

The logo for 'ZONA OCIO' features a large, stylized white number '7' on a black background. Below the '7', the words 'ZONA' and 'OCIO' are written in white, bold, sans-serif capital letters.

**ZONA  
OCIO**

The logo for 'LVE' consists of the letters 'LVE' in a large, bold, black, sans-serif font. The letters are slightly slanted to the right. The logo is set against a background of confetti and a faded image of a person wearing a medal.

**LVE**

[www.lazonaocio.es](http://www.lazonaocio.es)

[www.ligavideojuegos.es](http://www.ligavideojuegos.es)

A white award sign with a black border. It features a trophy icon at the top, followed by the text 'SEGUNDO PREMIO' and '200€' in large, bold, black letters. Below the sign, it says 'ENTREGA AL 2º GANADOR DEL TORNEO DE FIFA'.

SEGUNDO PREMIO  
**200€**  
ENTREGA AL 2º GANADOR DEL TORNEO DE FIFA

A white award sign with a black border. It features a trophy icon at the top, followed by the text 'PRIMER PREMIO' and '500€' in large, bold, black letters. Below the sign, it says 'GANADOR DEL TORNEO DE FIFA'.

PRIMER PREMIO  
**500€**  
GANADOR DEL TORNEO DE FIFA

A white award sign with a black border. It features a trophy icon at the top, followed by the text 'TERCER PREMIO' and '100€' in large, bold, black letters. Below the sign, it says 'ENTREGA AL 3º GANADOR DEL TORNEO DE FIFA'.

TERCER PREMIO  
**100€**  
ENTREGA AL 3º GANADOR DEL TORNEO DE FIFA

# ÍNDICE



**01**  
ZONA OCIO



**04**  
CERTIFICACIÓN DE CALIDAD



**02**  
OCIO 0,0



**05**  
LIGA DE VIDEOJUEGOS  
ESPAÑOLA



**03**  
COMPROMISO SOCIAL



**06**  
DATOS DE CONTACTO

## ZONA OCIO

Zona Ocio es una marca dedicada a la **dinamización de espacios jóvenes** a través del ocio digital, cultura japonesa, animación deportiva, escapes rooms y otras aficiones afines como juegos de mesa, rol, k-pop, y un largo etc.

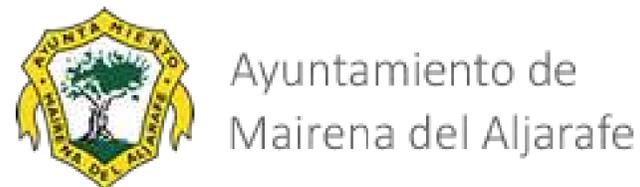
Zona Ocio trabaja con diversos ayuntamientos nacionales ofreciendo **alternativas de ocio saludable** a la juventud de los municipios en consonancia con lo planteado, destacando el gran número de público y la enorme cartera de servicios que ofrecemos.







ZONA OCIO - ALGUNOS DE NUESTROS CLIENTES



OCIO 0,0

Zona Ocio nace de un sueño y con un objetivo muy claro: fomentar entre los jóvenes españoles **actividades de ocio 0,0.**

Las actividades realizadas por Zona Ocio están diseñadas y ejecutadas con el fin de resultar atractivas para los adolescentes, teniendo en cuenta sus inquietudes y sus gustos y reforzando siempre los valores de tolerancia y salud con el fin de **generar cambios de actitud y comportamientos ante el consumo de alcohol y otras sustancias**, contemplados totalmente en línea con los objetivos del Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad.



## COMPROMISO SOCIAL

Zona Ocio está fuertemente comprometida con la sociedad no solo a través de la generación de espacios de ocio seguro para los jóvenes, sino alineando estos espacios con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para cumplir con la Agenda 2030**. Los objetivos más explícitos en los que trabajamos en nuestras actividades son los siguientes:



## COMPROMISO SOCIAL

Siguiendo con nuestro fuerte compromiso social, existen una serie de **líneas transversales** con las que Zona Ocio trabaja a todos los niveles: tanto en nuestras actividades como en la configuración de nuestro equipo, pasando por todo el contenido de nuestro discurso en cada taller. Estas líneas son las siguientes:

- ✓ Igualdad de género
- ✓ Fortalecimiento del tejido cultural del entorno
- ✓ Interés cultural, sociocultural y elementos innovadores
- ✓ Proyección del medioambiente y su gestión sostenible
- ✓ Respeto a la diversidad cultural



## CERTIFICACIÓN DE CALIDAD

Además, Zona Ocio cuenta con **tres certificados ISO** que garantizan la calidad, la seguridad y la eficiencia de los servicios que ofrecemos.



**Administración  
de calidad**



**Protección del  
medioambiente**



**Seguridad y salud  
en el trabajo**



La **industria de los eSports** tiene un gran potencial en España y en el mundo. Se ha visto un crecimiento bastante fuerte en los últimos años, convirtiéndose en una de las industrias con mayor proyección económica y llegando a ser uno de los sectores de ocio juvenil que más público mueve a nivel mundial.

A nivel nacional, podemos ver cómo hay **interés general en llegar a ser jugadores profesionales** de eSports. No obstante, debido al gran número de usuarios que participan en estas competiciones y la baja oferta de este tipo de espacios en España, complica el objetivo generalizado en los jóvenes.

LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

Como respuesta a esta problemática, Zona Ocio ha creado la **Liga de Videojuegos Española** (LVE), un proyecto que tiene como objeto satisfacer la necesidad de muchos jóvenes de este país con la creación de espacios físicos competitivos donde los jugadores se beneficien, ya sean profesionales o no, en obtener reconocimientos mediante las competiciones e incluso poder llegar a vivir de esta actividad, como sucede en muchos otros países.

Además, la LVE se marca una serie de **objetivos que van en consonancia con las necesidades del público juvenil** como promover alternativas de ocio saludable y responsable, proporcionar a los jóvenes más formas de pasar su tiempo libre, encontrar nuevas aficiones e incluso poder labrarse un futuro profesional a través del ocio, el deporte, etc.

LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

Fomentar la comunicación y la integración de todos los participantes y así mejorar las relaciones sociales, gustos y aficiones de los mismos, es uno de los **objetivos principales** de la creación de la LVE.

De manera complementaria, ofrecemos **distintas opciones de entretenimiento activo mediante actividades culturales, de ocio, lúdicas y deportivas**. Estas actividades que componen la programación son juegos de mesa, zona de escape room, realidad virtual, metaverso, máquinas de arcade y una oferta deportiva compuesta por el fútbol burbuja, el futvóley y otras actividades físicas.

Estas actividades son alternativas menos sedentarias que ejercitan cuerpo y mente y son formas de hacer deporte de manera divertida, por lo que tienen una **gran acogida** por parte de los aficionados de los videojuegos y los jóvenes en general.

Además de promover y desarrollar el valor cultural y lúdico, LVE contribuye al **desarrollo económico local** a través de la generación de ingresos relacionados con la economía de los visitantes. La naturaleza del evento hace que no solo alcance el ámbito municipal, si no también el autonómico y el nacional. Esto hace que muchas personas de otros lugares visiten y conozcan sus monumentos, sus centros comerciales, sus parques, sus comercios y consuman en su municipio.

Este evento viene a **complementar y mejorar la oferta cultural** que ofrecen los municipios otorgando una notoriedad al mismo más allá de sus propias fronteras: ponemos en el mapa de los eSports su municipio.

## LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

La LVE tiene un **sentido itinerante**, es decir: marchará por todas las comunidades autónomas buscando a los mejores jugadores, que reunirá en un gran torneo al que solo podrán asistir los cuatro mejores clasificados de cada evento, en dicha comunidad.

La LVE reúne **los mejores jugadores de España** y da la oportunidad a aquellos que no estén vinculados a equipos que puedan desafiar y mostrar sus habilidades. El torneo reparte **diez mil euros en premios** y sigue todas las bases establecidas por las competiciones oficiales de eSports. Además de esto, tendremos sorteos, torneos amistosos y concursos para complementar nuestra actividad estrella.

LIGA DE VIDEOJUEGOS DE ANDALUCÍA

Los **premios** se reparten de la siguiente manera:

Campeón: 500 euros + Trofeo

Subcampeón: 200 euros

Tercer Puesto: 100 euros

Cuarto Puesto: 50 euros.

También se realizará un **sorteo de FIFA22** (para PS4) entre todos los participantes del torneo, así como otros premios para diferentes categorías.

LIGA DE VIDEOJUEGOS DE ANDALUCÍA

Además, los cuatro primeros clasificados de cada torneo pasarán a la **Gran Final de la Liga FIFA2022**, un evento especial retransmitido en directo en el que contaremos con los mejores jugadores. El torneo tendrá lugar en un municipio a confirmar por la organización, repartiendo los siguientes premios adicionales:

Campeón: 1000 euros + Trofeo

Subcampeón: 500 euros

Un **paquete de servicios** donde destaca el montaje de un gran torneo de videojuego FIFA22, además de otras propuestas paralelas:

- **LIGA DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA (LVE)** : soporte, montaje de puestos, consolas, televisores, organización del torneo, personal especializado y difusión
- **ZONA GAMER:** espacio de videoconsolas actuales y retro con otros videojuegos que complementen el torneo
- **ZONA ESCAPE:** montaje de carpas escape rooms, materiales y personal
- **ZONA ACTIVA:** desarrollo de actividades deportivas originales, materiales y personal

LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

# LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA:



LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

## ZONA GAMER:



LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

**ZONA ESCAPE:**



LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

**ZONA ACTIVA:**



LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

# VÍDEOS



[https://www.youtube.com/watch?v=lz9wL3RU9\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=lz9wL3RU9_4)



[https://www.youtube.com/watch?v=mvFijEwg\\_UY](https://www.youtube.com/watch?v=mvFijEwg_UY)

LIGA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

El proyecto **incluye** el montaje, diseño de cartelería, equipo técnico y la supervisión y dinamización de todas las actividades.

El evento es organizado con **total autonomía por parte de Zona Ocio**, quien aportará materiales, personal, montaje y desmontaje.

El cliente cederá un espacio en sus **instalaciones** que se adapte a todas las medidas precisas para desarrollar este evento, incluyendo mesas y sillas.

LIGA DE VIDEOJUEGOS DE ANDALUCÍA

Las **RRSS** son la clave a la hora de organizar, poner en marcha y gestionar un evento; permitiendo interactuar antes, durante y después del evento con los asistentes y participantes del torneo.

Por tanto, Zona Ocio se encargará de **dar visibilidad** al evento a través de sus redes sociales (Instagram, Facebook, Tiktok, Twitter, Youtube y Twitch) para conseguir viralizar el evento con la ejecución de plan de marketing específico para cada ciudad.

Visita nuestras redes sociales:



**Jesús Pereira Silvestre**

**656 19 88 82 / 613 14 70 85**

**ociojoven@microlibre.com**