



LEVELS

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTORES:

NATALIA FLOR RIVERA MARIÑOS

(0009-0007-8176-1045)

GIANELLA LUCIA ROMERO POSTIGO

(0009-0005-5048-9873)

Lima-Perú

2023

● 10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	coursehero.com Internet	4%
2	docplayer.com.br Internet	3%
3	jiem.org Internet	3%

Resumen del Proyecto de Innovación

En la actualidad, los eSports se han convertido en una opción laboral para muchos jóvenes en Latinoamérica; sin embargo, a pesar de su crecimiento, es importante mantenerse dentro de esta industria o conectarse con personas con experiencia para obtener mejores oportunidades laborales.

El objetivo de este proyecto es mostrar las oportunidades laborales en el sector de los eSports, por lo que se realizó un análisis e investigación sobre el sector en Lima. Este sector está en constante desarrollo, pero también enfrenta muchos desafíos, como las regulaciones laborales de cada país, que no son adecuadas para garantizar una estabilidad laboral adecuada.

Nuestro objetivo final es establecer una red social laboral centrada en la industria de los eSports para conectar a los talentos con oportunidades laborales.