE COCINA

Powered by: dirección de cocina

Nuestros chicos de dirección de cocina colaboran en uno de los talleres con más aceptación: el de cocina, ofreciendo platos muy apetecibles que hicieron más ameno el evento.

ANEXO PARA PATROCINADORES

Ponemos a disposición de los patrocinadores los siguientes espacios de visibilidad:

- **Patrocinio Básico: 200€**
 - Aparición en catálogos, cartelería y medios digitales sobre el evento

- **Patrocinio Campus: 500€**
 - Paquete básico
 - Entrevista retransmitida en directo
 - Espacio en Photocall
 - Espacio físico el día del evento (el patrocinador debe traer su propio stand si así lo requiere, espacio máximo 1.5m)

- **Patrocinio Partner: 1000€ (dos vacantes)**
 - Paquete patrocinio Campus
 - Espacio destacado en portada/ contraportada en vídeo "eGame Campus Day"
 - Patrocinador destacado hasta septiembre 2017
 - Mención en RRSS en campaña de enero y durante la celebración de la feria "Aula" en Ifema
 - Marca visible en merchandising para ganadores del torneo.

- **Patrocinio de merchandising:** El patrocinador puede aportar elementos de merchandising para participantes o asistentes, así como premios para los ganadores del torneo

PATROCINADORES

Damos las gracias a todos nuestros patrocinadores por su colaboración porque sin ellos no hubiera sido posible realizar nuestro E-GAME CAMPUS DAY:



LOCALIZACIÓN DEL EVENTO:

<https://goo.gl/maps/UQhg6jjyTxo>

Campus FP, Centro Emprende. Av. de la Industria, 70, 28970 Humanes de Madrid, Madrid, España



*5 de diciembre de 2016, 9 a.m.,
arranca el*



Y LLEGÓ EL GRAN DÍA DEL #eGameCampusDay...

Las puertas del centro estaban abiertas desde las 7 a.m. para todos aquellos que quisieran llegar antes al centro para preparar talleres. Alumnos y docentes se implicaron al 100% para que el evento tuviese un resultado perfecto, ¿cuál era el objetivo? ¡Aprender, trabajar en equipo y pasarlo genial! Y el objetivo se cumplió con creces.

Los talleres comenzaban de cara al público externo al centro a las 10 a.m., pero los alumnos calentaban motores desde las 9 a.m. El itinerario era el siguiente:



PROGRAMA: VOCATIONAL SKILLS

¡No te pierdas los talleres!

9:00 - 20:00	LEAGUE OF LEGENDS - AULAS 22, 25	
9:00 - 20:00	CLASH ROYALE MOBILE / HEARTHSTONE MOBILE - AULA 30	
9:00 - 15:00	RADIO - FRENTE ASCENSOR Y PLANTA BAJA	
9:00 - 15:00	AMBIENTACIÓN VIDEO-SONORA Y PROYECCIÓN	- 2ª PLANTA, ZONA ESCALERAS A ZOTEA
9:00 - 20:00	RETRO GAMES - AULA 23	
9:00 - 15:00	MURAL LIBRE CREATIVIDAD - PARANINFO	
9:15 - 10:15	DIBUJA PERSONAJES VIDEOJUEGOS - AULA 21	
9:30 - 12:00 / 12:30 - 14:00	QUIZ KAHOOT - AULA 28	
9:30 - 12:00 / 12:30 - 14:30	SALVAR VIDAS - AULA 17	
9:30 - 12:30 / 12:30 - 14:30	EL MUNDO DE LO PEQUEÑO HECHO GRANDE	- PASILLOS Y LABORATORIO
10:20 - 11:20	MAQUETA MARIO BROS - AULA 21	
10:30 - 12:00 / 12:30 - 14:00	PONG - AULA 27	
10:30 - 12:00 / 12:30 - 14:00	AVATAR - AULA 27	
12:40 - 13:40	TWISTER - AULA 21	
12:00 - 13:00	DJ NANO - MASTER CLASS - PARANINFO	
13:00 - 14:00	DJ NANO - ENTREVISTA - TALLER DE RADIO	

Todos a una, ¡on fire!



 CampusFP

 CampusFP

 @campusfp

 @Campus_FP

 campus.fp



[#AtreveteByCampus](#)

[#EU VocationalSkills](#)

[#eGameCampusDay](#)

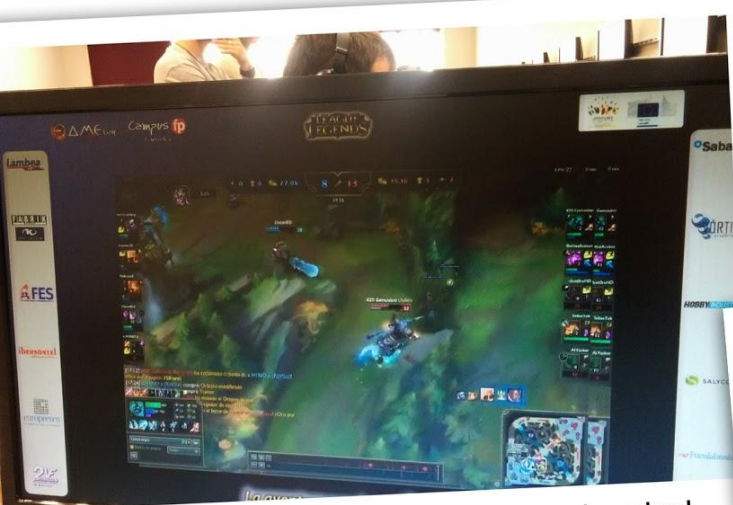
[#DiscoverYourTalent](#)



Los del taller de Video Disc-Jockey amenizaron la joranda con luces, imagen y, music, off course...



Los Caster del torneo retransmitiendo en You Tube, hicieron aún más interesante esta aventura



El campeonato en pleno auge, mucho nivel, y una batalla muy profesional



En el taller de 3D nos transformamos en Avatars y jugamos al Pong



En el Taller de Radio entrevistaron a DJ Nano y DJ Ismael Rivas, profe de Video Disc-Jockey



Los de Marketing y Publicidad prepararon el genial taller de concursos con la aplicación Kahoot



En el taller de Laboratorio aprendimos muchísimo sobre el organismo microbiológico



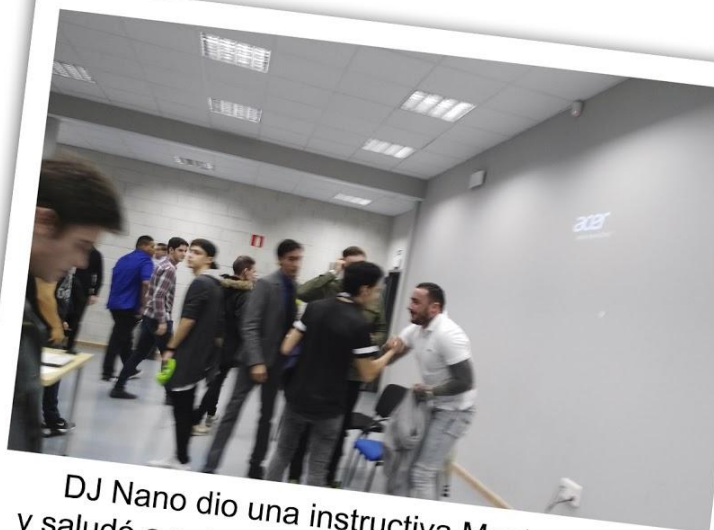
Los de Marketing y Publicidad prepararon el genial taller de concursos con la aplicación Kahoot



El torneo de LOL. Aquí una de las salas de juegos, tuvo una acogida impresionante.



Creando formas con chuches en uno de los talleres de Infantil "Interactúa con tu Niño Interior"



DJ Nano dio una instructiva Master Class y saludó a patrocinadores, alumnos y visitantes



Profesores, alumnos y visitantes disfrutando del placer de dibujar con el el Mural de 3D



Recordando viejos tiempos con el Taller de RetroGame

Y muchísimo más...

Si te lo perdiste o quieres volver a vivirlo, acude nuestras **redes sociales**, o busca

#AtreveteByCampus, lo tienes a un click ➡



(imágenes de redes con enlace)

LOS RESULTADOS OFF LINE:

Gran acogida en la Comunidad de Madrid

Finalmente participaron casi **100 jugadores** en el torneo de League of Legends. Los participantes, tanto alumnos de Campus FP o como jugadores externos al centro, vivieron aquel día como una auténtica aventura, lucharon por su victoria en equipo y junto a ellos estaban muchos espectadores disfrutando de la batalla en las pantallas proyectadas.

En las **reproducciones en directo** en [You Tube](#) y en todas las pantallas proyectadas aparecían todos nuestros patrocinadores, no podían perder el protagonismo que se merecían.

Acudieron al evento más de 500 personas de la Comunidad de Madrid, muchos de ellos visitantes que no querían perderse nada de los talleres de todas las titulaciones impartidas en el centro. Vivieron y aprendieron cómo puede aprenderse una profesión con las competencias de los profesionales reales.



El campeonato en pleno auge, mucho nivel, y una batalla muy profesional



Ganadores del torneo del LOL

DIFUSIÓN
de 75.000 personas



... en FACEBOOK

56.500 personas han visto publicaciones sobre el evento, con 1.939 interacciones y una tasa de engagement del 3,43%.



Video

13.000 visualizaciones de los videos publicados el día del E-Game



... en Twitter

hemos llegado a 14.000 usuarios, conseguido un 434 de engagement



... en Instagram

4.000 personas han visualizado las imágenes y publicaciones realizadas sobre el evento, con una interacción del 6,56 %

ACCIONES DE OTRAS ENTIDADES EN LA SEMANA EUROPEA DE LA FP



La **Semana Europea de la Formación Profesional** ha sido un éxito en Campus FP pero indudablemente también a nivel internacional, con estas jornadas la Comisión Europea ha dado visibilidad y ha logrado hacer más atractiva la Formación Profesional.

Estamos muy satisfechos de nuestro evento: el **E-GAME CAMPUS DAY**, pero nos alegra mucho ver como muchas entidades formativas, empresariales y organismos oficiales se han volcado en esta semana tan especial para la FP. Aquí tenéis algunos ejemplos.

GRAN PARTICIPACIÓN EN ESPAÑA

Se han organizado acciones en muchas ciudades de España como la de la Escuela Profesional Xavier de Valencia con su "Concurso FP-blogs". El IES Dos Mares de Murcia apostó por la creatividad con sus "Olimpiadas de la creatividad". Muchos alumnos de distintos países han grabado vídeos contando su experiencia personal con la FP y hablando de sus ventajas como el IES Cartuja de Granada, ha habido distintos concursos de emprendimiento como en el IES Ángel Corella de Colmenar Viejo (Madrid). Otros centros organizaron competiciones para elegir a los alumnos para otras competiciones de skills como el U-TAD de Madrid o el IES Universidad Laboral de Zamora... el número de acciones y la variedad en las mismas ha sido amplísima.

CONCIENCIACIÓN

El tratamiento de problemas que impiden realizar con éxito la FP también ha tenido su espacio; hemos visto iniciativas para la concienciación de los mismos en los talleres de Magdeburg, Alemania, donde se han tenido en cuenta las dificultades con la ortografía, gramática, comprensión, lectora o cálculo básico enseñando a los instructores de empresas cosas como matemáticas prácticas.

EMPRESAS

El mundo empresarial ha colaborado activamente en esta semana en muchos países. En España, por ejemplo, la Federación Asturiana de Empresarios y Bankia han apoyado la FP como palanca para la competitividad de las empresas. En toda Europa ha habido empresas de la importancia de BMW, Starbucks, Nestlé, Siemens y un largo etc, colaborando en esta semana con la formación profesional.

Se han roto barreras entre formación y empresa, entrando ésta última en los centros, como en la Escola del treball en Lleida, donde las empresas se han desplazado para participar en su "Business Networking" para lanzar retos reales a los alumnos, implicándoles en un proyecto real. O como el "Proyecto Blyth" en Yorkshire (Reino Unido) donde empresas como Siemens patrocinan un coche de Fórmula 24 en el que trabajan estudiantes.

En Noisiel, Francia, Nestlé ha cedido a gente de su plantilla de recursos humanos, estos han dado sesiones como coaches para ayudar a los estudiantes a realizar un buen cv, realizar una buena entrevista y lograr un proyecto profesional.

Vemos que las grandes empresas y organismos de toda Europa lo tienen claro: hay que impulsar la formación profesional como motor para el desarrollo y esto nos alegra mucho. Ahora, mientras esperamos otras Semanas Europeas de la Formación Profesional, solo queda seguir haciéndolo bien.

¡Forma parte de nuestra historia!



Campus **fp**

 91 183 31 22

 www.campusfp.es

En cooperación
con la

