



# UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Av. Teherán Edif. Servicios Centrales, Piso 3, Ofic. Rectorado. Urb. Montalbán, Zona Postal 1020,  
RIF: J-00012255-5 NIT: 0219804806

## Decreto Rectoral para la creación de la Academia E-Sports y Artes Digitales

N°  
14.03

El Rector, en uso de la facultad que le confiere el Estatuto Orgánico de la Universidad,

creándose un espacio fértil de intercambio y aprendizaje institucional.

### Considerando:

dicta el siguiente:

a. El crecimiento y la evolución de la industria de los videojuegos, su concepción como actividades deportivas en formato digital y el reconocimiento de estas actividades por organismos deportivos internacionales calificados;

b. La contribución de estas actividades al desarrollo de competencias en las áreas de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas y su aporte en la promoción de capacidades para el pensamiento crítico y estratégico, la comunicación, la creatividad, el trabajo en equipo, el procesamiento de datos, así como el liderazgo y la empatía, entre otras;

c. El desarrollo de actividades profesionales conexas a la industria de los videojuegos, tales como la gestión de academias, el mercadeo, la generación de contenidos, el desarrollo de aplicaciones, las cuales exigen procesos formativos formales;

d. La posibilidad de intercambio nacional e internacional y encuentro de culturas en la medida en que estas actividades pueden ocurrir en red mediante el aprovechamiento de internet;

e. El crecimiento de los procesos de gamificación, consistentes en técnicas de enseñanza-aprendizaje que trasladan la mecánica de los juegos al ámbito educativo, cada vez más empleados en los procesos de virtualización y desarrollo de ofertas educativas a diferentes niveles;

f. La necesidad de que las instituciones de educación superior se adapten a los cambios del contexto, nutriendo sus actividades formativas y de extensión en atención a los cambios sociales, culturales y económicos, así como la necesidad creciente de fomentar actividades diversas de integración a la vida universitaria;

g. El crecimiento de las Academias de E-Sports y Artes Digitales en otras universidades en el mundo,

## DECRETO RECTORAL PARA LA CREACIÓN DE LA ACADEMIA E-SPORTS Y ARTES DIGITALES

### I

#### Sobre el alcance y propósito general de la Academia

**Artículo 1°.** La Academia E-Sport y Artes Digitales constituye un centro especial de extensión en el que se dispone de los recursos necesarios para que los usuarios desarrollen habilidades individuales y colectivas, mediante procesos de entrenamiento y competición, procesos formativos o asesorías especializadas vinculadas con el desarrollo de las actividades deportivas en formato digital.

**Artículo 2°.** La Academia E-Sport y Artes Digitales considerará los siguientes ejes programáticos generales:

a. Recreación: actividades dirigidas a jugadores aficionados interesados en desarrollar habilidades en determinados videojuegos en la medida en que fortalecen otras competencias complementarias, contando para ello con un entorno en el que los recursos y las condiciones son óptimas para el desarrollo de esta actividad.

b. Desarrollo profesional: actividades dirigidas a jugadores, de manera individual o en equipos, para desarrollar sus habilidades en determinados videojuegos a niveles que los habilitan para procesos de competición de alto rendimiento a nivel nacional o internacional. Este eje programático incluye el diseño y la ejecución de torneos y eventos deportivos a diferentes escalas.

c. Formación en áreas conexas a la industria de los videojuegos y las artes digitales: se refiere al desarrollo de una oferta de extensión académica, que



# UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Av. Teherán Edif. Servicios Centrales, Piso 3, Ofic. Rectorado. Urb. Montalbán, Zona Postal 1020,  
RIF: J-00012255-5 NIT: 0219804806

## Decreto Rectoral para la creación de la Academia E-Sports y Artes Digitales

N°

14.03

comprende cursos o diplomados, en áreas relacionadas con la gestión de academias de E-sports, desarrollo de contenidos, mercadeo, desarrollo de videojuegos y aplicaciones, procesos de gamificación, entre otras áreas.

d. Desarrollo gerencial y competencias para el liderazgo: empleo de los videojuegos como herramienta para el desarrollo de procesos de asesoría orientados a la evaluación de competencias individuales o de equipo, el desarrollo de procesos de integración y la inducción a los entornos laborales digitales.

e. Producción y difusión de contenidos digitales asociados a la actividad de los deportes en formato digital: incluye las opciones atractivas de difusión de las actividades recreativas o profesionales, considerando el empleo de los medios adecuados para llegar a los espectadores y las opciones de rentabilización. Estas actividades suponen el desarrollo de capacidades para la narración de eventos deportivos de esta naturaleza.

**Artículo 3°.** Para su sostenibilidad, la Academia E-Sport y Artes Digitales comercializará sus servicios en el marco de las disposiciones administrativas del Vicerrectorado Administrativo y del Secretariado de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones. Para este propósito podrá recurrir, igualmente, a los patrocinios y la monetización de sus esfuerzos comunicacionales en el marco de las políticas institucionales. Además podrá efectuar alianzas con terceros para el desarrollo de programas específicos o para su gestión general a través de acuerdos particulares que serán considerados en los instrumentos jurídicos pertinentes.

**Artículo 4°.** Todas las actividades desarrolladas por la Academia deberán cumplir con los siguientes principios éticos:

a. Promover un estilo de vida saludable, la sana competencia y el juego limpio, el buen comportamiento, el respeto mutuo y la igualdad de oportunidades.

b. Colaborar con la preservación de un entorno digital seguro, condenando conductas asociadas al cyber-acoso y cualquier tipo de delito digital.

c. Valorar la diversidad y no discriminar de ninguna forma, apostando por la innovación y el desarrollo de mentes que piensen diferente y se reten de manera permanente, sin importar su sexo, raza o condición económica.

d. Condenar cualquier forma de apuesta en torno a las actividades deportivas desarrolladas por la Academia.

e. Condenar cualquier forma de fraude deportivo, soborno o manipulación de competiciones mediante el pago o cobro, la intimidación o acuerdos de cualquier índole que altere de forma fraudulenta su resultado.

f. Rechazar las opciones de videojuegos que promuevan la violencia o cualquier forma de discriminación, excluyéndolos de la parrilla de opciones recreativas o de desarrollo profesional de la Academia.

## II

### Sobre la estructura y el modelo de funcionamiento de la Academia

**Artículo 5°.** La Academia E-Sport y Artes Digitales estará adscrita al Centro Internacional de Actualización Profesional (CIAP) y estará a cargo de un Director (a), el cual reportará al Director (a) del CIAP. Igualmente, el Director de la Academia mantendrá un reporte programático a la Dirección de Deportes de la institución, especialmente en lo referido a los programas recreativos y de desarrollo profesional, atendiendo a lo dispuesto en el presente Decreto.

**Artículo 6°.** El Director (a) será propuesto (a) por el (la) Secretario (a) de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones con el visto bueno del Vicerrector (a) Académico (a) y será nombrado (a) por el Rector por un período de cuatro



# UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Av. Teherán Edif. Servicios Centrales, Piso 3, Ofic. Rectorado. Urb. Montalbán, Zona Postal 1020,  
RIF: J-00012255-5 NIT: 0219804806

## Decreto Rectoral para la creación de la Academia E-Sports y Artes Digitales

N°

14.03

(4) años, pudiendo ser nombrado (a) para períodos consecutivos adicionales.

**Artículo 7°.** El Director (a) de la Academia tendrá la responsabilidad de velar por la gestión (planificación, ejecución de los programas y evaluación) de los diferentes programas y actividades. Igualmente, deberá cumplir con todas las exigencias asociadas al desarrollo y la ejecución de planes, preparación de presupuestos, actividades de mercadeo y comercialización de servicios y presentación de indicadores de desempeño atendiendo a las exigencias planteadas por el CIAP y el Secretariado de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones.

**Artículo 8°.** La Academia contará con el personal necesario para la ejecución de sus funciones atendiendo a el presupuesto de recursos humanos y la plantilla definida y aprobada por el Vicerrectorado Administrativo.

### III

#### Sobre las actividades de recreación

**Artículo 9°.** La Academia ofrecerá la posibilidad de que los estudiantes de la universidad, de manera individual o colectiva, aprovechen sus recursos para desarrollar sus habilidades en los juegos disponibles.

El servicio de uso de los espacios y equipos tendrá un costo que será definido en el marco de lo dispuesto por el CIAP, el Secretariado de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones y el Vicerrectorado Administrativo.

**Artículo 10°.** La Academia podrá organizar competencias internas, en las que participen equipos dentro de la universidad. Las competencias podrán tener lugar de manera presencial, aprovechando los espacios de la Academia, o de forma remota.

**Artículo 11°.** La Academia podrá organizar planes especiales o campamentos en los que por un tiempo determinado puedan inscribirse también individuos o

equipos externos a la universidad y aprovechar los espacios y recursos.

**Artículo 12°.** Los procesos de inscripción en las competencias, campamentos o actividades especiales serán definidos por la Academia en Instructivos especiales. Los costos de cada una de las actividades serán definidos en el marco de lo dispuesto por el CIAP, el Secretariado de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones y el Vicerrectorado Administrativo.

### IV

#### Sobre las actividades de desarrollo profesional

**Artículo 13°.** Los individuos o equipos cuyo objetivo es profesionalizarse en las diferentes disciplinas contempladas en la Academia, deberán efectuar su inscripción formal a la misma. Esta inscripción contemplará el acceso a los diferentes espacios y recursos, así como la asistencia de los entrenadores o expertos.

Los atributos de los procesos de formación y desarrollo profesional serán definidos por la Academia, especificando ciclos de formación, horarios, características de las actividades formativas, entre otros aspectos, en el marco de su Servicio de Desarrollo Profesional y considerando las políticas generales y procesos definidos por el CIAP.

**Artículo 14°.** La participación en los procesos de formación y desarrollo profesional de la Academia darán lugar a Certificados de horas de formación por parte de la Universidad, independientemente de los procesos de certificación desarrollados por los fabricantes de los diferentes juegos.

**Artículo 15°.** La Academia podrá ser sede o aliado en el desarrollo de torneos profesionales o semi-profesionales (inter-universitarios), cuyo desarrollo será definido en el marco de Instructivos especiales.

**Artículo 16°.** La Academia ofrecerá diferentes cursos de formación o Diplomados en áreas



# UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Av. Teherán Edif. Servicios Centrales, Piso 3, Ofic. Rectorado. Urb. Montalbán, Zona Postal 1020,  
RIF: J-00012255-5 NIT: 0219804806

## Decreto Rectoral para la creación de la Academia E-Sports y Artes Digitales

N°  
14.03

relacionadas con la industria de los videojuegos y las artes digitales, considerando los procesos de gestión, generación de contenidos, gestión de patrocinios, procesos comunicacionales y de transmisión, narración deportiva digital, derechos deportivos, psicología de los deportes digitales, preparación física, procesos de gamificación en la enseñanza, así como aspectos relacionados con la creación de guiones y personajes para juegos y demás obras digitales, entre otras.

**Artículo 17°.** Los costos asociados a los servicios de desarrollo profesional serán definidos en el marco de lo dispuesto por el CIAP, el Secretariado de Extensión Académica y Vinculación con las Organizaciones y el Vicerrectorado Administrativo.

### V

#### **Sobre la formación en áreas conexas a la industria de los videojuegos y las actividades dirigidas al desarrollo gerencial**

**Artículo 18°.** La Academia ofrecerá diferentes cursos de formación o Diplomados en áreas relacionadas con la industria de los videojuegos, considerando las áreas de gestión, generación de contenidos, patrocinios, procesos comunicacionales y de transmisión, narración deportiva digital, derechos deportivos, psicología de los deportes digitales, preparación física, procesos de gamificación para la enseñanza, entre otras.

**Artículo 19°.** La oferta formativa será gestionada atendiendo a las políticas y normativas definidas por el CIAP. Estas actividades darán lugar a Certificados que podrán ser otorgados en alianza con terceros.

**Artículo 20°.** La Academia podrá contemplar el desarrollo de actividades especiales dirigidas a acompañar procesos de captación y desarrollo de talento, mediante la participación en los deportes digitales en las diferentes especialidades. Para este propósito la Academia definirá programas especiales de *assessment* o consultoría que se pondrán al servicio de las organizaciones en el marco de las políticas establecidas por Consultores UCAB.

### VI

#### **Sobre la producción y difusión de contenidos digitales asociados a la actividad de los deportes en formato digital y el relacionamiento con patrocinadores**

**Artículo 21°.** La Academia tendrá el derecho de crear y transmitir los contenidos asociados a las actividades propias de los E-Sports que ocurran en sus espacios o bajo su tutela. Esto incluye los torneos, competiciones o actividades especiales. Para la creación y difusión de estos contenidos se apoyará en personal especializado o productores que se contratarán para estos fines, en el marco de las disposiciones legales y los acuerdos contractuales que se definan.

**Artículo 22°.** Para la difusión de los contenidos la Academia definirá los canales que considere pertinentes, en el marco de las políticas y disposiciones generales definidas por la Dirección General de Comunicaciones, Mercadeo y Promoción.

**Artículo 23°.** La Academia será la única responsable de la gestión de los procesos de relacionamiento con los patrocinadores o anunciantes interesadas en apoyar los diferentes torneos, competiciones, actividades especiales y clubes vinculados a la UCAB en el marco de las políticas y normas acordadas con el Vicerrectorado Administrativo.

### VII

#### **Sobre la dotación y mantenimiento de los equipos y espacios**

**Artículo 24°.** La Academia deberá desarrollar los planes necesarios para los procesos de adecuación tecnológicas y la preservación de los espacios, lo cual será realizado atendiendo a lo que se disponga en conjunto con el Vicerrectorado Administrativo.

**Artículo 25°.** La Academia deberá definir las normas de uso de los espacios, siendo que su incumplimiento



# UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Av. Teherán Edif. Servicios Centrales, Piso 3, Ofic. Rectorado. Urb. Montalbán, Zona Postal 1020,  
RIF: J-00012255-5 NIT: 0219804806

## Decreto Rectoral para la creación de la Academia E-Sports y Artes Digitales

N°

14.03

podrá dar lugar a las sanciones que se dispongan en las mismas.

**Artículo 26°.** Se deroga el Decreto Rectoral para la creación de la Academia UCAB E-Sports de fecha 22 días del mes de marzo de 2022.

Dado, firmado y sellado en el Rectorado, en Caracas, a los 18 días del mes de abril de 2023.

José Francisco Juárez Pérez  
**Rector (e)**