

## LOS E-SPORTS

Los e-sports, o deportes electrónicos, son competiciones de videojuegos que se organizan de manera profesional, con jugadores que se enfrentan entre sí en diferentes títulos de videojuegos para ganar premios, reconocimiento y gloria. Estos eventos pueden variar desde pequeños torneos locales hasta grandes competiciones internacionales con audiencias de millones de personas. A continuación, se detalla qué son los e-sports, cómo funcionan y por qué son importantes.

### ### ¿Qué Son los E-Sports?

**\*\*Definición:\*\***

- Los e-sports son competiciones de videojuegos organizadas de manera profesional.

- Incluyen una amplia variedad de géneros de videojuegos, desde juegos de estrategia en tiempo real (RTS) hasta shooters en primera persona (FPS), juegos de lucha, deportes, y juegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG).

### ### Historia y Evolución

#### **\*\*Primeros Pasos:\*\***

- **\*\*Década de 1970:\*\*** Comienzan los primeros torneos de videojuegos en universidades y pequeñas comunidades.
- **\*\*1980:\*\*** El campeonato de "Space Invaders" de Atari marca el inicio de los torneos masivos.

#### **\*\*Crecimiento en los 90s:\*\***

- Los juegos de lucha y los primeros juegos en red como "Quake" empiezan a establecer una base para las competiciones de e-sports.

#### **\*\*Explosión Global en los 2000s:\*\***

- **\*\*2000s:\*\*** Juegos como "StarCraft" en Corea del Sur y la fundación de organizaciones como Major League Gaming (MLG) en Estados Unidos.
- **\*\*2010s:\*\*** Juegos como "League of Legends" y "Dota 2" llevan los e-sports a audiencias masivas con eventos internacionales y grandes premios.

#### **\*\*Consolidación en los 2020s:\*\***

- Los e-sports se convierten en una industria global con equipos profesionales, ligas y una amplia cobertura mediática.

### ### ¿Cómo Funcionan los E-Sports?

#### **\*\*Juegos Populares:\*\***

- **\*\*MOBAs:\*\*** "League of Legends", "Dota 2".
- **\*\*Shooters:\*\*** "Counter-Strike: Global Offensive", "Overwatch", "Valorant".
- **\*\*Estrategia:\*\*** "StarCraft II".
- **\*\*Battle Royale:\*\*** "Fortnite", "PUBG".
- **\*\*Deportes:\*\*** "FIFA", "NBA 2K".

#### **\*\*Formato de Competición:\*\***

- **\*\*Torneos:\*\*** Pueden ser de eliminación directa, grupos, o sistemas mixtos.
- **\*\*Ligas:\*\*** Temporadas regulares y playoffs, similar a los deportes tradicionales.
- **\*\*Eventos Internacionales:\*\*** Campeonatos mundiales que reúnen a los mejores jugadores y equipos de diferentes regiones.

#### **\*\*Jugadores y Equipos:\*\***

- **\*\*Profesionales:\*\*** Jugadores que se dedican a tiempo completo a entrenar y competir.
- **\*\*Equipos:\*\*** Organizaciones que gestionan a los jugadores, entrenadores y otros miembros del personal.
- **\*\*Entrenamiento:\*\*** Similar a los deportes tradicionales, con regímenes de práctica, estrategias y análisis de oponentes.

### **\*\*Audiencias y Transmisiones:\*\***

- **\*\*Streaming:\*\*** Plataformas como Twitch y YouTube Gaming permiten a los fans ver los eventos en vivo.
- **\*\*Cobertura:\*\*** Grandes eventos son transmitidos por televisión y cubiertos por medios de comunicación especializados.
- **\*\*Interacción:\*\*** Los fans pueden interactuar en tiempo real con otros espectadores y, a veces, con los jugadores a través de chats en vivo.

### **### Importancia y Impacto**

#### **\*\*Económico:\*\***

- **\*\*Premios:\*\*** Los torneos más importantes ofrecen millones de dólares en premios.
- **\*\*Patrocinios:\*\*** Marcas grandes y pequeñas invierten en equipos y eventos de e-sports.
- **\*\*Ingresos:\*\*** Generados por publicidad, ventas de entradas, mercancías y derechos de transmisión.

#### **\*\*Cultural:\*\***

- **\*\*Popularidad:\*\*** Los e-sports son especialmente populares entre las generaciones más jóvenes.
- **\*\*Comunidades:\*\*** Crean comunidades globales de jugadores y fans.
- **\*\*Reconocimiento:\*\*** Los mejores jugadores de e-sports son celebridades en sus propios derechos, con grandes seguidores en redes sociales.

#### **\*\*Tecnológico:\*\***

- **\*\*Innovación:\*\*** Los e-sports impulsan avances en tecnología de transmisión, realidad virtual y otras áreas.
- **\*\*Accesibilidad:\*\*** Permiten a personas de todo el mundo competir y participar sin las barreras físicas de los deportes tradicionales.

### **### Desafíos y Futuro**

#### **\*\*Desafíos:\*\***

- **\*\*Salud y Bienestar:\*\*** Los jugadores profesionales pueden enfrentar problemas de salud debido a largas horas de juego.
- **\*\*Regulación:\*\*** La industria está en constante evolución y requiere regulaciones claras para asegurar la integridad y el bienestar de los jugadores.
- **\*\*Sostenibilidad:\*\*** Mantener el crecimiento y la rentabilidad a largo plazo es un reto constante.

#### **\*\*Futuro:\*\***

- **\*\*Expansión:\*\*** Se espera que los e-sports sigan creciendo en popularidad y alcance.
- **\*\*Integración:\*\*** Posible integración con deportes tradicionales y otras formas de entretenimiento.
- **\*\*Innovación:\*\*** Nuevas tecnologías y juegos seguirán impulsando la evolución de los e-sports.

En resumen, los e-sports han transformado la forma en que las personas compiten, entretienen y conectan en el mundo digital, convirtiéndose en una parte integral de la cultura moderna y la industria del entretenimiento.

## **HISTORIA DETALLADA DE LOS E-SPORTS**

La historia de los e-sports, o deportes electrónicos, es una fascinante narración de cómo los videojuegos han evolucionado desde simples entretenimientos hasta competiciones profesionales a nivel global. A continuación, se presenta una cronología detallada y explicativa de los principales hitos en el desarrollo de los e-sports.

### **### Años 1970-1980: Los Primeros Pasos**

#### **#### 1972: Primer Torneo Documentado**

- **Evento:** Torneo de "Spacewar!" en la Universidad de Stanford.
- **Importancia:** Este torneo, organizado por estudiantes, es uno de los primeros eventos competitivos documentados en la historia de los videojuegos. Aunque pequeño, sentó las bases para la idea de la competencia en videojuegos.

#### **1980: El Campeonato de "Space Invaders"**

- **Evento:** Atari organiza el "Space Invaders Championship".
- **Participación:** Más de 10,000 jugadores.
- **Importancia:** Este fue uno de los primeros torneos masivos de videojuegos, destacando el potencial de los videojuegos como forma de competencia organizada.

#### **#### 1981 : Creación de Twin Galaxies**

- **Fundador:** Walter Day.
- **Función:** Registro y verificación de récords de videojuegos.
- **Importancia:** Twin Galaxies se convirtió en una autoridad en el registro de récords de videojuegos, organizando competiciones y publicando rankings.

### **### Años 1990: Emergen los Juegos Competitivos en Red**

#### **#### 1990s: Juegos de Lucha y Salas de Arcade**

- **Juegos Clave:** "Street Fighter II" (1991) y "Mortal Kombat" (1992).
- **Importancia:** Los juegos de lucha se popularizaron enormemente en las salas de arcade, con competiciones informales que sentaron las bases para los torneos organizados.

#### **#### 1997: Torneo Red Annihilation de "Quake"**

- **Evento:** Primer gran torneo de "Quake".
- **Premio:** Un Ferrari.
- **Importancia:** Este torneo es considerado uno de los primeros eventos modernos de e-sports, destacando la profesionalización incipiente del sector.

#### **#### 1998: Lanzamiento de "StarCraft"**

- **Desarrollador:** Blizzard Entertainment.

- **Impacto:** Revoluciona la escena competitiva, especialmente en Corea del Sur.
- **Importancia:** "StarCraft" se convierte en un fenómeno cultural en Corea del Sur, donde se establecen las primeras ligas profesionales de e-sports.

### ### Años 2000: La Profesionalización

#### #### 2000: Fundación de KeSPA

- **Nombre Completo:** Korean e-Sports Association.
- **Función:** Regulación y promoción de los e-sports en Corea del Sur.
- **Importancia:** KeSPA institucionaliza los e-sports en Corea, estableciendo estándares y regulaciones para las competiciones.

#### #### 2002: Primer World Cyber Games (WCG)

- **Lugar:** Corea del Sur.
- **Impacto:** Atrae competidores de todo el mundo.
- **Importancia:** Los WCG se convierten en una especie de Olimpiadas de los e-sports, con múltiples juegos y un enfoque internacional.

#### #### 2003: Fundación de Major League Gaming (MLG)

- **Lugar:** Estados Unidos.
- **Función:** Organización de torneos y eventos de e-sports.
- **Importancia:** MLG se convierte en una de las principales ligas de e-sports en Occidente, ayudando a popularizar los deportes electrónicos en América del Norte.

### ### Años 2010: La Explosión Global

#### #### 2010: Primer Torneo de "League of Legends"

- **Desarrollador:** Riot Games.
- **Impacto:** Rápido crecimiento en popularidad.
- **Importancia:** "League of Legends" se convierte en uno de los e-sports más importantes del mundo, con ligas y campeonatos en todos los continentes.

#### #### 2011: Lanzamiento de "Dota 2" y The International

- **Desarrollador:** Valve.
- **Premio:** Más de 1 millón de dólares.
- **Importancia:** The International establece nuevos estándares para los premios en e-sports, atrayendo una enorme audiencia global.

#### #### 2013: Campeonato Mundial de "League of Legends"

- **Lugar:** Staples Center, Los Ángeles.
- **Impacto:** Millones de espectadores en línea y estadio lleno.
- **Importancia:** Este evento marca un punto de inflexión en la visibilidad y popularidad de los e-sports, mostrando su capacidad para llenar grandes estadios y atraer audiencias masivas.

#### #### 2016: Lanzamiento de "Overwatch" y Overwatch League

- **Desarrollador:** Blizzard Entertainment.
- **Impacto:** Introducción de la estructura de equipos de ciudades específicas.

- **Importancia:** La Overwatch League adopta un modelo similar a las ligas deportivas tradicionales, aumentando la legitimidad y el atractivo de los e-sports.

### ### Años 2020: Consolidación y Expansión

#### **#### 2020-2021: Impacto de la Pandemia de COVID-19**

- **Consecuencia:** Incremento en la popularidad de los e-sports.
- **Impacto:** Muchas competiciones deportivas tradicionales se cancelan, llevando a más personas a los e-sports como fuente de entretenimiento.
- **Importancia:** La pandemia acelera la adopción y expansión de los e-sports, demostrando su resiliencia y adaptabilidad.

#### **#### 2021: Primer Torneo VALORANT Champions**

- **Desarrollador:** Riot Games.
- **Impacto:** Nuevo título competitivo en el circuito de e-sports.
- **Importancia:** VALORANT rápidamente se convierte en un juego competitivo destacado, sumándose a otros títulos de Riot Games como "League of Legends".

#### **#### 2023: Crecimiento Continuo**

- **Juegos Clave:** "Fortnite", "Apex Legends", "Rocket League".
- **Impacto:** Expansión continua en términos de audiencia y premios.
- **Importancia:** Los e-sports siguen atrayendo inversiones y audiencias globales, consolidándose como una parte integral del entretenimiento moderno.

### ### Factores Claves en el Crecimiento de los e-Sports

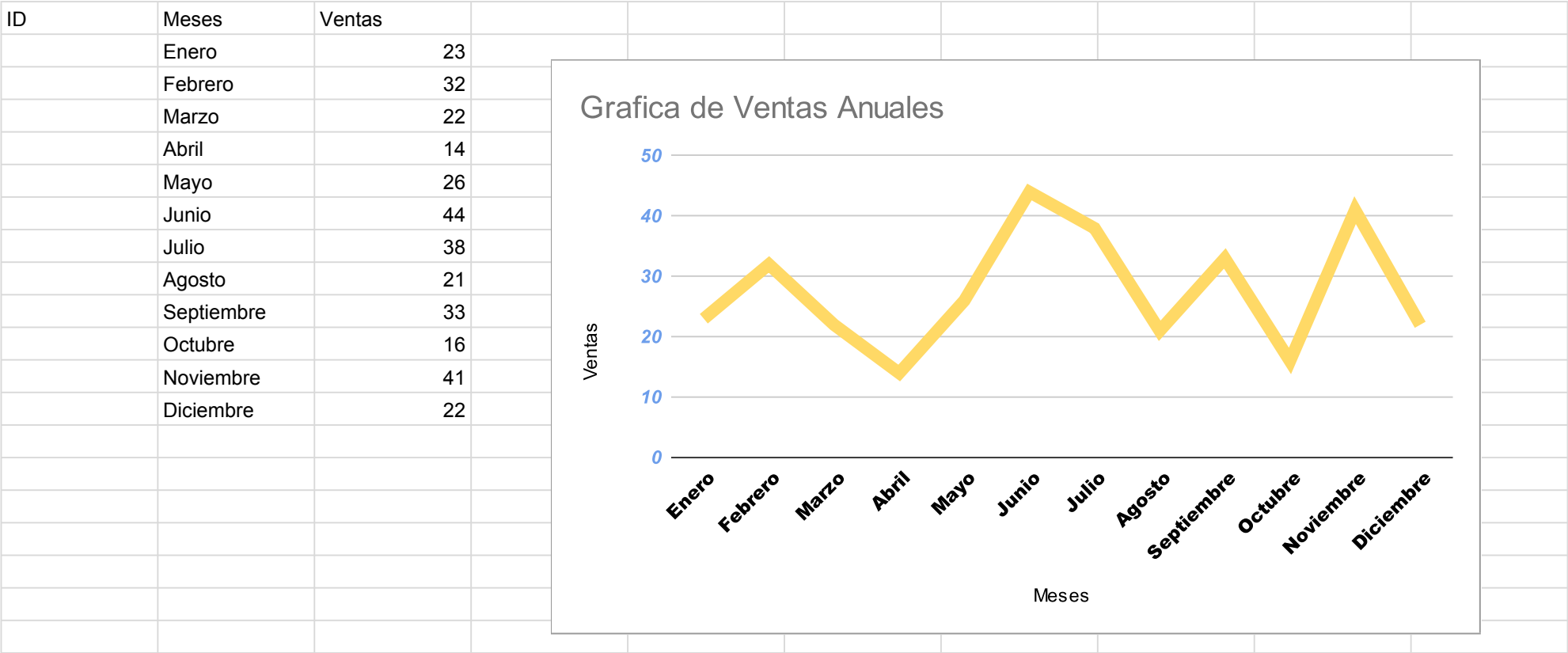
1. **Tecnología y Acceso a Internet:** La mejora en la infraestructura de internet y la tecnología ha permitido el desarrollo de plataformas de juego en línea y la transmisión en vivo de eventos.
2. **Plataformas de Streaming:** Twitch, YouTube Gaming y otras plataformas han facilitado el acceso y la visualización de competencias de e-sports, creando comunidades de seguidores y permitiendo a los jugadores profesionales construir sus marcas personales.
3. **Inversiones y Patrocinios:** Empresas tecnológicas y marcas no relacionadas con los videojuegos han comenzado a invertir en equipos y eventos de e-sports, aportando recursos financieros y elevando el perfil de los deportes electrónicos.
4. **Popularidad Global:** La aceptación cultural y la popularidad global de los videojuegos han sido fundamentales para el crecimiento de los e-sports, con una base de seguidores que sigue creciendo en todas partes del mundo.

Los e-sports han evolucionado desde competiciones informales en salas de arcade hasta eventos de alto perfil con audiencias globales y grandes premios. Este crecimiento refleja tanto el avance tecnológico como el cambio en la cultura del entretenimiento, consolidando a los e-sports como una parte esencial del panorama deportivo y de entretenimiento contemporáneo.

Para mas informacion buscar aqui:

<https://www.marca.com/videojuegos/streamers/2021/10/25/61714053ca4741a4528b45a4.html>

ID	Ingreso	Gasto	Saldo
Alquiler		600	-600
Salario	2000		2000
Alimentos		500	-500
Transporte		200	-200
Propinas	200		200
Total			900





ID	Producto	Precio
	Leche	15
	Carne	23
	Huevos	24
	Pescado	30
	Tartas	13
	Arroz	56
	Total	161
	Precio Medio	26,83333333
	Precio Menor	13
	Precio Mayor	56