



GESTION DE ORGANIZACIONES ESPORTS

DOCENTES

PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS
RODRIGO VENTURA

DIRECCION DE PROYECTOS
LEANDRO BECKA



LA INDUSTRIA:

- GAMING
- ESPORTS
- GENERACION DE CONTENIDOS
- ENTRETENIMIENTO



- ESTADISTICAS POBLACIONALES (Base 2021/2022)
- POBLACION DE LATINOAMERICA: 670.000.000 MILLONES
- POBLACION DIGITAL DE LATAM: 450.000.000 MILLONES
- POBLACION GAMING DE LATAM: 260.000.000 MILLONES
- (actualmente esta en 290.000.000 y se espera un crecimiento para 2024 que alcanza los 325.000.000)
- CONCLUSIONES PORCENTUALES
- EL 65% DE LA POBLACION DE LATAM INTERACTUA CON LO DIGITAL
- EL 37% DE LAS PERSONAS DE LATAM ESTAN EN EL GAMING (44% en 2023)
- Y EL 60% DE LA POBLACION DIGITAL SE VINCULA CON EL GAMING



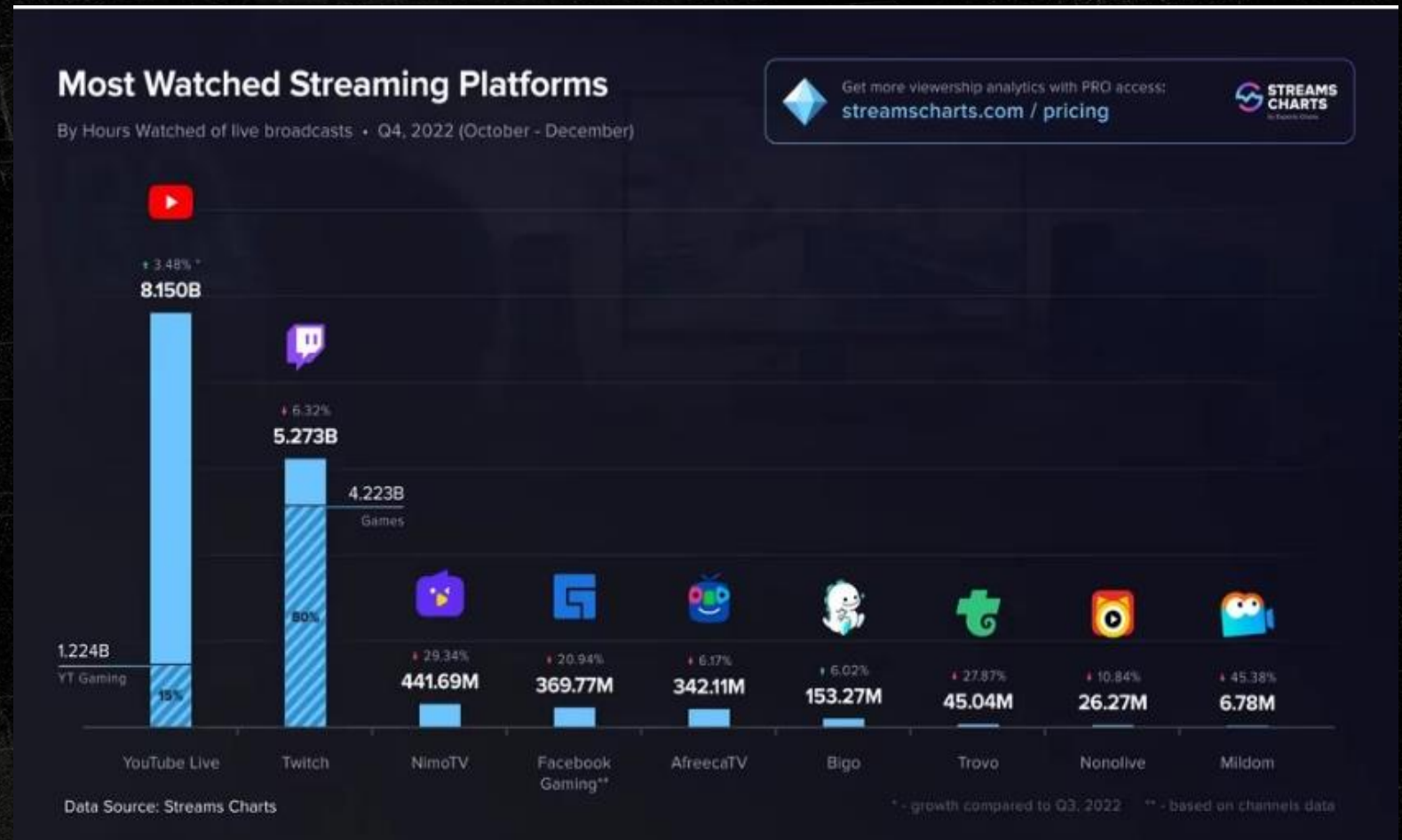
- LA AUDIENCIA (STREAMING): ESPORTS, GAMING, IRL (EVOLUCION)
 - LATAM representa el 10% de la audiencia del gaming mundial
- TV VS PLATAFORMAS DE STREAMING
- RANGO ETAREO DE LAS PLATAFORMAS
 - de 18 a 24 años: representan el 24% de la audiencia gamer
 - de 25 a 34 años: representan el 33% de la audiencia gamer
 - de 35 a 44 años: representan el 24% de la audiencia gamer
 - El % restante se distribuye entre – 18 + 44 años
- ANALISIS DE TENDENCIAS



- TENDENCIAS DE PLATAFORMAS DE STREAMS GAMING

FACTORES A CONSIDERAR:

- DERECHOS DE AUTOR
- PUBLICIDAD
- INGRESOS POR SUSCRIPCIONES O CONTRATOS



STREAMS MAS VISTOS



		Nombre Del Canal	Agregar. Información			Gráfico De Seguidores		Horas vistas	Espectadores máximos	Espectadores promedio
1		MijiJuegos	♂ 🇻🇳 VI				↑13%	18 203 539	↑19%	323 864
2		jynxzi	♂ 🇺🇸 ES	5,69 MILLONES			↓8%	9 405 515	↓43%	130 042
3		fps_shaka	♂ 🇯🇵 JA	1,41 MILLONES			↑19%	8 301 449	↑46%	80 119
4		galos	🔒 🇵🇹 PT	4,12 MILLONES			🔒	8 256 080	🔒	99 009
5		casooh_	🔒 🇪🇸 ES	4,04 MILLONES			🔒	6 969 732	🔒	100 875
6		加藤純一です	🔒 🇯🇵 JA	934K			🔒	6 691 471	🔒	87 351
7		Papaplatte	🔒 🇺🇸 DELAWARE	2,39 MILLONES			🔒	6 418 831	🔒	65 269
8		ibai	🔒 🇪🇸 ES	15,61 MILLONES			🔒	6 312 594	🔒	120 695
9		ESLCS	🔒 🇪🇸 ES	6,31 MILLONES			🔒	6 295 349	🔒	95 273
10		Ersin Yekin	🔒 🇹🇷 TR				🔒	6 213 827	🔒	105 120
11		KaiCenat	🔒 🇪🇸 ES	10,02 MILLONES			🔒	5 876 481	🔒	177 904
12		eliasn97	🔒 🇺🇸 DELAWARE	1,86 MILLONES			🔒	5 662 940	🔒	78 889
13		HasanAbi	🔒 🇪🇸 ES	2,57 MILLONES			🔒	5 559 877	🔒	65 296
14		Caedrel	🔒 🇪🇸 ES	750K			🔒	5 495 764	🔒	140 013
15		Thầy Giáo Ba	🔒 🇻🇳 VI				🔒	5 173 664	🔒	75 775

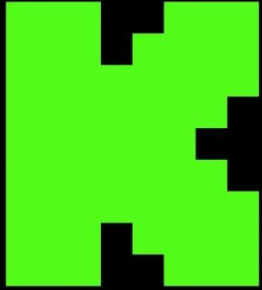
Activar
Ve a Confi



Streamers más
vistos de TWITCH

		Nombre Del Canal	Agregar. Información			Gráfico De Seguidores	Horas vistas	Espectadores máximos	Espectadores promedio
1		jynxzi	ES	5,69 MILLONES			8% 9 405 515	43% 130 042	22% 74 206
2		fps_shaka	JA	1,41 MILLONES			19% 8 301 449	46% 80 119	8% 26 866
3		galos	PT	4,12 MILLONES			40% 8 256 080	52% 99 009	41% 11 553
4		casooh_	ES	4,04 MILLONES			6 969 732	100 875	59 698
5		加藤純一です	JA	934K			6 691 471	87 351	26 874
6		Papaplatte	DELAWARE	2,39 MILLONES			6 418 831	65 269	29 166
7		ibai	ES	15,61 MILLONES			6 312 594	120 695	41 192
8		ESLCS	ES	6,31 MILLONES			6 295 349	95 273	10 027
9		KaiCenat	ES	10,02 MILLONES			5 876 481	177 904	52 744
10		eliasn97	DELAWARE	1,86 MILLONES			5 662 940	78 889	25 644
11		HasanAbi	ES	2,57 MILLONES			5 559 877	65 296	21 783
12		Caedrel	ES	750K			5 495 764	140 013	32 250
13		Baiano	PT	998K			4 951 786	130 966	6 910
14		tarik	ES	3,09 MILLONES			4 758 032	106 511	33 119
15		aminamatue	FR	2,57 MILLONES			4 514 701	78 581	33 015

Activar
Vista Con



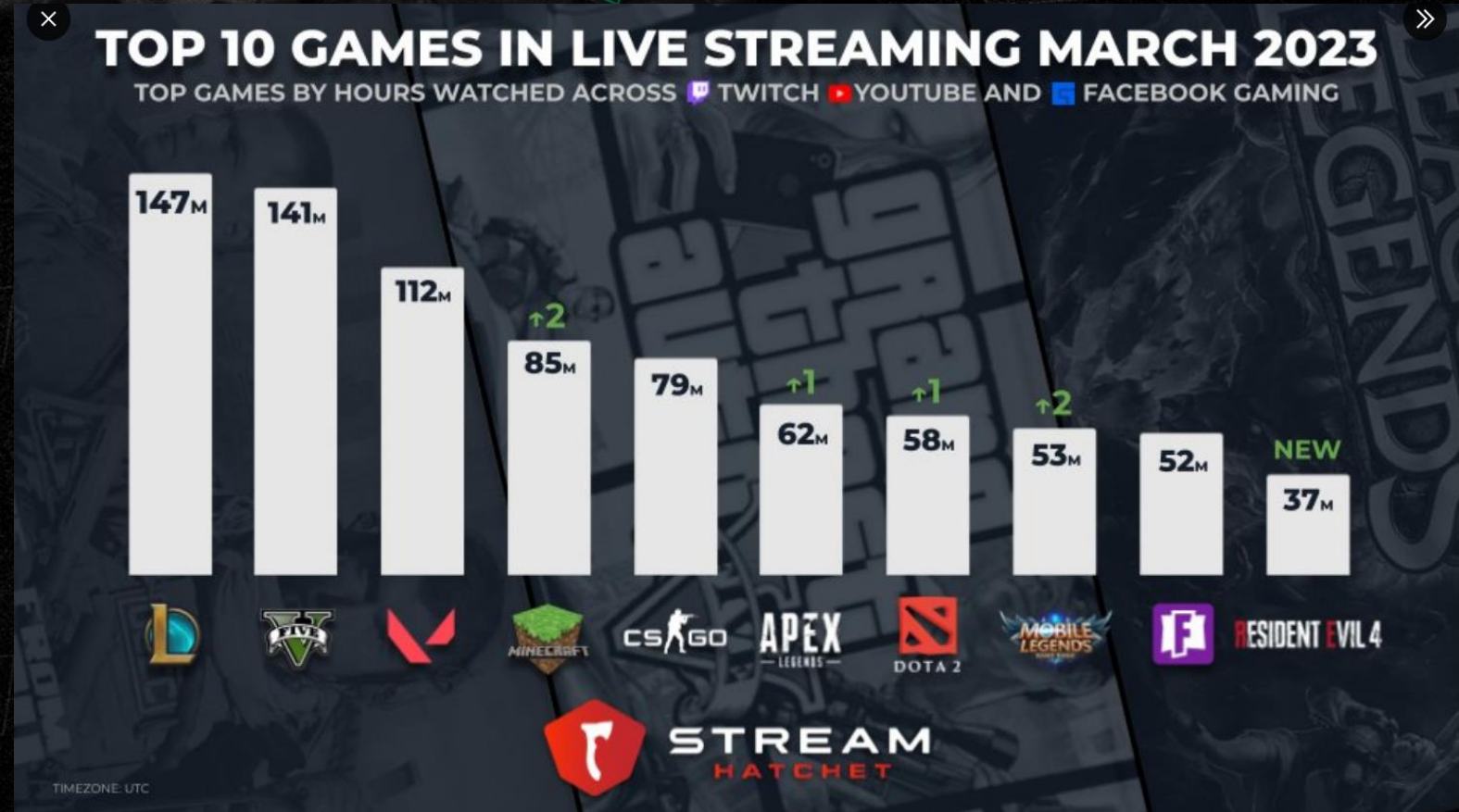
Streamers más vistos de KICK

		Nombre Del Canal	Agregar Información			Gráfico De Seguidores	Notas vistas	Espectadores máximos	Espectadores promedio
1		drb7h		ARKANSAS	321K		248% 982 040	68% 54 757	5% 23 3
2		xqc		ES	723K		22% 960 770	18% 33 948	0% 27 5
3		n3on		ES	296K		24% 905 914	13% 78 389	1% 67 5
4		col oeste		ES	530K		897 707	66 932	36 8
5		hombre de acción		ES	130K		759 985	35 184	16 7
6		adinross		ES	1,23 MILLONES		754 169	72 140	39 1
7		elraenn		TR	382K		744 251	41 061	21 3
8		mellstroy271		RU	444K		657 045	84 465	47 4
9		konvy		ES	117K		430 763	19 817	12 7
10		davooxeneizar		ES	135K		381 662	26 627	11 9
11		eray		TR	134K		380 712	20 160	10 7
12		tu ira		ES	253K		338 404	27 606	16 2
13		egorkreed		RU	97K		337 006	32 317	19 0
14		jeanpormanove		FR	115K		305 796	24 128	17 1
15		lospollostv		ES	110K		292 710	17 388	10 2

Activar
Ve a Confir



- HORAS MAS VISTAS POR JUEGO
- ESTABILIDAD EN EL TIEMPO VS OPORTUNIDAD DEL MOMENTO
- JUEGOS CORE VS JUEGOS SATELITES



JUEGOS MAS VISTOS



		Juego	Gráfico De Espectadores Promedio	↓	Horas vistas ⓘ	Espectadores máximos ⓘ	Espectadores promedio ⓘ	Canales pico ⓘ	Canales promedio ⓘ	Espectador por c
1		Simplemente charlando		↑3%	51 099 228	↑4% 626 128	↑2% 312 534	↓2% 6 264	↑3% 4 282	↓2%
2		Grand Theft Auto V		🔒	31 931 617	🔒 457 795	🔒 195 301	🔒 5 033	🔒 2 999	🔒
3		League of Legends		🔒	26 547 932	🔒 725 665	🔒 162 374	🔒 3 844	🔒 2 537	🔒
4		valorante		🔒	20 468 729	🔒 410 129	🔒 125 192	🔒 7 097	🔒 4 638	🔒
5		Simplemente charlando		🔒	14 178 203	🔒 253 867	🔒 85 412	🔒 1 298	🔒 626	🔒
6		contraataque		🔒	13 283 392	🔒 261 330	🔒 81 245	🔒 2 523	🔒 1 293	🔒
7		GTA 5		🔒	11 198 634	🔒 364 920	🔒 67 463	🔒 83	🔒 36	🔒
8		fortnite		🔒	9 810 956	🔒 191 288	🔒 60 007	🔒 12 684	🔒 6 913	🔒
9		Leyendas del ápice		🔒	9 713 383	🔒 344 419	🔒 59 410	🔒 6 511	🔒 2 788	🔒
10		dota 2		🔒	7 915 573	🔒 94 013	🔒 48 414	🔒 2 341	🔒 1 250	🔒
11		Call of Duty: zona de guerra		🔒	6 845 124	🔒 88 808	🔒 41 867	🔒 6 648	🔒 3 693	🔒
12		Espectáculo en vivo		🔒	5 465 355	🔒 83 651	🔒 32 925	🔒 330	🔒 170	🔒
13		Tragamonedas y casinos		🔒	5 404 242	🔒 135 809	🔒 32 557	🔒 265	🔒 164	🔒
14		Mundo de Warcraft		🔒	5 071 187	🔒 59 230	🔒 31 018	🔒 2 343	🔒 1 009	🔒
15		Minecraft		🔒	5 046 582	🔒 197 807	🔒 30 867	🔒 3 398	🔒 1 859	🔒

Activar V
Ve a Config



Resumen de estadísticas de plataformas últimos 30 días

Ordenar por: **Horas vistas** Espectadores en vivo

1 **YouTube**

Espectadores ahora
7,89 millones

Horas vistas
5.04B

Promedio Espectadores
7 198 017

Promedio Canales
21 263

Los idiomas primarios comparten
ES 29% **IDENTIFICACIÓN** **9% ES 9%**

Las categorías primarias comparten
 20% **dieciséis%** **15%**

2 **Contracción nervios**

Espectadores ahora
3,18 millones

Horas vistas
1,60 mil millones

Promedio Espectadores
2 314 771

Promedio Canales
94 093

Los idiomas primarios comparten
ES 46% **ES 11%** **PT 8%**

Las categorías primarias comparten
 15% **8%** **6%**

3 **Patada**

Espectadores ahora
246K

Horas vistas
153,29M

Promedio Espectadores
213 546

Promedio Canales
3 021

Los idiomas primarios comparten
ES 50% **TR 13%** **ES 13%**

Las categorías primarias comparten
 36% **17%** **11%**

4 **Nimo TV**

429K

111,55M

159K

444

VI 70%

TR 12%

ARKANSAS 6%

5 **AfreecaTV**

211K

89,68 millones

128K

2K

KO 99%

VI <1%

ES <1%

6 **CHZZK**

101K

60,74 millones

85K

2K

KO 100%

7 **Retumbar**

95K

39,73 millones

57K

81

ES 100%

DISTRIBUCION DE IDIOMAS POR PLATAFORMA



Estadísticas de idiomas de Twitch

Los últimos 7 días ▾ 01 – 07 mayo, 2024

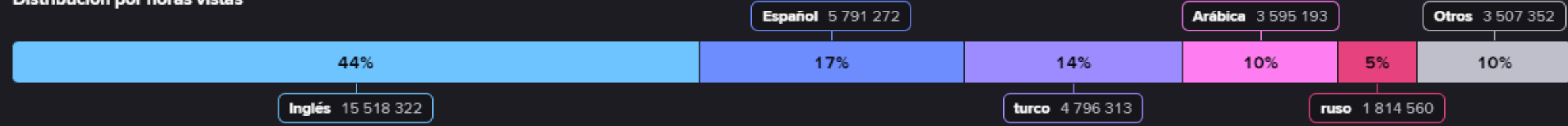
Distribución por horas vistas



Estadísticas de idiomas de Kick

Los últimos 7 días ▾ 01 – 07 mayo, 2024

Distribución por horas vistas





- CONCLUSIONES:
- ANALISIS DE TENDENCIAS
- COMPARATIVO CON LA TV Y MEDIOS TRADICIONALES
- IMPORTANCIA DE LA AUDIENCIA EN EL NEGOCIO “VIVIR LA EXPERIENCIA”
- PLANIFICACION DEL MAÑANA (PENSAR EL FUTURO)



ECOSISTEMA

Gaming

Canales

Competitivo amateur

Competitivo profesional

Equipos

Desarrolladores

Eventos

Ligas

Sponsors

- Isurus
- Kru
- FNC
- T1

- VALVE
- RIOT
- BLIZZARD

Ingresos comerciales

- Merchandising
- Sponsors
- Derechos de imagen

Ingresos consumidores

- Suscripciones
- Donaciones

- AGS
- Showmatch
- Gamergy

- LLA/LEC
- The internacional (Dota 2)
- Torneos organizador por Reb bull

- Endémico
- No Endémico



“PENSAR EL FUTURO” – VINCULACION CON PLANIFICACION

- **MUTACION DEL CONCEPTO DE AUDIENCIA:**
 - ✓ ESPECTADOR
 - ✓ FAN
 - ✓ CLIENTE
 - ✓ SOCIO? (recordar la razón social de la clase anterior)
- **MARCOS REGULATORIOS:** REGULACION EN LEYES NACIONALES, CONTRATACIONES, POACHING, FORMATO DE CONTRATOS “OBLIGACION DE HACER Y DE NO HACER”, DERECHOS DE IMAGEN.
- **PROFESIONALISMO DE LAS ESTRUCTURAS:** PROFESIONALES POR AREAS, ENTRENAMIENTOS, CAPACITACIONES, INCOPORAR AREAS ESPECIFICAS, ETC.



AREAS ESPECIFICAS A
PROFESIONALIZAR (EFICIENCIA
EN LA ASIGNACION)

DISEÑO GRAFICO
EDITORES DE VIDEO
COMUNITY MANAGER
LOGISTICA Y TRASLADO
DIBUJANTES
AREA CONTABLE - ADMINISTRATIVA
AREA JURIDICA - ABOGADOS
GABINETE PSICOLOGICO
NUTRICIONISTAS



INGRESOS

- PREMIOS POR TORNEOS
- TICKET POR EVENTOS
- DONACIONES
- SUSCRIPCIONES
- SPONSORS (MARCAS)
- MERCHANDISING
- ACUERDOS COMERCIALES
- DERECHOS DE IMAGEN
- TRANSFERENCIA DE JUGADORES
- CONTENIDO EXCLUSIVO

EGRESOS

- SALARIOS EMPLEADOS
- SALARIOS DE JUGADORES/ACADEMIAS
- INSTALACIONES E INFRAESTRUCTURA
- TECNOLOGIA
- GASTOS DE FUNCIONAMIENTO (LICENCIAS, TRASLADOS, SERVICIOS PUBLICOS, HARDWARE, ETC)

¿No hay mas por explorar?
-> VINCULAR CON PRESUPUESTOS



UNIDADES DE NEGOCIO: Una unidad de negocio es una **agrupación lógica de actividades de negocio relacionadas**, en general esta segmentación debe agrupar por generación de ingresos (creación de valor).

Por ejemplo:

Por juegos: League of Legends, CS, Valorant

Por Plataforma: Mobile, Consola, PC

Por Liga, LLA, Master Flow, Unity League

Por equipos: Femenino de Valorant, Masculino de LOL.

→ La importancia reside en la asignación de ingresos y egresos



REFLEXIONES FINALES:

La PLANIFICACION como base de todo proyecto, generación de MARCOS REGULATORIOS que den seguridades de continuidad y crecimiento, pensar en ESTRATEGIAS FUTURAS, a través trabajo serio y PROFESIONAL para PERDURAR EN EL TIEMPO.

La clave es entender que el deporte y el entretenimiento van de mano para generarle “experiencias al usuario” y eso es lo que “Genera Valor”

→ Retroalimentación de las partes (Competencias, contenido, exposición, entretenimiento, marcas y desarrollo)

¡GRACIAS!

