



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
EN INFORMÁTICA - LIDI



/01



Introducción. Aspectos generales de los Esports

Clase 2

Panorama general de la industria esports

Ecosistema actual y funcionamiento. Equipos. Organizaciones. Publishers. Patrocinadores.

Contexto Socioeconómico

Modelos de gestión y negocio. Normativas y marco regulatorio.

Introducción al ecosistema universitario

Casos de estudio: Esports UNLP. University esports. Esports Research Network.

¿Quiénes conforman el ecosistema
del deporte electrónico?

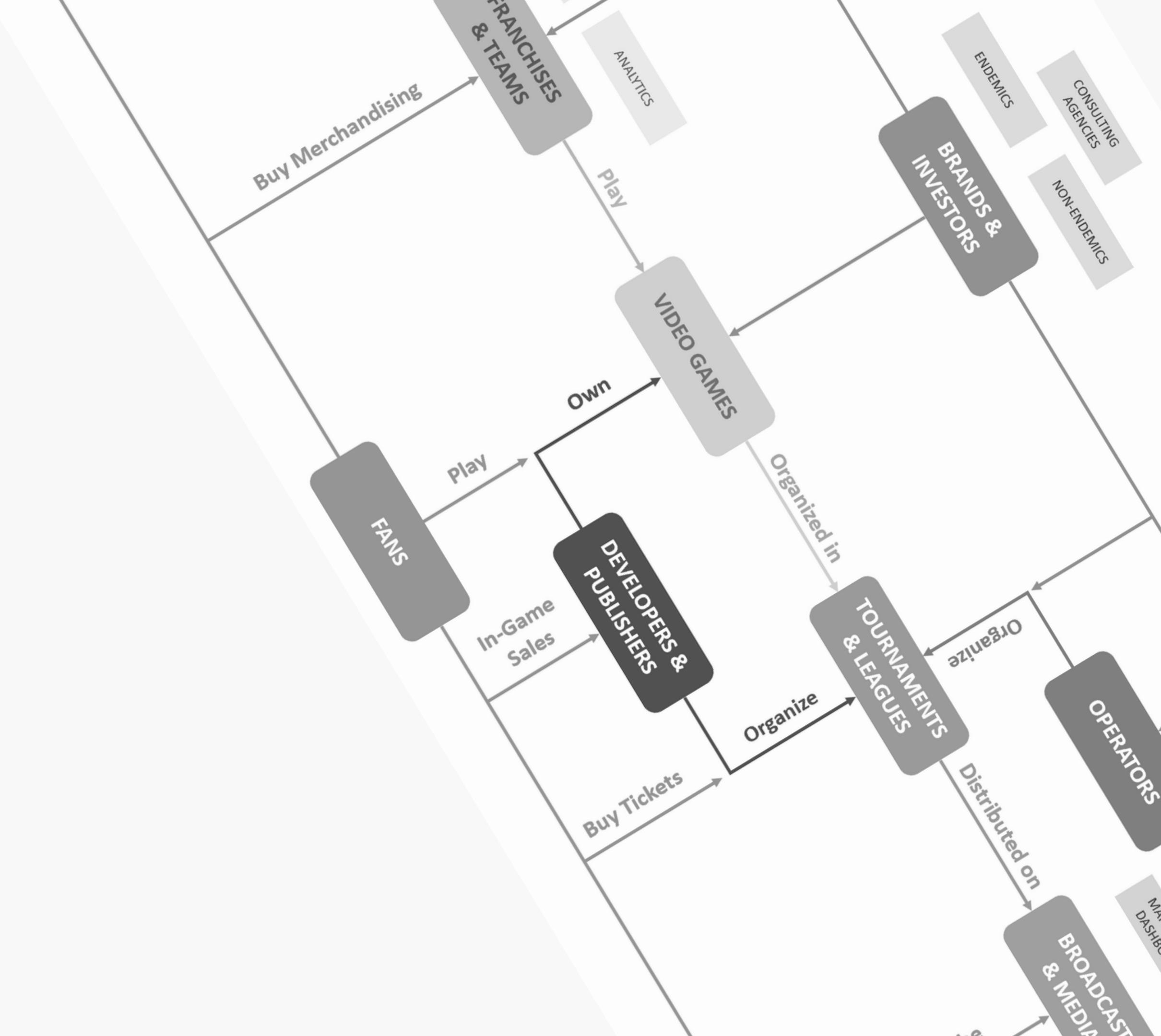
Panorama general de la industria esports

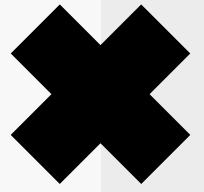
Ecosistema actual

ECOSISTEMA SIMPLIFICADO

Los ecosistemas organizacionales son sistemas complejos, estructuras de organización humana, redes y sistemas en **interacción**.

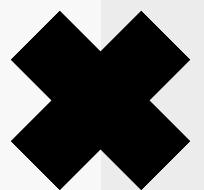
Una visión simplificada del sistema global de los deportes electrónicos suele centrarse en la interacción directa entre **jugadores** que representan **franquicias** en **competiciones oficiales**, organizadas por entidades privadas, y distribuidas a través de **plataformas de streaming** para una **comunidad de seguidores**.





SE PIERDEN ACTORES IMPORTANTES

No sólo en relación a los modelos de inversión y patrocinio necesarios para mantener en movimiento la industria, sino también a los proveedores de servicios adyacentes, como los sistemas de análisis de datos, o los propios productores de hardware, que tienen un papel multifacético dentro del ecosistema.



SE INVISIBILIZAN INTERACCIONES FUNDAMENTALES

Por ejemplo la participación en los ingresos o la regulación de las federaciones nacionales e internacionales sobre la figura del deportista electrónico y sus derechos laborales.

El ecosistema de los esports no solo incluye **clubes, ligas organizadas y jugadores profesionales** que participan en eventos mundiales seguidos por millones de **spectadores**. Involucra un conglomerado de especialistas en diferentes áreas que no tienen que ver directamente con el mundo de los videojuegos.



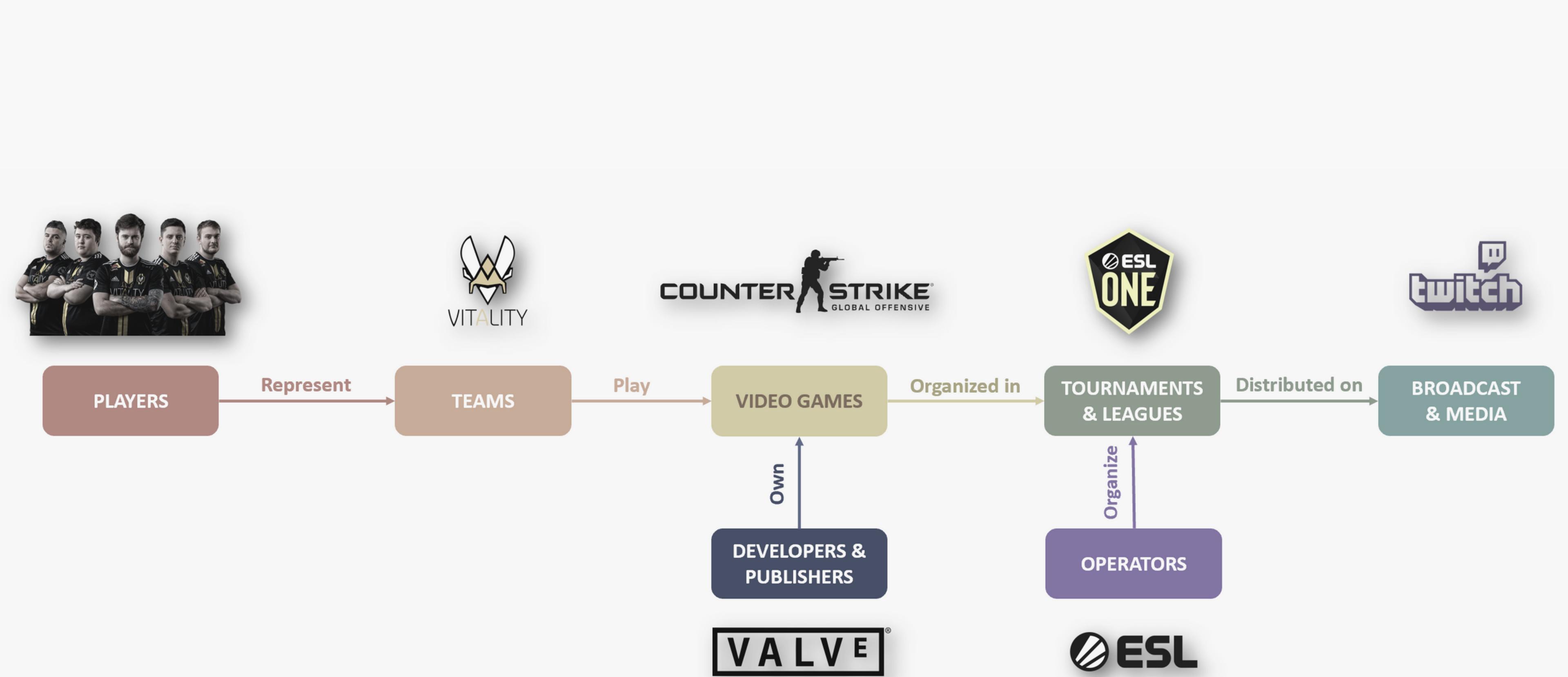
VISION GLOBAL

**INFRAESTRUCTURA A NIVEL
TECNOLÓGICO**

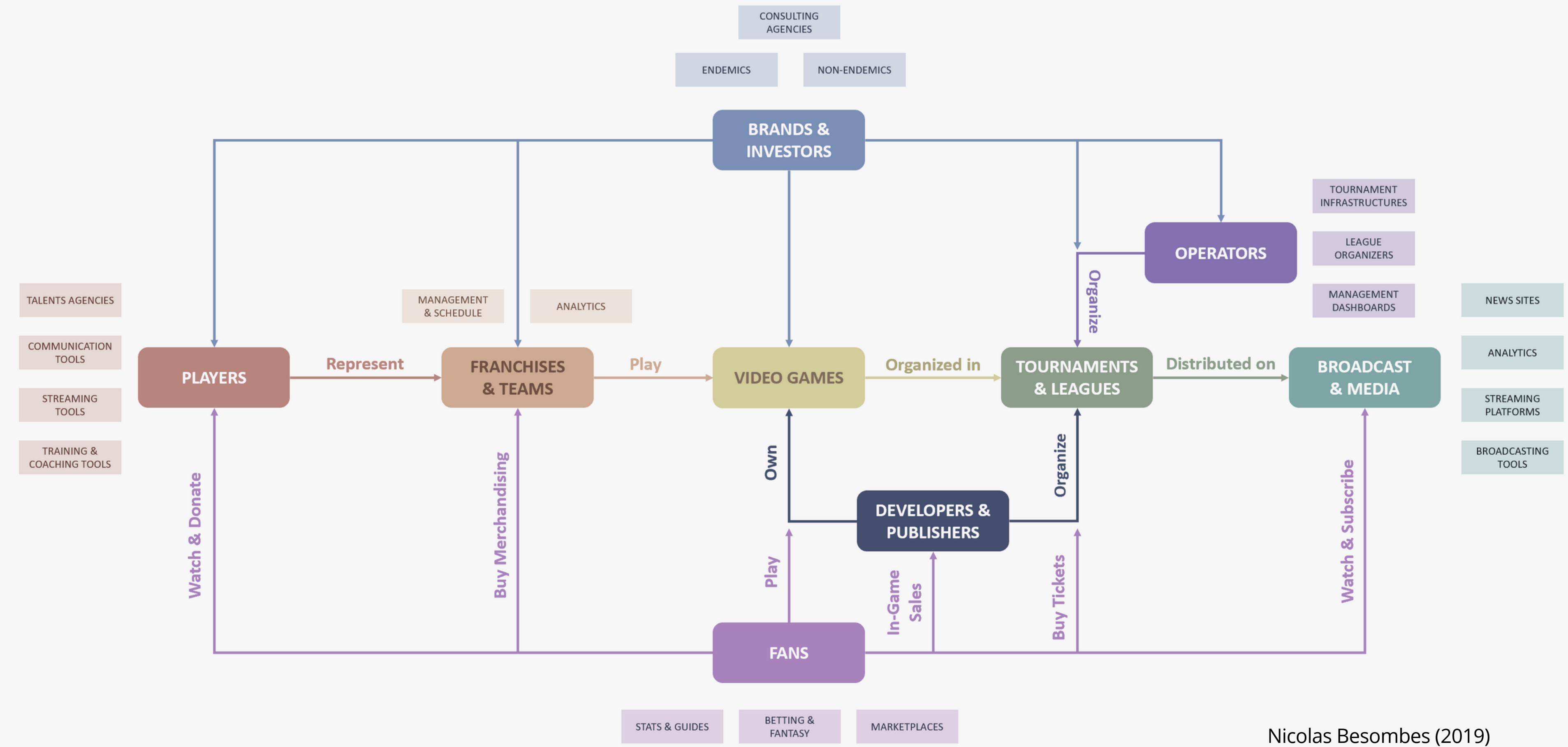
**HERRAMIENTAS Y MEDIOS
DE COMUNICACIÓN**

**EMPRESAS INVERSORAS Y
MODELOS DE PATROCINIO**

**AGENCIAS DE PUBLICIDAD
Y BOOKMARKERS**



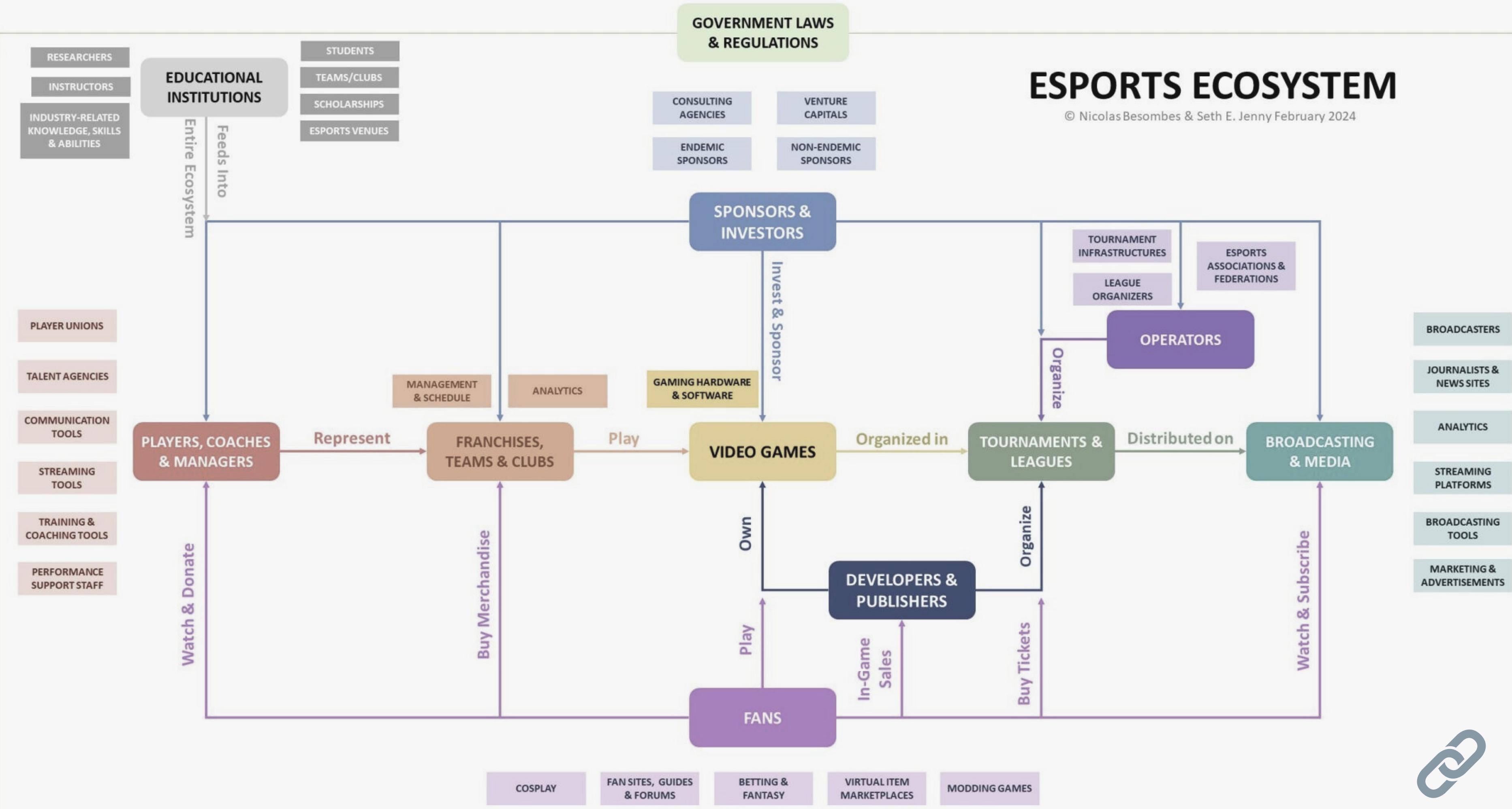
Nicolas Besombes (2019). Esports Ecosystem and Landscape

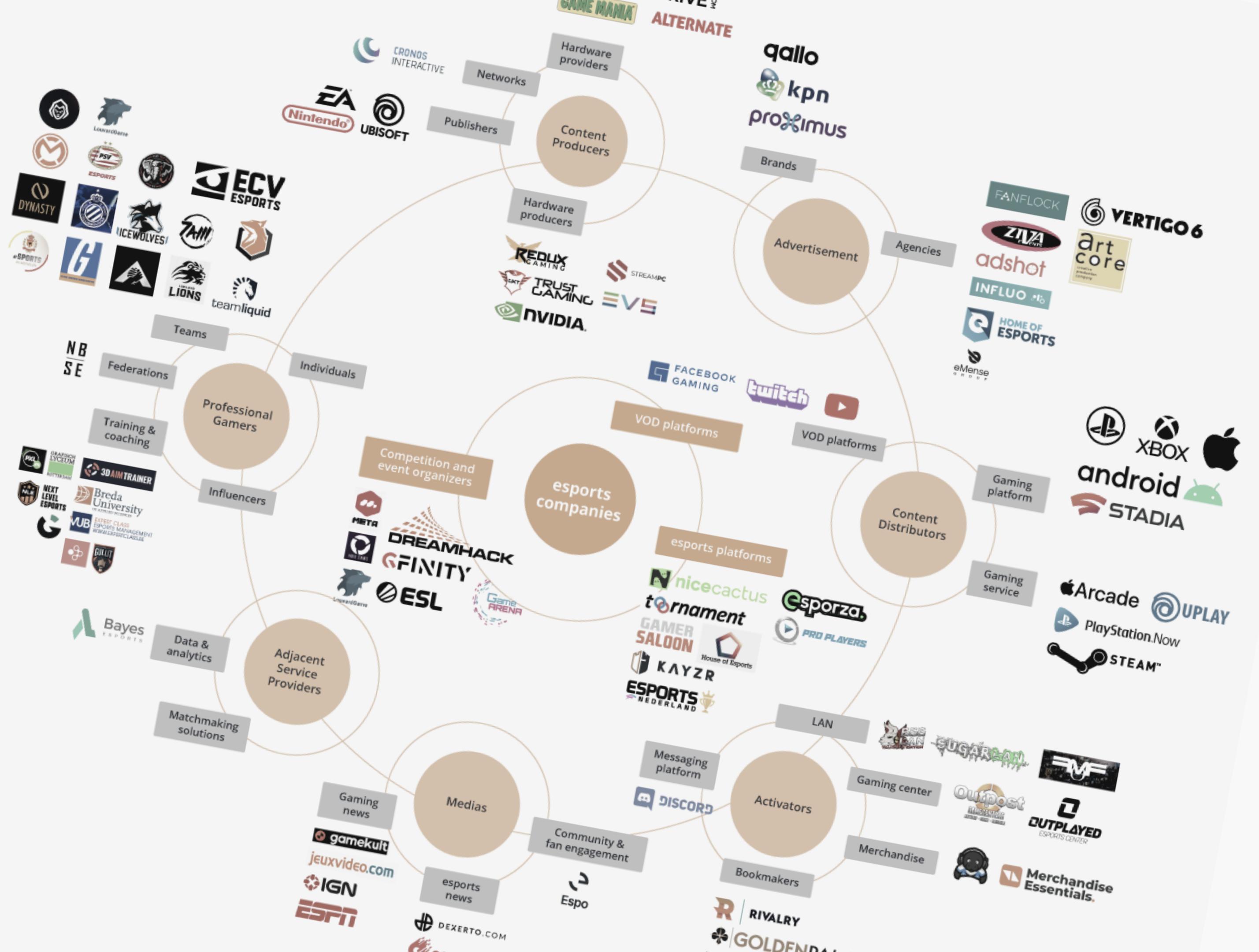


Nicolas Besombes (2019)
Esports Ecosystem and Landscape

ESPORTS ECOSYSTEM

© Nicolas Besombes & Seth E. Jenny February 2024





EVOLUCION DE LOS JUEGOS COMPETITIVOS RECONOCIDOS COMO ESPORTS

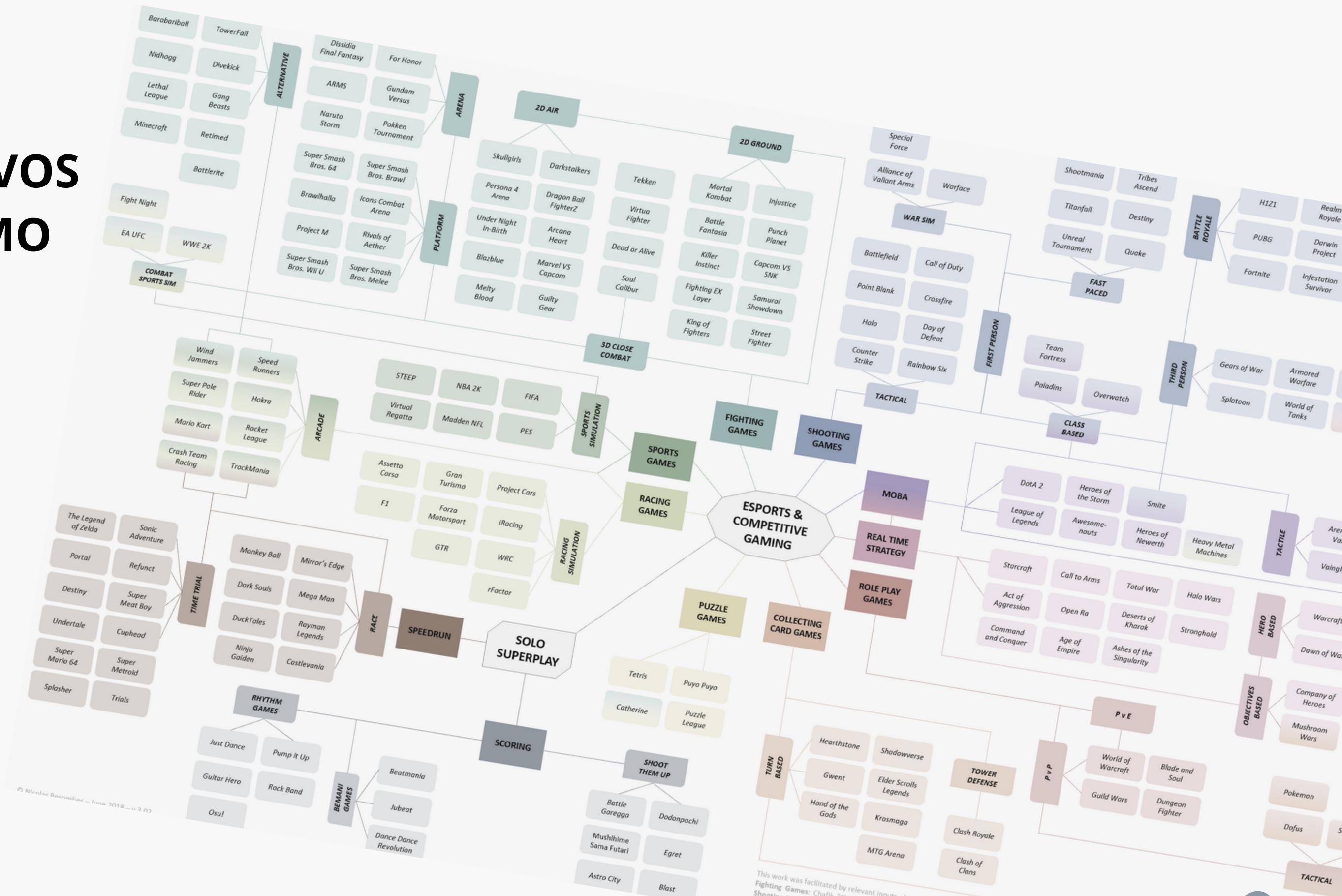
2017

Nicolas Besombes (2019).
Esports & Competitive Games by Genre



EVOLUCION DE LOS JUEGOS COMPETITIVOS RECONOCIDOS COMO ESPORTS

2018



Nicolas Besombes (2019).
Esports & Competitive Games by Genre

This work was facilitated by relevant inputs of:
 Fighting Games: Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI, Olivier "Luffy" HAI, Elfrid "RZA" DE NAPATA, Mehdi "Mickadi" LADERIERE, Anthoine "Shy" MANALANSANG, "Viewtiful Joe" MANALANSANG, "Shy" MANALANSANG, "Viewtiful Joe"
 Shooting Games: Théo "LoWkii" TÉCHENE, Laura "NSTY" DÉJOU, Dorian COSTANZO, Philippe "Faculty" RODIER, Superplay: Romain "Prospect" SEVEAUX, Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI
 RTS Games: Romain "Funk" ALTBACH, BERTHON, Hadrien "Thud" NOCI, MOBA Games: Kévin "Shaunz" GHANBARZADEH, Léo "Loune" MAURICE, Fabien "Chips" CI
 Callartine Card Games: Sébastien "Troll" ARAZIA, ALEX
 Clash Royale: Clash Royale, Clash of Clans



EVOLUCION DE LOS JUEGOS COMPETITIVOS RECONOCIDOS COMO ESPORTS

2019

ESPORTS
COMPETITIVE
GAMING

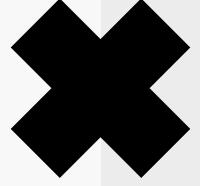


PUBLISHER

Una de las grandes diferencias entre los Esports y los deportes tradicionales radica en la **propiedad de los elementos del deporte**. Las reglas de los deportes tradicionales no tienen un propietario, por lo que todo el mundo puede practicarlos a nivel 'profesional' si disponen de los elementos de juego necesarios y una federación que lo avale. En el caso de los deportes virtuales sí existe la figura del 'propietario' del mismo.

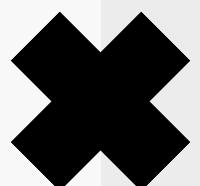
En los Esports existe alguien que ostenta la **titularidad exclusiva** de todo lo relacionado con el juego, desde los elementos de juego internos (campo, reglas, acciones) hasta los externos (organización, árbitros, etc.).





RIOT

Modelo de **control absoluto**: organización propia de las competiciones y definición, tanto de la forma de exhibición pública (es decir, política de licencias) como de las normas de la competición. De hecho, **lo único que no controla Riot es el broadcasting** (la retransmisión). Aún así es interesante destacar la excepción de la **Liga de Videojuegos Profesional** (LVP)**, que tiene su propia normativa en ciertos puntos de la competición LCS.



VALVE

Modelo de **delegación de responsabilidades**. Por un lado se crean más competiciones y por lo tanto aumenta el volumen de negocio, pero al mismo tiempo, al **carecer de una autoridad centralizada**, no se puede sostenerse una uniformidad normativa.

LEAGUE-ORIENTED

Una lista de **jugadores** (por ejemplo, Tim "Nemesis" Lipovšek, Gabriël "Bwipo" Rau, Mads "Broxah" Brock-Pedersen, Zdravets "Hylissang" Galabov, Martin "Rekkles" Larsson) representan una **franquicia** (Fnatic) en un **videojuego** (League of Legends) cuya propiedad intelectual pertenece a un **publisher** (Riot Games). En este caso, el distribuidor del juego suele ser también el organizador del **circuito competitivo** (Campeonato de Europa de la Liga) que se transmite en el canal dedicado de la **plataforma de transmisión** (Twitch).

TOURNAMENT-ORIENTED

Una lista de **jugadores** (por ejemplo, Nathan "NBK" Schmitt, Dan "apEX" Madesclaire, Cédric "RpK" Guipouy, Mathieu "ZywOo" Herbaut, Alex "ALEX" McMeekin) representan un **equipo** (Team Vitality) y compiten en un **videojuego** (Counter-Strike: Global Offensive) cuya propiedad intelectual pertenece a un **publisher** (Valve). En este caso, el distribuidor del juego delega la mayor parte del tiempo la organización de las etapas consecutivas del **circuito competitivo** (ESL One) a una **organización de terceros** (operador) especializada en eventos de deportes electrónicos (ESL) cuyo torneo se transmite en el canal dedicado de la **plataforma de transmisión** (Twitch).

DOS
MODELOS
QUE
COEXISTEN

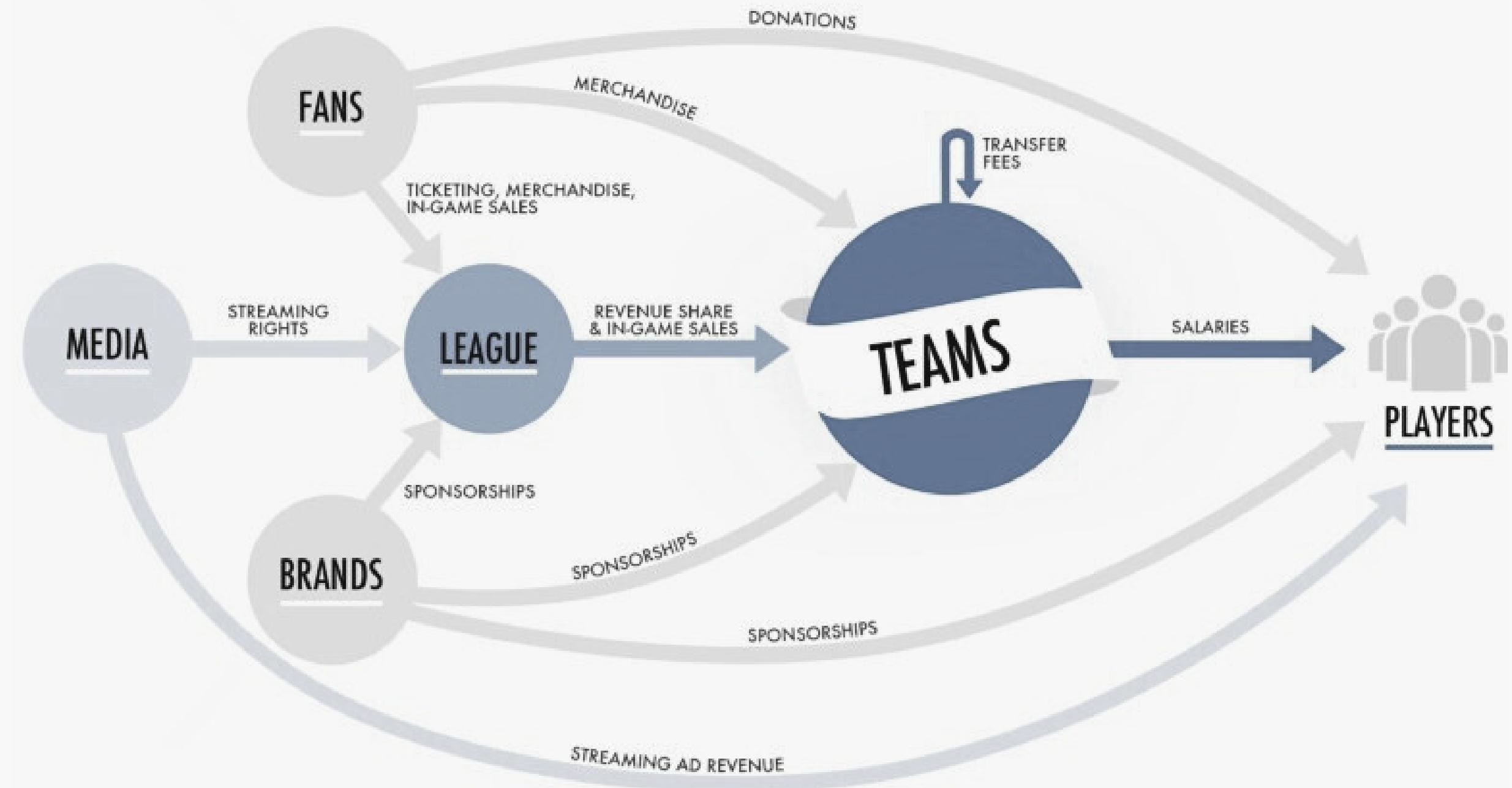
<https://medium.com/@nicolas.besombes>

MODELO CENTRALIZADO DE INTERACCIÓN Y NEGOCIO

Representa un modelo de gestión en que los equipos se benefician en forma directa de una **participación en las ganancias** de la empresa distribuidora del producto, mientras esta **centraliza los ingresos** por derechos de imagen, merchandise y patrocinio.

Amplía la mirada a las diferentes formas de interacción entre la comunidad de seguidores, las marcas patrocinadoras y los medios de comunicación.

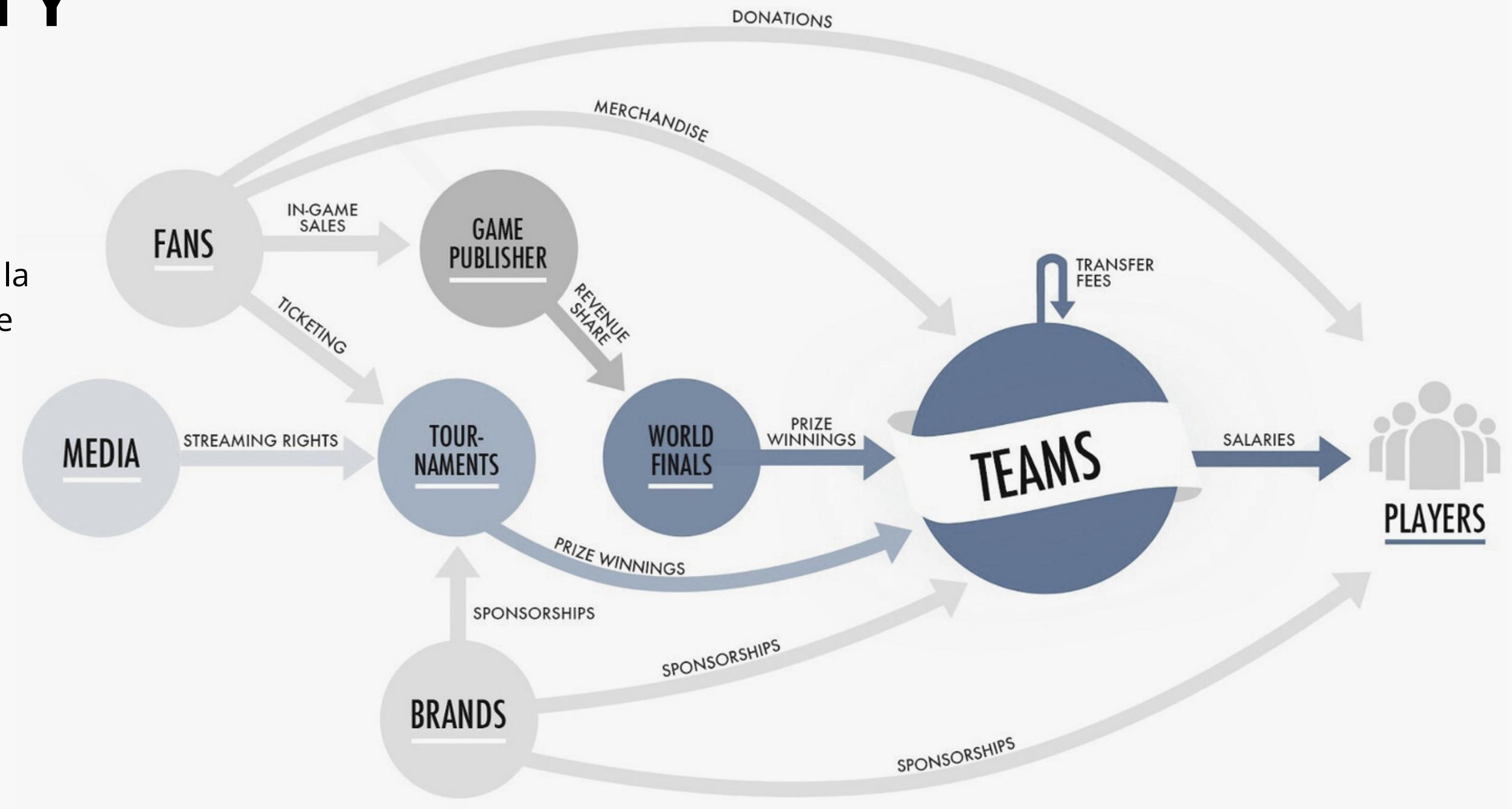
THE ESPORTS ECOSYSTEM CENTRAL LEAGUE MODEL



MODELO DESCENTRALIZADO DE INTERACCIÓN Y NEGOCIO

La **delegación de derechos** permite la creación de competiciones a cargo de terceros, lo que condiciona los ingresos por derechos de imagen, aunque muchas veces aumenta la distribución de las ganancias por la amplia oferta de competencias en diferentes plataformas.

THE ESPORTS ECOSYSTEM DECENTRALIZED TOURNAMENT MODEL



Ecosistema expandido (repaso)

JUGADORES PROFESIONALES

Sin jugadores profesionales, no hay esports.

FEDERACIONES

Sin reglamentación oficial, difícilmente pueda haber jugadores profesionales. A nivel organización, además, apoyan al sector y contribuyen a conectar a personas y empresas entre sí.

EQUIPOS O FRANQUICIAS

Empresas de capital privado que nuclean a profesionales para que los representen en las diversas disciplinas del deporte electrónico.

JUEGOS

League of Legends, Rocket League , Counter-Strike: Global Offensive , Free Fire.

DESARROLLADORES

Empresas desarrolladoras externas dedicadas al diseño y desarrollo de videojuegos para compañías distribuidoras.

PUBLISHERS

Empresa distribuidora, encargada de la promoción y comercialización de los derechos derivados de la explotación del mismo (desde la licenciación de uso hasta la comunicación pública del videojuego).

OPERADORES

[**first-party**] Psyonix (Rocket League), Riot Games (VALORANT, League of Legends), VALVE (CS:GO, Dota 2), Blizzard Entertainment (Call of Duty, Overwatch), Ubisoft (Rainbow Six Siege)

[**third-party**] BLAST (Fortnite, CS:GO), PGL (Dota, CS:GO), ESL (CS:GO, Dota, SCII), KRAFTON (PUBG Mobile)

PLATAFORMAS DE COMPETICIÓN

Toornament, Kayzr.

PLATAFORMAS DE STREAMING

Twitch, YouTube Gaming, Facebook Gaming.

PLATAFORMAS DE JUEGO Y SERVIDORES

Playstation, Xbox, Android.

PLATAFORMAS DE SERVICIO

Steam, GOG.com, Uplay e Itch.io. O publishers con sus propias plataformas como Blizzard (Battle.net), Ubisoft (Connect), EA (Origin), Epic Games.

PLATAFORMAS DE MENSAJERÍA

Discord, Reddit.

CENTROS DE ALTO RENDIMIENTO

PC BANGS de Corea del Sur, o el ex BAIRRES ESPORTS CENTER (Almagro).

CASAS DE APUESTAS

Golden Palace, Unibet, Betcenter, Betway.

GAMING NEWS

Sitios web centrados en juegos en lugar de deportes electrónicos. IGN, ESPN.

ESPORTS NEWS

Sitios web que cubren torneos de esports, ligas o jugadores y equipos profesionales. Newzoo, ESI esports insider.

COMUNIDAD

Redes sociales y canales de youtube / twitch que crean contenido periodístico de manera independiente.

DATA Y ANALÍTICA

Empresas que recopilan y analizan datos para monetizar ligas y torneos de nivel profesional, y ofrecen datos y probabilidades en tiempo real para los principales títulos de deportes electrónicos.

EMparejamiento

Plataformas que permiten a los jugadores buscar y/o analizar rivales. La mayoría de las soluciones de emparejamiento van mucho más allá del tipo de juego, el nivel de rendimiento o la clasificación individual.

PUBLICIDAD

Marcas enémicas y no endémicas. Agencias de publicidad.

Contexto Socioeconómico

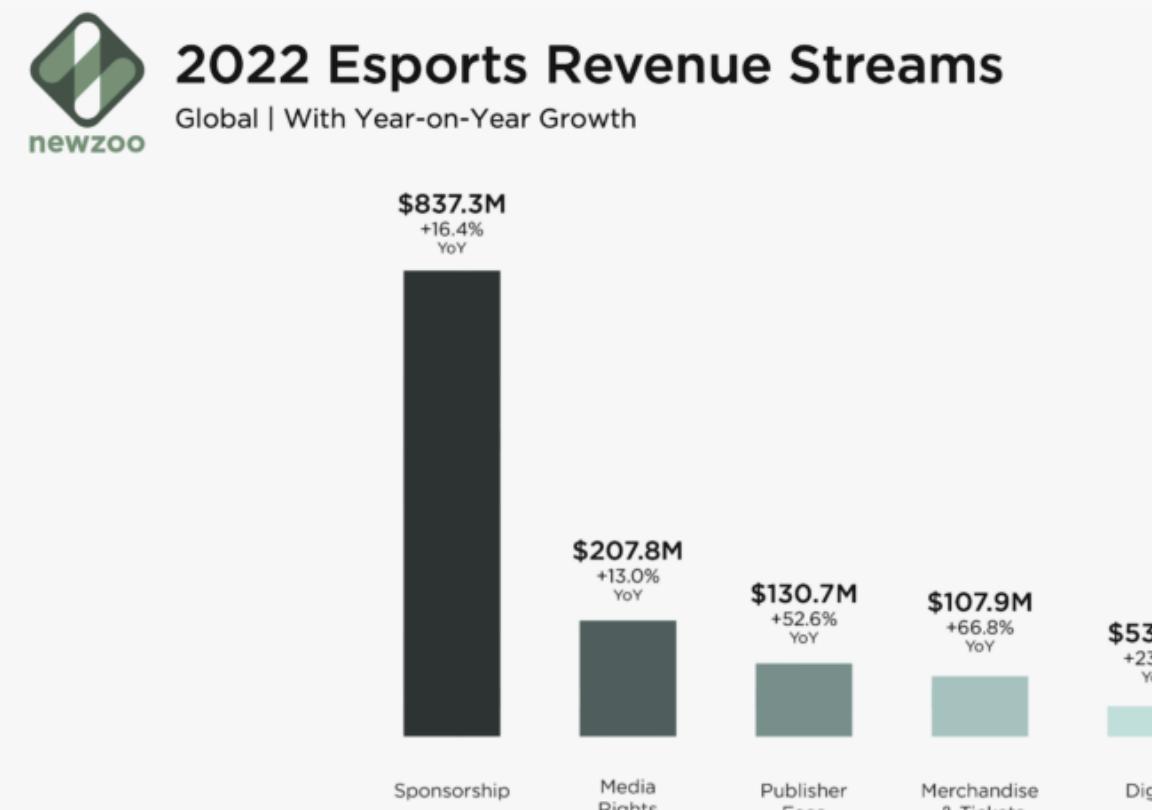
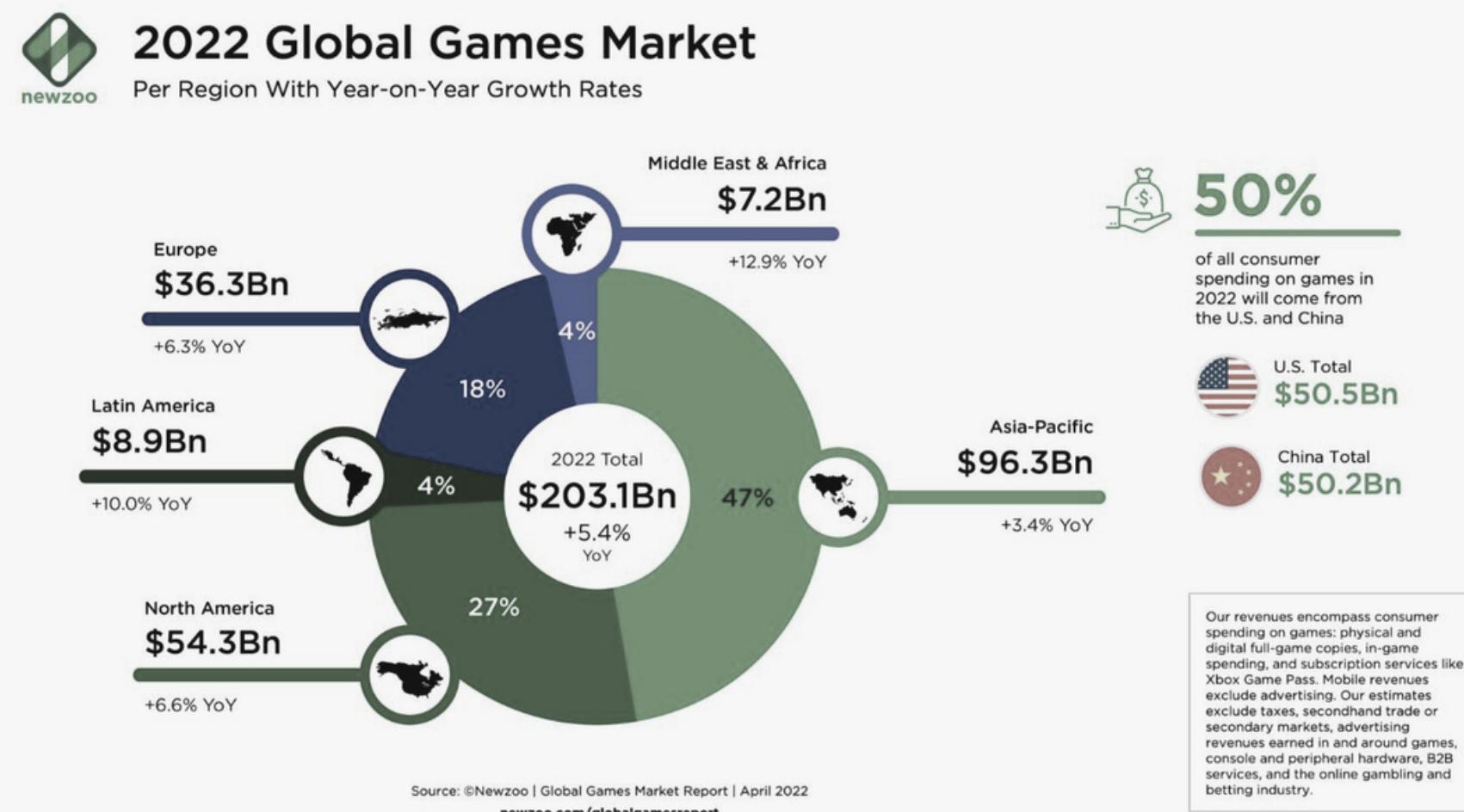
Inversión y patrocinio

SÓLIDA TRAYECTORIA DE CRECIMIENTO

Los deportes electrónicos generaron casi **1380 millones de dólares** en ingresos a nivel mundial para fines de 2022, con el mercado chino representando casi un tercio de los ingresos mundiales del mismo.

El valor de ingresos mantiene su tendencia al alza con 996 millones de dólares generados en 2020, 1136 millones en 2021 (+14% YoY) y 1380 para 2022 (+21% YoY), esperando un valor cercano a los **1866 millones de dólares para el 2025** (+13% YoY).

Newzoo estima que la asociación con marcas en términos de patrocinio representa unos \$837,3M, **casi el 60 % de los ingresos totales del sector.**



Newzoo's esports revenue figures always exclude revenues from betting, fantasy leagues, and similar cash-payout concepts, as well as core game revenues.

POTENCIAL DE DIVERSIFICACIÓN

Debido a la singularidad de la industria, los inversores tradicionales ven las inversiones en deportes electrónicos como un medio de diversificación. La industria de los deportes electrónicos sigue en una etapa "inicial", y ofrece **exposición a nuevas tendencias de mercado**.

ACCESO A DATOS DEMOGRÁFICOS CLAVE

La industria ofrece acceso a un grupo demográfico único **que parece estar alejándose cada vez más de medios de comunicación tradicionales**. De ahí que marcas no endémicas intenten entrar al mercado, invirtiendo capital como puerta de acceso a la venta cruzada de productos y servicios de industrias auxiliares.

EL PUNTO DE VISTA DEL INVERSOR

/PATROCINIO

ENDÉMICO

Las marcas endémicas son aquellas que venden productos en los que se basa el deporte. En los deportes electrónicos, esto significa principalmente hardware.



NO ENDÉMICO

Marcas cuyos productos no tienen un vínculo directo con el mercado de los deportes electrónicos, pero aún así se benefician del uso de los deportes electrónicos en su estrategia de marketing.

INGRESOS

Las **inyecciones de capital** ofrecen a las empresas el impulso necesario para mantener crecimiento anual del sector.

CONOCIMIENTO

Brindan **experiencia y conocimientos operativos** que pueden ser invaluables para las empresas de deportes electrónicos en crecimiento.

CREDIBILIDAD

Los inversores tradicionales en empresas de esports ofrecen **legitimidad al modelo de negocio** y aportan valor para futuras financiaciones.

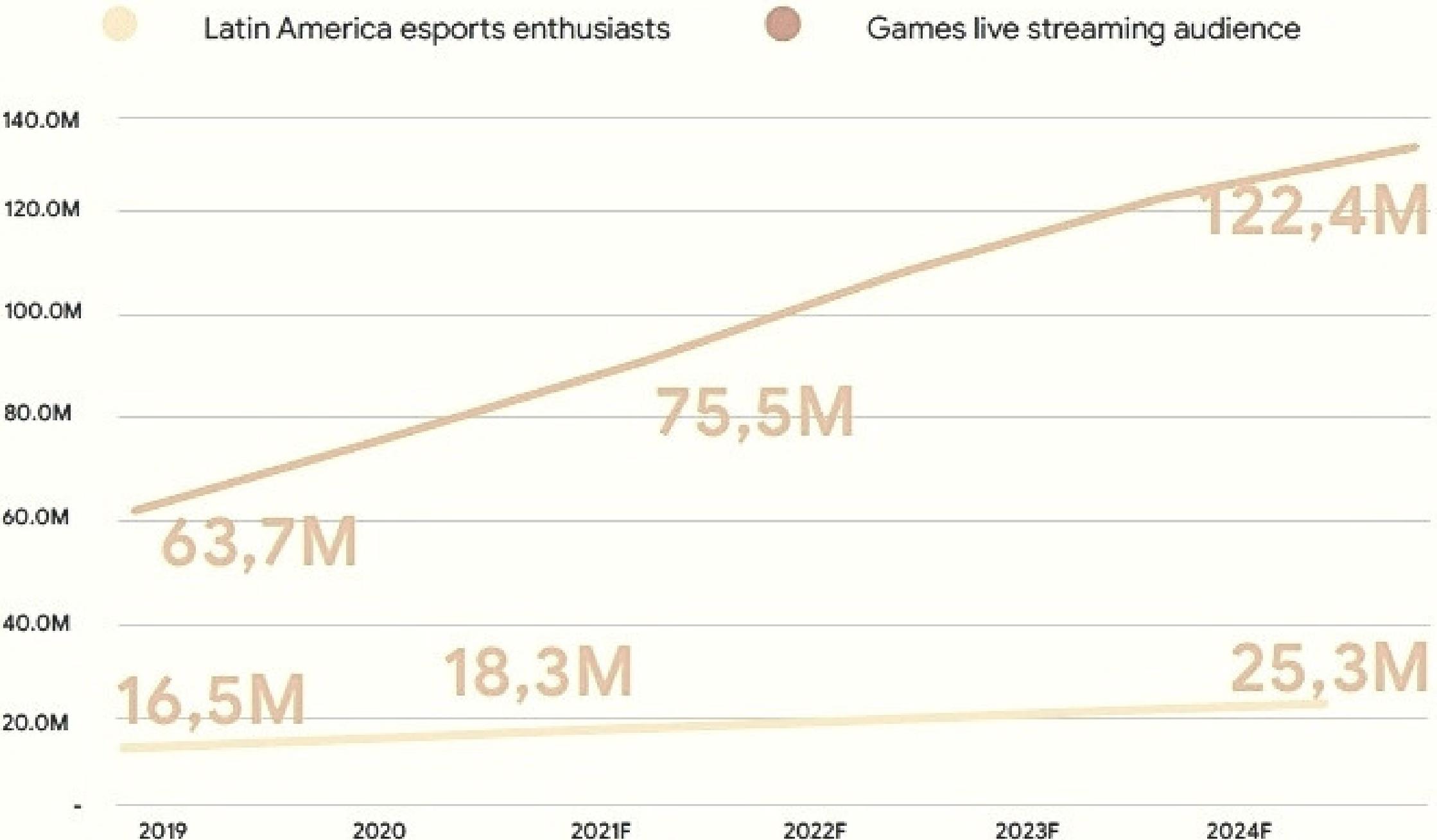
LA IMPORTANCIA DE LA INVERSIÓN NO ENDÉMICA

LATAM

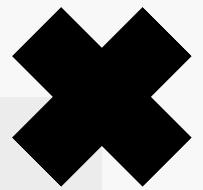
Considerada como una de las regiones de más rápido crecimiento del mundo, América Latina es una región en **transición**.

Ostenta el **mayor aumento de audiencia** de juegos de cualquier región desde 2015 hasta 2024, y ocupa el **segundo lugar a nivel mundial en crecimiento en el gasto de los consumidores** en juegos a nivel general (2015-2024), aunque desde una pequeña base del 5% del mercado mundial de juegos en 2023 (representando 7.2 billones de dólares en 2021, 8.9 billones en 2022 y 8.7 billones en 2023).

Esports enthusiasts and live streaming audience in LATAM - 2019 - 2024



LVP



LVP (Grupo MEDIAPRO) se consolidó como **partner regional** de Riot Games en Latinoamérica para el período 2022-2024 tras un acuerdo alcanzado entre ambas compañías. Operando las **ligas nacionales** de League of Legends en la región, terminó 2020 con más de **56 millones de espectadores** anuales acumulados (lo que representa, COVID mediante, un crecimiento del 43% respecto al 2019).

Hasta inicios de 2023 estuvo al frente de la Golden League (Colombia), la Liga Master Flow (Argentina), la División de Honor Telcel (México), la Claro Gaming Stars League (Perú), la Liga de Honor Entel (Chile) y la Volcano Discover League (Ecuador). A partir de ese año, las ligas nacionales se disolvieron y pasaron a constituir -en parte- las ligas regionales Norte y Sur (ver clase 3)

"Las Ligas Nacionales son parte esencial de nuestro ecosistema de esports en Latinoamérica, y las primeras responsables de nutrir de talento nuestra escena. Desde jugadores hasta relatores, pasando por muchísimas personas detrás de cámara que hacen crecer este deporte día a día en cada rincón del continente. LVP ha sido durante años un socio ideal para Riot Games, compartiendo valores y métodos de trabajo para entregar el mejor valor a nuestros jugadores, y actuando como una extensión de la huella que estamos dejando en Latinoamérica mientras permitimos que miles de jugadores puedan cumplir sus sueños"

Javier España, Content Manager Latam en Riot Games.



ARGENTINA

Los esports argentinos tuvieron dos momentos explosivos en los últimos años. El primero fue en 2019, cuando Thiago 'k1ng' Lapp, saltó a la fama en los principales medios locales por ganar casi 1 millón de dólares en Fortnite.

El segundo fue en 2020, cuando la pandemia de COVID-19 aumentó significativamente la audiencia de deportes electrónicos en línea, posiblemente como consecuencia del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio.

Se dio, además, un nuevo impulso a la escena a través de la clasificación de la organización de deportes electrónicos 9z Team para el PGL Major Antwerp 2022.



GGTECH

La empresa con sede en Madrid fue fundada en 2014 y desde entonces es líder en el mercado de los esports en países de habla hispana -contando con 60 productos desarrollados a nivel mundial y con una proyección de llegar a los 100 proyectos mundiales para este año-.

Su desembarco en Argentina supone una inversión de **8 millones de euros**, así como una proyección estimada de exportaciones de aproximadamente **80 millones de dólares** y un plan de capacitación en escuelas.

Su principal evento, la **Gamergy** -un espectáculo global del gaming centrado en los videojuegos competitivos-, fue desarrollado por primera vez en Argentina con sede en Tecnópolis en Abril de 2022. Tuvo una segunda edición en Abril de 2023, contando nuevamente con la presencia de los equipos representantes de la Universidad Nacional de La Plata gracias a su vínculo con University Esports.





JAPÓN

A pesar de que Japón es uno de los principales mercados de videojuegos del mundo, el desarrollo de su escena competitiva se vio severamente restringido debido a una legislación de juegos de azar que efectivamente prohibía la oferta de premios en metálico en los torneos. En febrero de 2018 se formó la **Unión japonesa de deportes electrónicos** (JeSU), una coalición de publishers y otras empresas involucradas en los deportes electrónicos, para promover y representar esta nueva industria. En la actualidad, JeSU ha logrado avances significativos en la regulación gubernamental y la percepción popular.





ACUERDOS

Licencias

Un total de 26 empresas se han convertido en miembros de JeSU, incluidas Sony Interactive Entertainment, Microsoft Japan, Tencent Japan, Bandai Namco, Arc System Works, Konami, Sega, Capcom y más. Estas empresas trabajan en calidad de asesores de JESU con el fin de obtener la certificación / licencia de **deportistas electrónicos** para los jugadores de sus títulos.



Introducción al ecosistema universitario

Casos de estudio

STARLEAGUE

Desde 2009, las universidades norteamericanas cuentan con su propia estructura competitiva oficial: la **Collegiate Starleague**.

En junio de 2014, la Universidad Robert Morris (RMU, 2014) de Pittsburgh se convirtió en la primera en reconocer al deporte electrónico como **disciplina deportiva universitaria** apoyada por el departamento de atletismo, ofreciendo becas de "juego" y denominando así a sus jugadores como atletas universitarios.

Si bien en 2020 la CSL fue adquirida por la compañía Playfly Sports, mantiene la continuidad de sus competencias oficiales a través de la **National Association of Collegiate Esports** (NACE y NACE Starleague), que cuenta al día de hoy con más de 170 franquicias universitarias activas.

The collage consists of three distinct sections. The top section is a photograph of a esports practice or competition room. Several young men are seated at desks, each with a computer monitor displaying a game. The room has a large screen on the wall showing a racing game. The RMU logo is prominently displayed on the wall. The middle section is a dark rectangular box containing a quote. In the top left corner of this box is the RMU Esports logo. The quote is enclosed in white double quotes and reads: "It's really become a space for people who enjoy gaming to feel accepted and welcomed to a community that shares similar interests and career goals." Below the quote, the name "CJ BAKAJ" is written in white, along with the title "New Head Coach of Esports". The bottom section is a portrait of a man with long, dark hair, looking directly at the camera. He is wearing a black zip-up hoodie with the RMU logo and "ESPORTS" printed on it. The background is dark and out of focus.

NASEF

Fundada en 2018 como organización sin ánimo de lucro dedicada a la educación STEM, la **North America Scholastic Esports Federation** nació con la misión de establecer "un aprendizaje basado en proyectos a través de la lente de los deportes electrónicos en un mundo digital". La organización ayuda a inculcar a los niños aptitudes profesionales a través de los videojuegos, buscando fomentar habilidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas. No solo alcanza actualmente a más de **5000 escuelas** de los Estados Unidos, sino que fue declarada como principal socio educativo a nivel global por la Federación Internacional de Esports y, a partir de su rebranding como **Network of Academic and Scholastic Esports Federations** en 2023, asumió el control de la **United States Esports Federation**.



TIER 1

PROFESSIONAL
ESPORTS

HIGH SCHOOL to PRO

BACKWARDS COLLEGIATE PIPELINE

COLLEGIATE to PRO

PROFESSIONAL ESPORTS ORGANIZATIONS & TEAMS

RANKED TO PRO

AMATEUR CLUB TO PRO

TIER 2

SEMI-PROFESSIONAL
ESPORTS

COLLEGIATE to SEMI-PRO

BACKWARDS COLLEGIATE PIPELINE

CONTENDER/CHALLENGER LEAGUES, QUALIFIER TOURNAMENTS, & ACADEMY TEAMS

CLUB to SEMI-PRO

TIER 3

AMATEUR
ESPORTS

HIGH SCHOOL to COLLEGIATE

COLLEGIATE ESPORTS

MIDDLE SCHOOL to HIGH SCHOOL

MIDDLE SCHOOL ESPORTS

ELEMENTARY SCHOOL RECREATIONAL GAMING

SCHOOL-BASED ESPORTS MODEL

RANKED to SEMI-PRO

SEMI-PRO to AMATEUR

AMATEUR CLUB ESPORTS

PRO to AMATEUR

CLUB YOUTH ESPORTS

RANKED TO CLUB

RANKED PLAY

CASUAL NON-RANKED VIDEO GAMING

CASUAL to COMPETITIVE

CLUB-BASED ESPORTS MODEL

ESPORTS
PIPELINE PROBLEM

► PROFESSIONAL
LEAGUES
TEAMS
PLAYERS

► DEVELOPMENTAL
LEAGUES
TEAMS
PLAYERS

► AMATEUR
GUILDS
CLUBS
CLANS
VARSITY TEAMS
PLAYERS

COMPETITIVE RECREATIONAL
VIDEO GAMING

CASUAL VIDEO GAMING

**ESPORTS
PATHWAYS TO PRO**

KEY: PATHWAY to PRO BACKWARDS PIPELINE

UNIVERSITY ESPORTS

Como competición de **inversión privada e internacional**, en 2021 llegó a Argentina con la propuesta de enfrentar a jugadores universitarios a nivel nacional. Al 2024, ahora funcionando por bloques regionales -ya no nacionales-, se encuentra presente en 12 países de Europa y 7 de Latinoamérica, con más de 1000 universidades involucradas de manera **indirecta**.

Plantea una etapa inicial de competencia interna en cada una de las instituciones educativas (sin intervención real estas). Los campeones de estos torneos **representan a su universidad** en una 2º fase, enfrentándose a los demás campeones universitarios. Los mejores equipos alcanzan las finales nacionales en Europa o regionales en Latam, **on-stream** o de manera **presencial**, según los acuerdos de cada región.



Convenios

En Argentina, al menos hasta 2024, contaba con el apoyo de la Federación del Deporte Universitario Argentino (FeDUA) y la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA).

Licencias

GGtech posee **acuerdos de licencia exclusivos** con todas las empresas desarrolladoras de los videojuegos incluidos, siendo por tanto la única liga oficial universitaria de América Latina, que puede llevar a cabo este tipo de competencias nacionales e internacionales de forma gratuita y otorgar importantes premios a los mejores jugadores y equipos.

ESPORTS UNLP

Desde 2021, el **proyecto interdisciplinario** de la Universidad Nacional de La Plata fomenta la práctica de deportes electrónicos por sus alumnos, docentes y no docentes. Desarrollado en la Facultad de Informática, y en colaboración con el Instituto de Investigación en Informática LIDI y el Centro de Investigación y Transferencia Tecnología, cuenta actualmente con un **centro de entrenamiento** de alto rendimiento en esports, nuestra **diplomatura universitaria** en deportes electrónicos y siete **equipos oficiales** para cinco disciplinas de fuerte convocatoria: League of Legends (black y white), Valorant (masculino y femenino), Counter Strike, TFT y Age of Empires.





LIGAS INTERFACULTADES E INTERUNIVERSITARIAS UNLP

Como propuesta competitiva abierta a la comunidad estudiantil, el proyecto Esports UNLP creó en 2023 la **Liga Esports Interfacultades** (LEIF 2023) de League of Legends y Age of Empires, que enfrentó a representantes de las 17 facultades de nuestra universidad nacional. En agosto del mismo año, colaboró en la coordinación de los **Juegos Universitarios Argentinos**, coordinando la clasificación regional del conurbano sur de Buenos Aires en las disciplinas FIFA y Clash Royale, con la participación de nueve universidades (La Plata, Quilmes, Lanús, Avellaneda, Lomas de Zamora, Guillermo Brown, Jauretche, Ezeiza y UTN). Para noviembre, y a modo de prueba piloto, se llevó a cabo la primera liga interuniversitaria de League of Legends coordinada integralmente por nuestra universidad: la **Liga Universitaria Nacional de Esports**, donde la UTN se impuso a otras cinco universidades nacionales (UADE, Siglo 21, UNLP, UBA, UNLAM).

ESPORTS RESEARCH NETWORK

Colaboración de investigadores internacionales que fomenta la **investigación interdisciplinar** sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. Surgida del vínculo académico entre las universidades de Tampere (Finlandia), Siegen (Alemania) y Jönköping (Suecia), proporciona una plataforma para que los investigadores colaboren entre sí y con las partes interesadas de la industria a nivel profesional, considerando que los esports representan una oportunidad para el desarrollo de nuevas teorías y soluciones impactantes para la sociedad digital moderna.



Becka, L., Arteca, F., Ruera, F. I., & Antueno, H. (2022, November). Esport Project at Argentinian Public University. Esports Research Network Conference, Jönköping, Suecia.

Próxima clase

Estructura deportiva

Tipos de Competiciones. Formatos de clasificación.

Eventos

Plataformas y Formatos. Requisitos para la organización de torneos Esports. Publishers. Roles. Plan de marketing.

Circuitos nacionales

Ligas y torneos oficiales. Normativa. Alcance y popularidad. Cambios recientes y casos de estudio.