



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN  
EN INFORMÁTICA - LIDI



/01



# Introducción. Aspectos generales de los Esports

# **Clase 4**

## **Estructura organizacional**

Recursos humanos. Gestión de talentos.  
Comunicación institucional.

## **Retos presentes y futuros del sector**

Profesionalización. Roles tradicionales aplicados al deporte electrónico y nuevos perfiles laborales.  
Introducción al plan de RRHH y la dirección de proyectos deportivos.



# **La profesionalización de los esports**

## **buscar nuevas competencias**

A nivel capital humano, los deportes electrónicos han estado fuertemente asociados al **trabajo voluntario de autodidactas y entusiastas** del sector, pero el crecimiento constante del fenómeno ha llevado gradualmente a los distintos actores (equipos, medios, operadores) a:

propias de otros sectores como el deporte tradicional o los medios de comunicación

## **aumentar sus recursos humanos**

romper con la lógica del multitasking, la especialización exige personal dedicado

## **rodearse de personas cada vez más cualificadas**

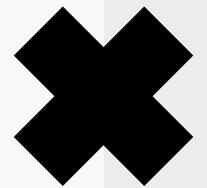
en base a la necesaria especialización y seriedad de los intercambios, requiriendo un profundo manejo de competencias y conocimientos prácticos

Besombes, 2019



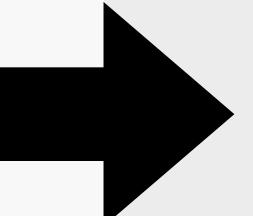
# MODELO SIMPLIFICADO

Durante años, las organizaciones asociadas al ecosistema -principalmente los equipos- fueron pensadas de una manera simplificada. Mirada **reduccionista** que en muchos casos no representaba la realidad de la institución, pero que servía para definir sus roles más reconocibles -invisibilizando los demás-. Esta estructura simplificada tendía a centrarse en la figura del **CEO**, cual personificación de la compañía, y se concentraba en lo que hoy entendemos como **dirección deportiva**, que estaba conformada por los **jugadores** y un cuerpo técnico muy precario, que rara vez incluía más que un **entrenador** -coach- y un ayudante -rol que, evolución mediante, hoy encarnan los **analistas de datos**. Todos los demás protagonistas de las dinámicas de equipo, paradójicamente, entraban en la categoría de "**otras personas claves**", sin una estandarización clara de lo que esta categorización englobaba realmente.



## DE LA PRIMACIA DE LA ESTRUCTURA DEPORTIVA

basada en la **lógica de rendimiento**, que contempla al equipo en su dimensión competitiva. Agotándose en la **acción directa** de sus protagonistas sobre la disciplina.



## AL MODELO DE ESPECTACULARIZACIÓN

como construcción de un **espectáculo mediático**, con especial énfasis en la doble concepción del consumo de videojuegos (jugadores y espectadores). Adopción de la lógica de **entretenimiento**, que requiere recursos y competencias sociales asociadas a la comunicación.

# INGRESO DE LAS PROFESIONES TRADICIONALES

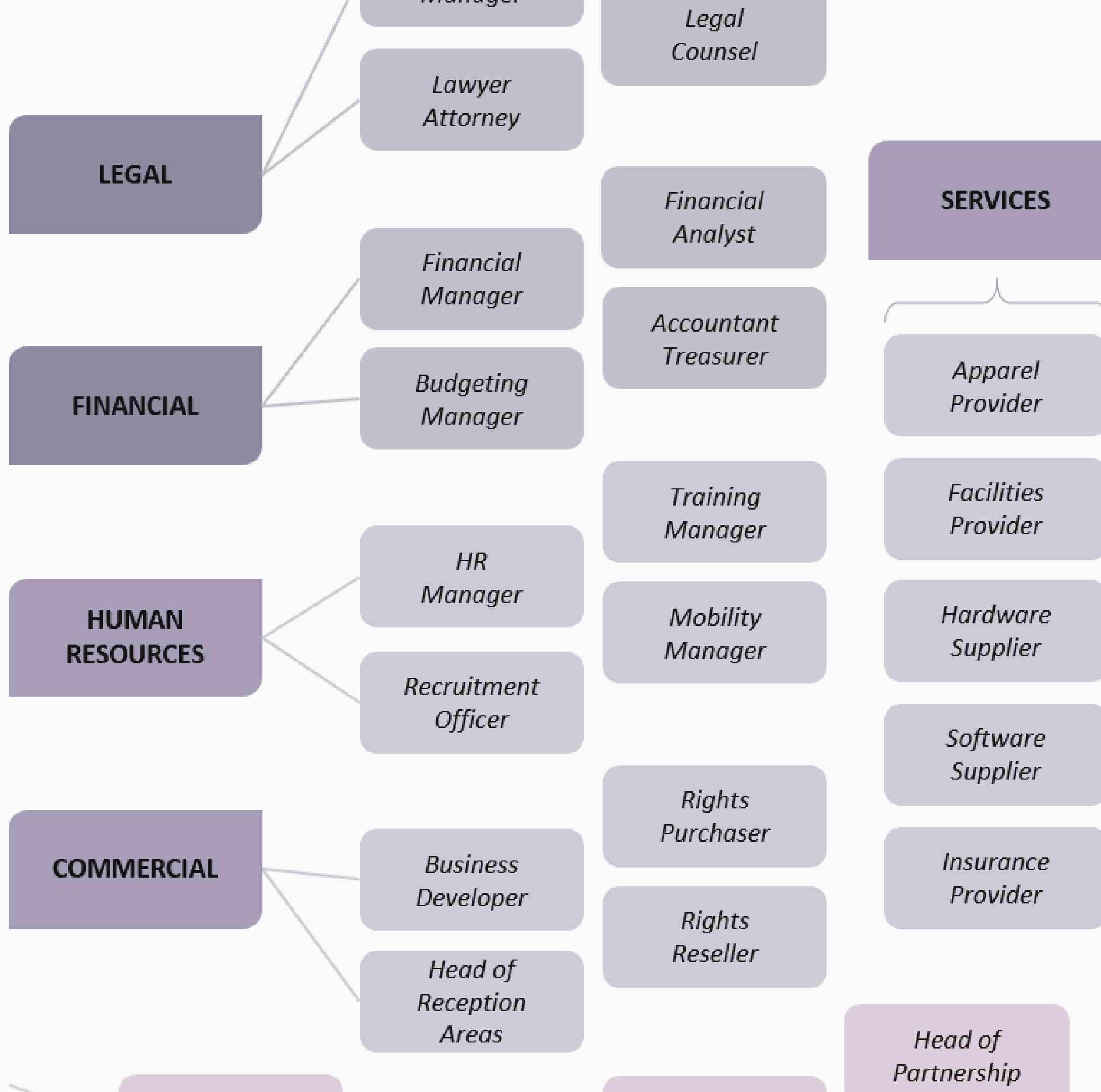
En base al rápido crecimiento de la industria del deporte electrónico, y con el **deporte tradicional** como modelo organizacional, comenzó a ponerse atención sobre los recursos del equipo: para ese entonces, los **atributos de sus miembros**.

Habilidades mentales y motoras que, junto a los rasgos de personalidad, interactúan entre sí, y generan la composición única de ese grupo particular. Así, además de la **prevención de lesiones**, comenzó a trabajarse sobre ciertos atributos psicosociales como la **motivación**.



# ROLES ADAPTADOS

Algunos **puestos de trabajo periféricos**, que han debido adaptarse a las características del ecosistema pero **no necesariamente han sufrido una mutación**, son los directores de competición, los distribuidores de derechos de emisión o licencias de producto, los estadistas, los abogados y los contadores. Así, aunque los proyectos esports cuentan con contratos, especificaciones, requerimientos, obligaciones y responsabilidades que requieren ser tenidas en cuenta, estas pueden ser abordadas por un abogado especializado en derecho informático o laboral **sin mayores exigencias de pertenencia** a la industria.



"en la mayoría de los equipos de esports se requieren habilidades heterogéneas de los jugadores, lo que significa que, en función del reparto de responsabilidades, cada jugador contribuye a la **variabilidad de los recursos** del mismo"

Carron y Eys, 2012

# Choque generacional

La disponibilidad de profesionales en el sector se ve impulsada por la entrada en el mercado de la **generación Z**, que ha tenido los deportes electrónicos presentes en prácticamente toda su vida digital. Sin embargo, a medida que los esports reciben más atención de los medios de comunicación, los profesionales de alto nivel se dan cuenta cada vez más de las cifras invertidas en el sector y se unen también.

## Requerimientos

Para los nuevos profesionales, **amar los deportes electrónicos por sí solo no es suficiente para trabajar en ellos**, ya que se necesitan habilidades empresariales. Para los más veteranos, **las especificidades de los esports pueden torcer los procesos de mercado establecidos desde hace tiempo**, y no conocer el funcionamiento del sector puede llevar al fracaso.

Esta dinámica crea un **camino de dos vías**: o bien los **entusiastas de los deportes electrónicos se forman y capacitan** para ocupar puestos en el sector, o bien los **profesionales aprenden más sobre el nicho** de los deportes electrónicos.

Victor Frascarelli, 2022

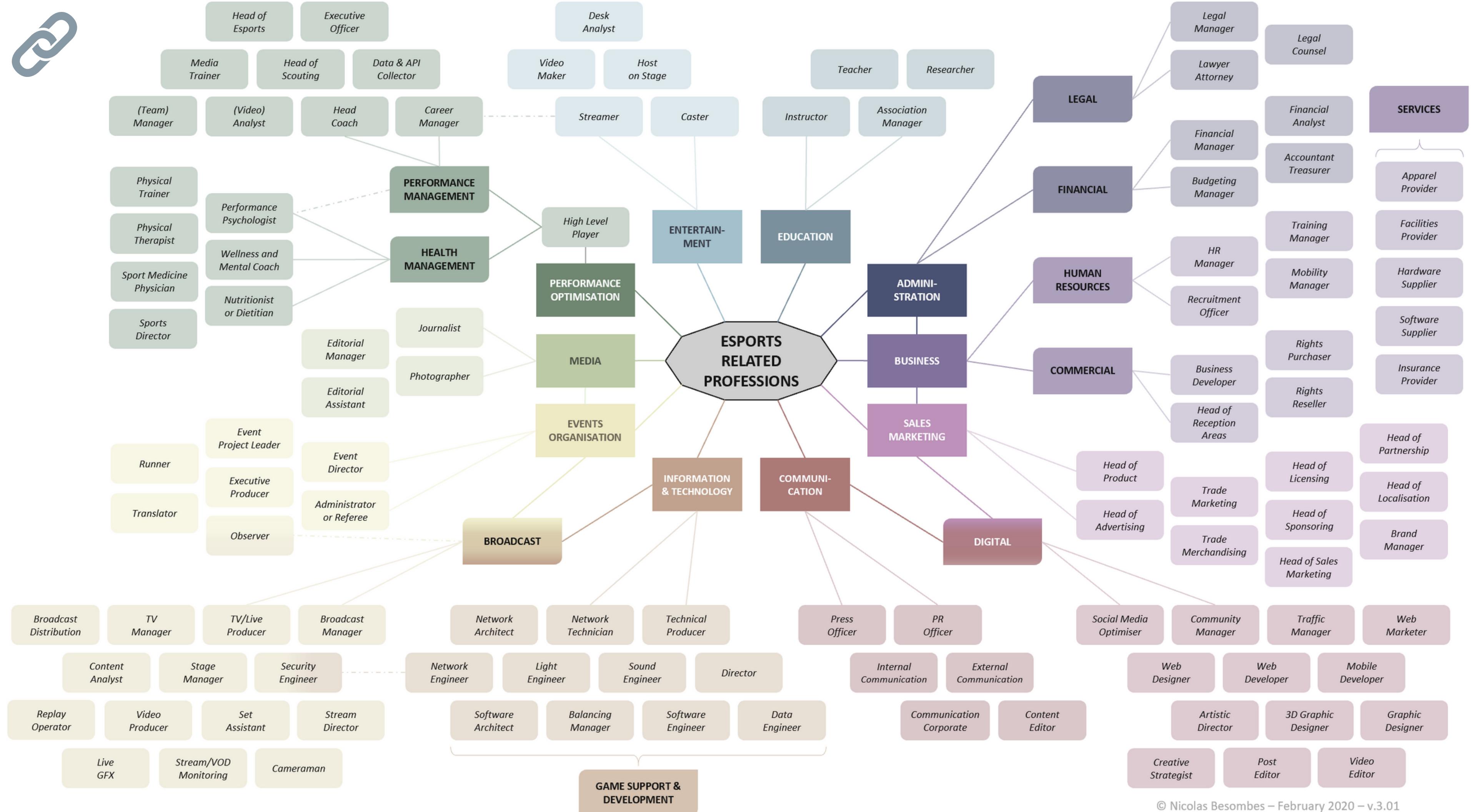
# ESPECTACULARIZACIÓN MEDIÁTICA

la versión actualizada del **deporte como espectáculo** contempla principios de organización formal de los eventos (especialización y jerarquización de torneos, equipos y plataformas), estandarización, ingreso de capitales por derechos de emisión, publicidad y propiedad de los equipos junto a la necesaria incorporación de los medios de comunicación. El deporte se abre al **mercado** y al **espectador**, y las organizaciones que quieran adaptarse a la realidad del ecosistema han de abordar estas nuevas aristas con planes estratégicos que demuestren conocimiento del sector.

# ABORDAJE PSICOFÍSICO Y SOCIAL DEL JUGADOR

la **integración de la mente y el cuerpo en el entrenamiento eficaz**, la preparación y las estrategias de rendimiento de los atletas. Se trata de ayudar a los deportistas a rendir mejor utilizando su mente y su cuerpo en armonía en el entrenamiento y la competición, apostando a la **interdisciplina**. Integración, innovación y cambio de paradigma.

# MODELO ORG. AMPLIADO



# /NUEVOS-VIEJOS PERFILES

CREACIÓN DE CONTENIDO

MANEJO DE LA COMUNIDAD

RETRANSMISIÓN

"Eres un observador del ambiente y un promotor de ideas que el ambiente ni siquiera sabía que necesitaba". REKT suele describir el sector como el pulso del fandom de los esports. Especialista en medios de comunicación social que no sólo sigue alimentando a la gente con lo que quiere, sino que también les da **nuevos contenidos**. El contenido **que no sabían que existía, y que no sabían que querían en primer lugar**.

# ÁRBITROS

Solemos aceptar que "el árbitro" se encarga de que no haya trampas ni disputas durante los torneos, **haciendo cumplir las normas y reglamentos** que rigen la competición. En el artículo Referee, Foundations of Esport Competitions, Ellis Parker -Lead Referee de Riot Games-, describe su trabajo de esta manera:

"Estamos aquí para **garantizar la integridad** de la LCS (y la LEC) de muchas maneras diferentes. Comienza con el **almacenamiento de los periféricos**. Ningún jugador tiene acceso a ellos fuera del tiempo de juego, lo que es necesario para garantizar que no haya ninguna modificación o manipulación del equipo (...)"



# Academia internacional de árbitros esports

La Federación Internacional de Esports fundó en 2020 la primera **Academia Internacional de Árbitros de Esports**, con sede en el Global Esports R&DCentre, ubicado en Busan, Corea del Sur. La academia se dedica a desarrollar los más altos estándares de formación de árbitros para los 104 países miembros de la IESF. Su plan de estudios ha sido diseñado por la IESF y sus socios para educar y aumentar la experiencia de los árbitros nacionales e internacionales, centrándose en temas como la **gestión y las técnicas de disputa** de partidos, la **ética**, las **estructuras competitivas avanzadas** y el **conocimiento de la industria internacional**.

“Somos supervisores, operadores de torneos, somos event managers, e incluso asistimos a los jugadores”

Lea Zauner, 2021

# EL ABORDAJE EDUCATIVO

El número de programas académicos de deportes electrónicos en la enseñanza superior está aumentando en todo el mundo. Hasta donde sabemos, el **primer programa de grado** en deportes electrónicos fue ofrecido en **2004** por la Danube-University Krems en Austria, llamado **Master of Science in E-Sport and Competitive Computer Gaming** (Füricht-Fiegl, 2004). Poco después, en 2007, la Chunnam Techno University de Corea del Sur comenzó a ofrecer una titulación de dos años en "Esports" centrada en el rendimiento y el reparto de los deportes electrónicos (es decir, la difusión) (Denyer y Kim, 2019). Asimismo, en 2016, el Ahlman College de Finlandia inició una titulación de un año de "Esport-linja" también centrada en el rendimiento de los esports (Secuianu, 2020). Ya en 2018, el Becker College de Estados Unidos, la Universidad de Staffordshire del Reino Unido y la Universidad de Ciencias Aplicadas de Kajaani de Finlandia se convirtieron en las primeras instituciones de educación superior de sus respectivos países en ofrecer titulaciones de grado en esports (Becker College, 2018; British Esports Association [BEA], 2019; Kanter, 2017).

# Primacía del negocio

80% de los programas educativos analizados durante el año 2021 estaban dedicados casi íntegramente al área de la **gestión** y el negocio, incluyendo **administración, organización y marketing**.

Program Focus Area(s)	Program Type	Number of Programs within Focus Area	% of Focus Area Specific for Program Type	% of Focus Area across all Programs (n = 95)
Administration/Business/Economics/Entrepreneurship/Event Management/Management/Marketing	Bachelor's Degrees	29	82.9%	80.0%
	Master's Degrees	8	61.5%	
	Technical Degrees	5	55.6%	
	Certificates	22	81.5%	
	Undergrad Minors	12	92.3%	
Broadcasting/Communication/Media/Production/Public Relations	Bachelor's Degrees	4	11.4%	15.8%
	Master's Degrees	3	23.1%	
	Technical Degrees	2	22.2%	
	Certificates	4	14.8%	
	Undergrad Minors	2	15.4%	
Coaching/Performance/Sport Science	Bachelor's Degrees	3	8.6%	12.6%
	Technical Degrees	3	33.3%	
	Certificates	5	18.5%	
	Undergrad Minors	1	7.7%	
Game Design/Information Technology	Bachelor's Degrees	6	17.1%	10.5%
	Master's Degrees	1	7.7%	
	Certificates	3	11.1%	
General Esports	Master's Degrees*	1	7.7%	3.2%
	Technical Degrees	1	11.1%	
	Certificates*	1	3.7%	
Gambling	Bachelor's Degrees	1	2.9%	1.1%

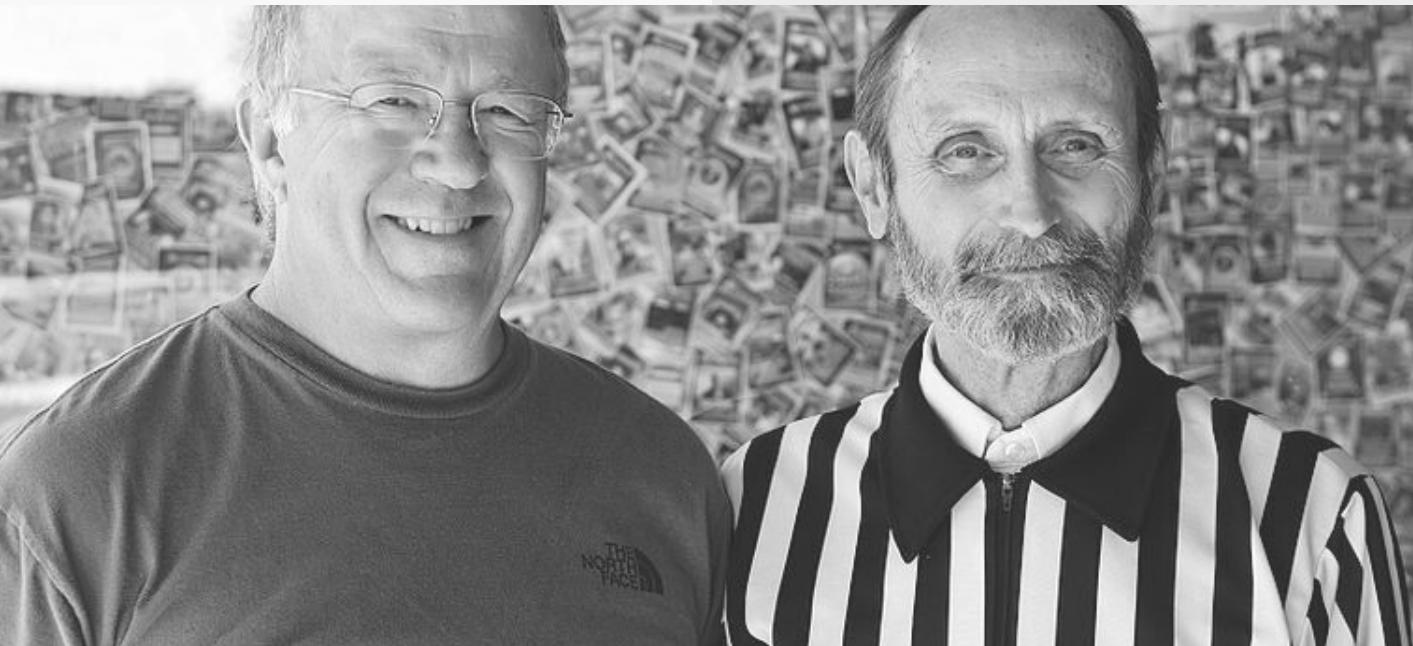
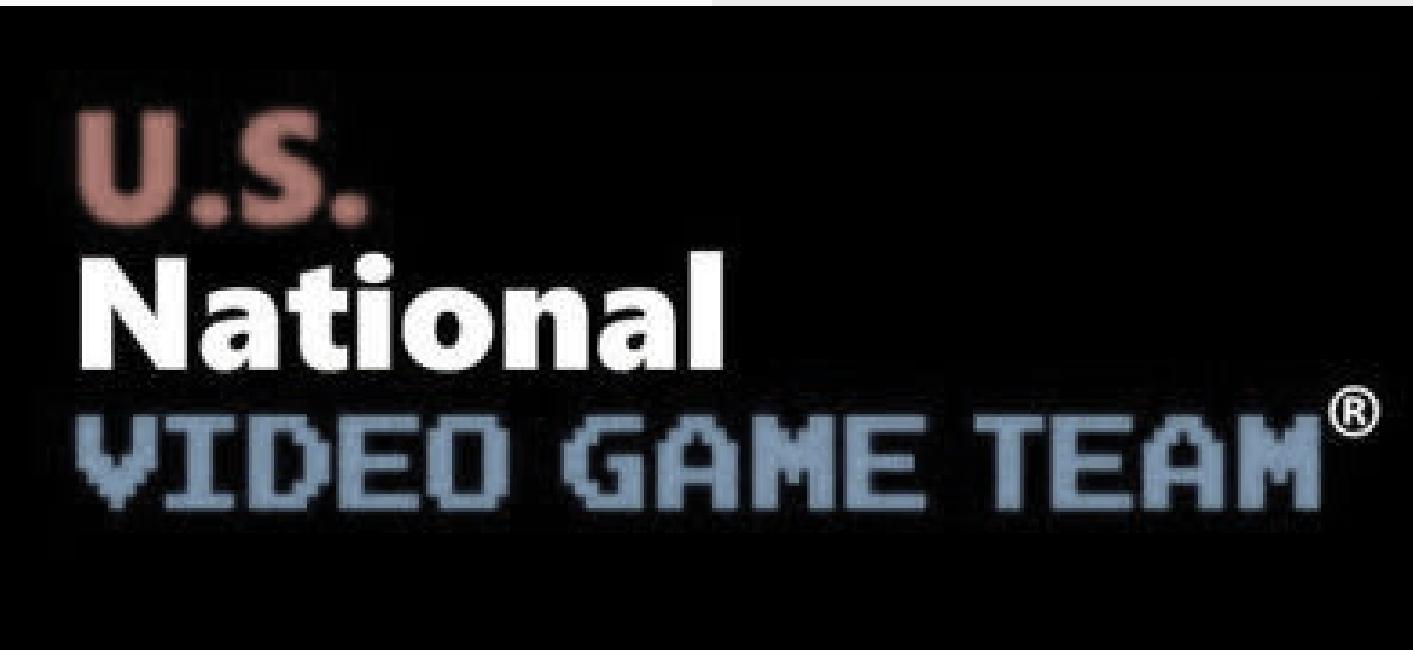
Esports Business/ Management	The Business of Esports; Managing Esports; E-sport League Operations	88 (21.8%)
Introduction to/History of Esports	Introduction to the Esports Ecosystem; Overview of Esports	53 (13.1%)
Esports Media Production/ Communication	Media & Broadcasting in Esports; Esports Gaming & Digital Media	50 (12.4%)
Esports Event/Venue Management	Esports Event Management; Esports Project Management: Live Events	43 (10.6%)
Esports Performance/ Coaching	Intro. to Esports Coaching; Game Analysis; Skills & Strategy Development	32 (7.9%)
Video Game Design/ Studies	Introduction to Game Design; Game Development; Intro. to Game Studies	27 (6.7%)
Esports Internship/ Practicum	Esports Professional Immersion; Esports Management Practicum	26 (6.4%)
Esports Marketing/ Branding	E-sports Marketing & Branding; Marketing in Esports	22 (5.4%)
Esports Ethics/Law/ Governance	Esports Integrity Regulation & Risk; Advanced Law for Esports Orgs.	19 (4.7%)
Esports Trends/Current Issues	Contemporary Issues in Esports; Esports Industry Trends	19 (4.7%)
Esports Sociology	Sociological Impact of E-sports; Esports in Society; Esports Sociology	9 (2.2%)
Esports Capstone/Thesis/ Dissertation	Capstone in E-sports; Dissertation; Thesis; Masters Project	8 (2.0%)
Esports Medicine/Health	Esports Injuries & Rehabilitation; Health & Wellbeing for Esports Comp.	5 (1.2%)
Esports Research Methods	Research Methods and Esports Data; Methods in Esports Research	3 (0.7%)

incluso en la sumatoria total de los cursos / asignaturas de los programas de estudio antes mencionados, el abordaje de la **gestión de negocio** representa el 21% de la currícula. El 8% de las asignaturas responden a la lógica de rendimiento competitivo, mientras que **sólo el 1.2% trabaja sobre el bienestar de los deportistas**.

# **EVOLUCIÓN DE LAS ESTRUCTURAS ORGANIZACIONALES**

# U.S. NATIONAL VIDEO GAME TEAM (USNVGT)

fundado en Ottumwa, Iowa, Estados Unidos, por Walter Day y Jim Riley como parte de la gira del Electronic Circus, con Steve Sanders como primer capitán, es reconocido como el **primer equipo oficial de videojuegos competitivos**. Tras el cierre del Circo, Day restableció el equipo con él mismo como capitán, llevando al equipo en una gira en autobús. El equipo desafió a los jugadores de los salones recreativos de todo el país e intentó desafiar a otros países mediante visitas a embajadas extranjeras.



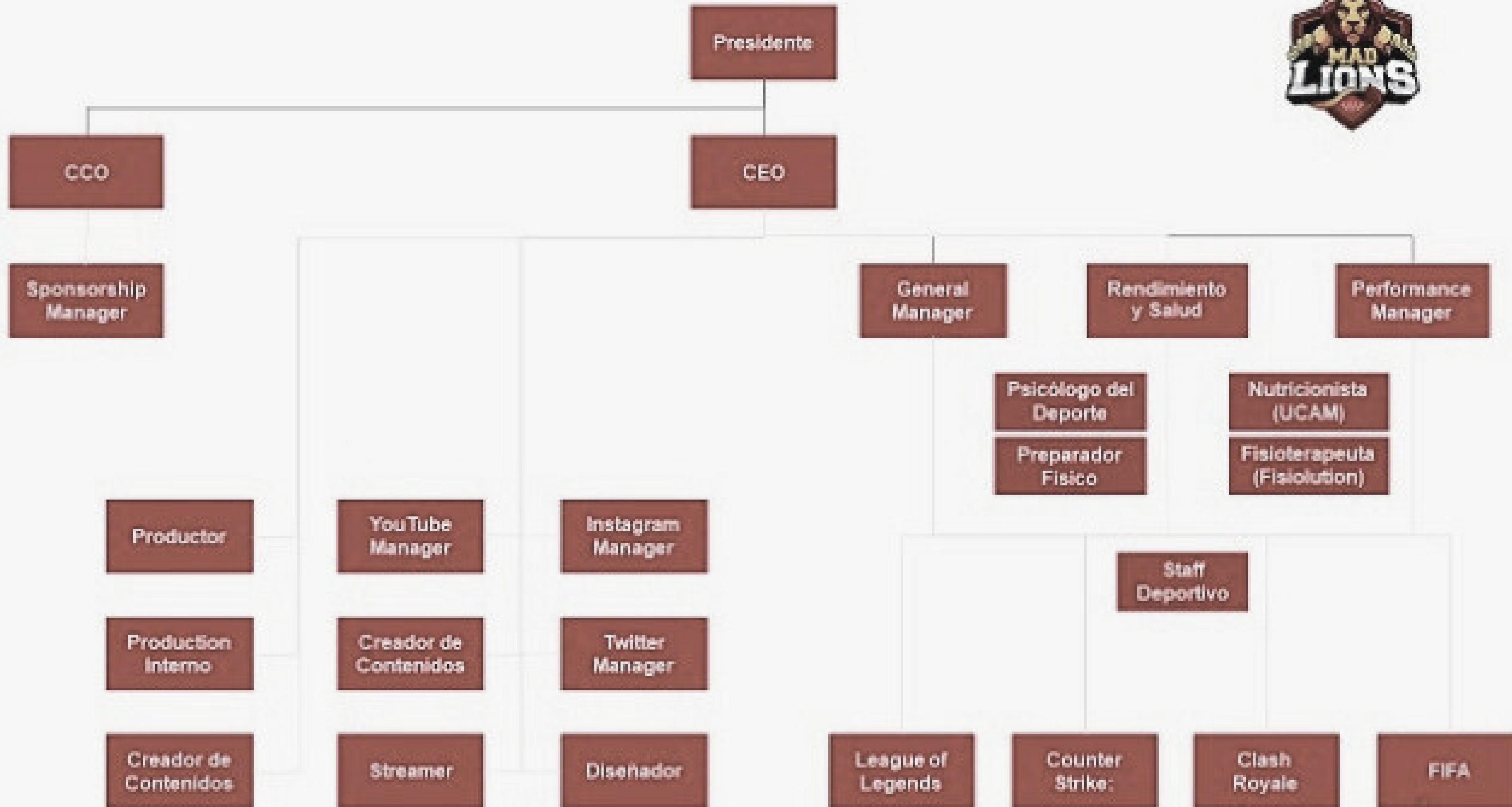
# 1983

# MAD LIONS E.C.

es el primer club de esports que emula el modelo de los principales clubes de fútbol a nivel mundial. Por ello, hay diferentes áreas de trabajo y desarrollo orientadas a la **afición, imagen del club, competición** y **gestión**. Todo ello, desde unos valores bien establecidos (profesionalidad, respeto, honor, deportividad, esfuerzo y disciplina) que genera una **cultura** que marca el hacer diario de cada uno de los trabajadores del club. Su organigrama refleja áreas específicas destinadas a dar respuesta a la amplia diversidad de **necesidades empresariales**, de **imagen** y **comunicación** y **deportivas**.



# 2017



General  
Manager

Rendimiento  
y Salud

Performance  
Manager

Psicólogo del  
Deporte

Preparador  
Físico

Nutricionista  
(UCAM)

Fisioterapeuta  
(Fisolution)

League of  
Legends

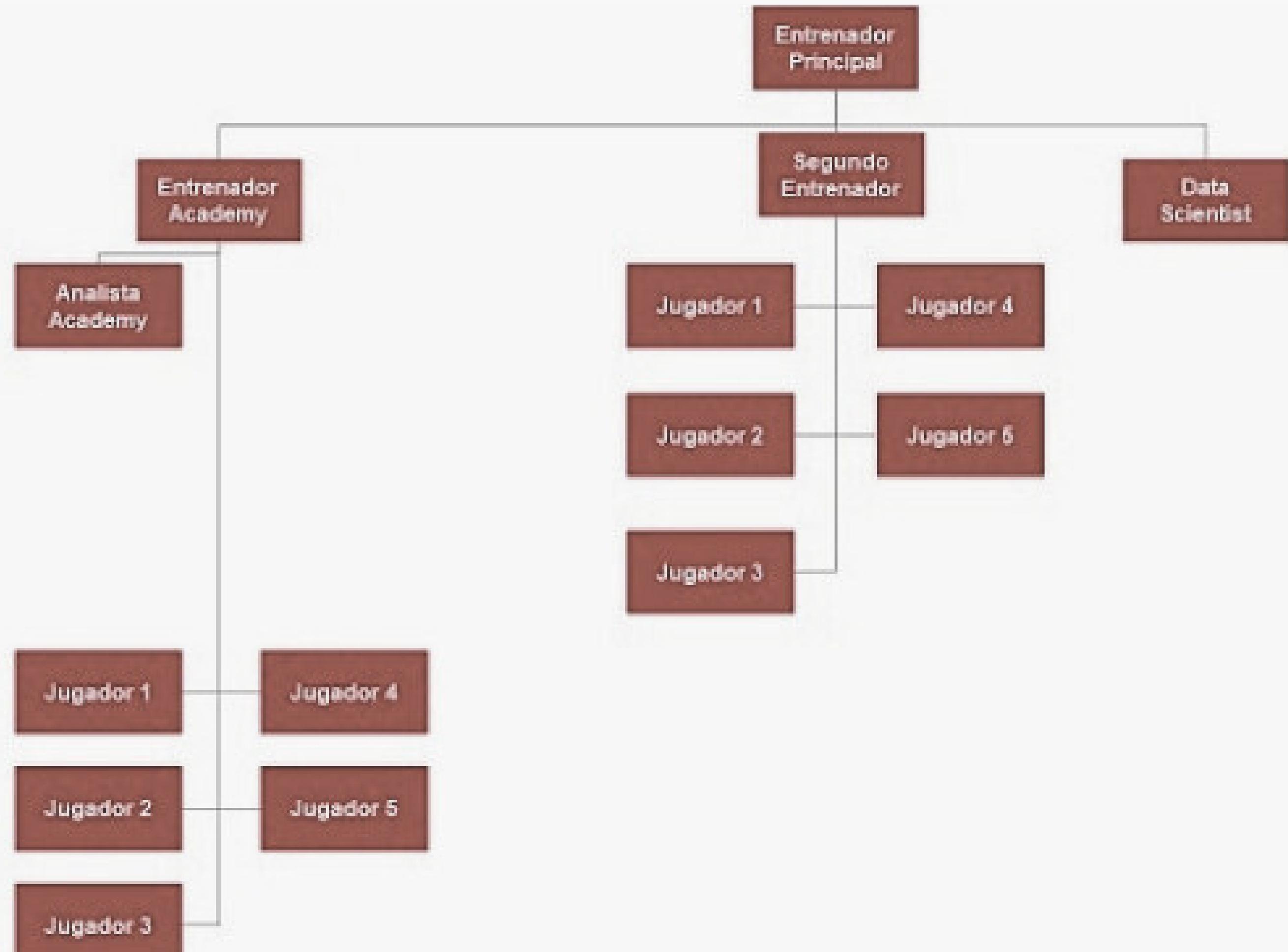
Counter  
Strike:

Clash  
Royale

FIFA

## BIENESTAR PSICOFÍSICO

Dentro del área de rendimiento y salud, por ahondar en algo particular, cuentan con un **equipo interdisciplinario** de trabajo, con **psicólogos del deporte, preparadores físicos, nutricionistas y fisioterapeutas** que acompañan al staff deportivo (entrenador principal, segundo entrenador y data scientist).



# KOI

El 1 de septiembre de 2021 el **influencer** y **ex-comentarista** de deportes electrónicos Ibai Llanos anunció junto al futbolista Gerard Piqué mediante un vídeo en su canal de **YouTube** que conformarían un club de deportes electrónicos para competir en la Superliga LVP.

El 15 de noviembre, se anunció en directo desde la plataforma de streaming **Twitch** que organizaría un evento en el Palau Sant Jordi de Barcelona donde se conocería toda la información referida al nuevo club (logo, nombre, patrocinadores...), así como la **plantilla del equipo** de League of Legends, y el conjunto de **creadores de contenido**. Incluso antes de fusionarse con otros grandes del ecosistema (movistar, mad lions), ya era de las organizaciones de deportes electrónicos más grandes del mundo en cuanto a número de **seguidores**. Sus partidas de LoL han alcanzado **récords históricos de audiencia** en la Superliga LVP, con un promedio de más de 100.000, y teniendo un máximo pico histórico de 212.000 espectadores.



# 2021

C	ID	Name	Position
ES	Ibai	Ibai Llanos	<b>Co-Founder &amp; Co-Owner</b>
ES		Gerard Piqué	<b>Co-Founder &amp; Co-Owner</b>
ES	Saba	David Sabater	<b>Team Manager</b>
ES	Arvindir	Danusch Fischer	<b>Head Coach</b>
ES	Aziado	Tiago Rodrigues	<b>Assistant Coach</b>
ES	MarioSCT	Mario Martinez	<b>Head Analyst</b>
ES	Adrianceitor	Adrián Torres	<b>Community Manager</b>
ES	BarbeQ	Ernesto Folch	<b>Head of Creators &amp; Content Creator</b>
ES	Nia	Nia Lakshart	<b>Content Creator</b>
ES	Mayichi	Maite Carrillo	<b>Content Creator</b>
ES	Pandarina	Marina Barba	<b>Content Creator</b>
ES	KNekro	Sergio García	<b>Content Creator</b>
ES	Elisawaves	Elisa Peña	<b>Content Creator</b>
ES	AndeR	Ander Cortés	<b>Content Creator</b>
ES	Karchez	Carlos Sánchez	<b>Content Creator</b>
ES	Amph	Anay González	<b>Content Creator</b>
ES	Suzyroxx		<b>Content Creator</b>
ES	Rioboo	Jose Riobó	<b>Content Creator</b>
ES	JuanSGuarnizo	Juan Guarnizo	<b>Content Creator</b>
ES	Carola		<b>Content Creator</b>



Mil y una formas de entrar al ecosistema

# **PLATAFORMAS DE BÚSQUEDA LABORAL**

# PLATAFORMAS NO ENDÉMICAS DE BÚSQUEDA LABORAL

## LINKEDIN

"LA" red social orientada al uso empresarial, a los negocios y al empleo. Partiendo del perfil de cada usuario, quien libremente revela su experiencia laboral además de sus destrezas, la web pone en contacto a millones de empresas y empleados.

## Actividad

2.851 seguidores

### Publicaciones

### Comentarios

Fernando Diez ha compartido esto • 1 mes

Nueva búsqueda! [#hiring](#)



Event Planner

Empleo de LEVIATAN

Greater Buenos Aires (Presencial)



9

2 comentarios

Fernando Diez ha compartido esto • 1 mes

Nueva búsqueda! [#hiring](#)



Community builder

Empleo de LEVIATAN

Greater Buenos Aires (Presencial)



10

Fernando Diez ha compartido esto • 1 mes

Nueva búsqueda! [#hiring](#)



Coordinador de marketing

Empleo de LEVIATAN

Greater Buenos Aires (Presencial)

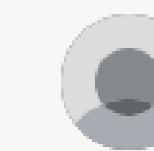


23

2 comentarios

[Mostrar todas las publicaciones →](#)

✓ Siguiendo



Alejandro Marcos Moraga • 2º

Chief Brand Officer en Team Heretics

10 horas •

+ Seguir

Para enero de 2023, con entrada en LEC y VCT en Team Heretics vamos a reforzarnos con varios puestos de trabajo, ya hemos cubierto algunos, si encajas en alguno de estos mándanos tu CV a [jobs@teamheretics.com](mailto:jobs@teamheretics.com)

#### Puestos ofertados en Team Heretics para entrar en Enero de 2023:



Tras un 2022 de plena expansión para Team Heretics, buscamos cubrir nuevos puestos de trabajo con incorporación en enero de 2023.

**Puestos de trabajo fijo, contrato indefinido y jornada de 40h semanales, con un salario acorde a la experiencia, responsabilidades y puesto de trabajo:**

- Diseñador gráfico.
- Filmmaker (based in Berlin).
- Editor de video.
- Dirección de producción.
- Producción.
- Esports community manager.
- Fashion & merchandising manager.

#### Requisitos mínimos:

- Experiencia de al menos 1-3 años en un puesto similar de trabajo.
- Creatividad, ilusión, actitud positiva y proactiva.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Buen nivel de inglés.

#### Puestos en prácticas para aprender, ayudar, aportar y crecer en un entorno profesional sano:

- Editor de video.
- Asistente de comunicación.
- Asistente de producción.
- Asistente de retail & ecommerce.

#### Requisitos:

- Posibilidad de hacer un convenio en prácticas con la empresa.
- Ilusión, motivación y ganas de comerse el mundo.

Si quieres trabajar en una empresa diferente, divertida, joven, con proyección, junto a grandes profesionales con los que seguir creciendo, aprendiendo y disfrutar trabajando cada día, este es tu sitio, manda tu CV / LinkedIn o portfolio a: [jobs@teamheretics.com](mailto:jobs@teamheretics.com) para valorar tu candidatura.

# REKT JOBS

plataforma internacional de oportunidades laborales en deportes electrónicos exclusiva del sector. Nació con el objetivo de resolver el problema actual de contratación que enfrentan las organizaciones, los equipos y otras empresas relacionadas con los esports en el mercado actual. ReKTJobs, a su vez, permite a los estudiantes de secundaria y universitarios encontrar **becas y pasantías** en toda la industria de los deportes electrónicos: embudo directo de candidatos calificados para trabajos de eSports a organizaciones, empresas y equipos que necesitan talento de alto nivel.

## BÚSQUEDA ESPORTS

proyecto mendocino que une talentos y organizaciones de todo tipo en la industria del gaming, facilitando el proceso de scouting. A diferencia de otras plataformas de empleo especializadas, esta podría definirse como un sistema de difusión de oportunidades laborales a modo de intermediario, operando principalmente a través de twitter y discord.

Diplomatura en Deportes Electrónicos UNLP | 2024

# PLATAFORMAS ENDÉMICAS DE BÚSQUEDA LABORAL

# FERIA DE EMPLEO ONLINE

La nueva comisión directiva de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos creó en 2023 una **Comisión de Diversidad, Equidad e Inclusión** encargada de generar una industria de videojuegos argentina con mayor diversidad. Aprovechando el significado internacional del 8 de marzo, coordinaron la primera **feria de empleo para mujeres**, transmitida en exclusiva por el canal de Twitch de Press Over. Participaron estudios como Tlön Industries, Nimble Giant, Digi Learnials y 3OGS, presentando objetivos, metodologías y **puestos de trabajo que necesitan cubrir actualmente o en un futuro cercano** a modo de ventana a oportunidades laborales reales para los espectadores. Del total de las inscriptas, **casi el 42% trabaja en otras industrias** y busca insertarse en videojuegos en áreas como arte, game design, programación, traducción y marketing entre otras.

FERIA DE

EMPLEO  
ONLINE

POR EL MES DE LA MUJER

10 de marzo | 9 a 13 (hora Argentina) | Online

Destinado a **mujeres profesionales y estudiantes** que se encuentren buscando nuevas oportunidades laborales en nuestra industria.

Cierre de convocatoria: 3 de marzo de 2023

▼ Más información  
en la descripción



# CONSTRUCCIÓN DE UN PERFIL PROFESIONAL PROPIO

## Puerta de entrada al ecosistema

La mayoría de las plataformas de oportunidades laborales parecen estar de acuerdo en que, para ingresar al sector, hacen falta tres factores fundamentales: **desarrollar un conjunto de habilidades versátil, crear un portafolio sólido y asistir a eventos** de deportes electrónicos.

Cualquiera con cierto conocimiento en selección de personal estará de acuerdo en que, dentro del ecosistema de los deportes electrónicos, la **pertinencia, actualización y personalidad** de una postulación son vitales para superar al menos el primer filtro. Quizá los formatos de CV no tengan el mismo peso que en otras industrias, pero, a falta de **formación específica**, debemos aprender a vender -sin falsedades- nuestras **experiencias** en el sector.

# Evaluación