

TECNOCOOP

**PROPUESTA
GUIADA
ESPORT
CAPITAL ACTIVA**

SISTEMA DE E SPORT Y DESARROLLO EN SANTA FE

introduccion

Los e sport o deportes electrónicos son competencias de videojuegos que se realizan entre jugadores profesionales o aficionados, individualmente o en equipos, a través de plataformas digitales. Los e sport tienen múltiples beneficios, como promover la inclusión, la convivencia, la educación, el empleo y el desarrollo local, así como generar una industria cultural y económica de gran impacto.

En Argentina, los e sport han experimentado un gran crecimiento en los últimos años, impulsados por la ley de fomento de las industrias culturales y los programas de incentivos y subastas. Según el informe de la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos en Argentina (DEVA), a diciembre de 2020, el país contaba con más de 20 millones de jugadores, 200 equipos profesionales, 50 ligas y torneos, y 10 millones de dólares en premios.

Sin embargo, aún existen desafíos y oportunidades para seguir desarrollando esta actividad, especialmente en zonas como Santa Fe, donde no se han desarrollado los competencia días o eventos presenciales o virtuales que reúnen a los jugadores, los espectadores, los organizadores, los patrocinadores y los medios de comunicación. En estos casos, se requieren soluciones innovadoras y adaptadas a las condiciones locales, que permitan generar y fortalecer un sistema de e sport y desarrollo en la región.

OBJETIVO

El objetivo de este escrito es presentar el diseño y la implementación de un sistema de e sport y desarrollo en Santa Fe, que pueda fomentar la práctica, la difusión, la profesionalización y la generación de valor de los deportes electrónicos en la provincia. El sistema se basa en el uso de recursos disponibles y de bajo costo, y en el aprovechamiento de las potencialidades de la zona de Santa Fe.

METODOLOGÍA

La metodología para el desarrollo del sistema de e sport se divide en las siguientes etapas:

- Diagnóstico: se realizará un análisis de la situación actual de los e sport en Santa Fe, utilizando fuentes primarias y secundarias. Se identificarán las fortalezas, las debilidades, las oportunidades y las amenazas del sector, así como las necesidades y expectativas de los actores involucrados, como los jugadores, los equipos, las ligas, los clubes, las escuelas, las universidades, las empresas, las instituciones públicas, etc.
- Diseño: se definirán los objetivos específicos, las estrategias, las acciones, los indicadores y los recursos del sistema de e sport. Se utilizará un enfoque participativo y colaborativo, que involucre a los actores clave del sector, para garantizar la pertinencia, la viabilidad y la sostenibilidad del sistema. Se elaborará un plan de trabajo que detalle las actividades, los responsables, los plazos y los presupuestos del sistema.
- Implementación: se ejecutarán las acciones previstas en el plan de trabajo, siguiendo los criterios de calidad, eficiencia y eficacia. Se realizarán las coordinaciones, las gestiones, las capacitaciones, las comunicaciones, las evaluaciones y los ajustes necesarios para el buen funcionamiento del sistema. Se pondrán en marcha los competencia días, como eventos presenciales o virtuales que congreguen a los participantes y al público del sistema de e sport.

Seguimiento y evaluación: se realizará un monitoreo permanente del sistema de e sport, utilizando los indicadores definidos en el diseño. Se recogerán y analizarán los datos e informaciones relevantes para medir el avance, el impacto y los resultados del sistema. Se elaborarán informes periódicos que reflejen los logros, las dificultades, las lecciones aprendidas y las recomendaciones del sistema

RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados del desarrollo del sistema de e sport son los siguientes:

- Fomentar la práctica de los deportes electrónicos en Santa Fe, aumentando el número, la diversidad y la calidad de los jugadores, los equipos, las ligas y los torneos de e sport en la provincia.
- Difundir los deportes electrónicos en Santa Fe, incrementando el nivel de conocimiento, interés y participación de la población, los medios de comunicación y los sectores estratégicos en los e sport.
- Profesionalizar los deportes electrónicos en Santa Fe, mejorando las condiciones, las capacidades, las oportunidades y los beneficios de los actores del sector, como los jugadores, los entrenadores, los árbitros, los organizadores, los patrocinadores, etc.
- Generar valor con los deportes electrónicos en Santa Fe, contribuyendo al desarrollo social, cultural, económico y ambiental de la provincia, a través de la creación de empleo, la generación de ingresos, la promoción de la educación, la inclusión, la convivencia y la innovación

RESUMEN

Los esports, otra oportunidad de crecimiento

Los videojuegos en general son un producto de entretenimiento para disfrutar en casa o en línea con amigos, pero en los esports encontraron el escenario para expandirse y convertirse en un deporte que llame la atención de fanáticos y marcas para crear espectáculos masivos.

Datos compartidos por Newzoo dan muestra de la importancia de este panorama. Se espera que para 2025 haya cerca de 640 millones de personas interesadas en asistir a eventos en vivo de esports.

Un número que está en proceso de construcción, ya que durante 2022 se estima que asistieron 3.1 mil millones de espectadores en el mundo y se espera que la cifra crezca en un 12% para 2024.

Algo a lo que hay que sumarle lo que generan los creadores de contenido y las transmisiones en directo por plataformas digitales. Las industrias creativas, del conocimiento y del software son sectores que tienen un gran potencial para generar valor agregado, empleo, innovación y desarrollo local. Sin embargo, también enfrentan diversos desafíos y barreras que requieren de políticas públicas adecuadas para su fomento y consolidación.

Algunas de las políticas públicas que podrían impulsar el desarrollo de estas industrias en tu ciudad son:

Promover la formación y capacitación de recursos humanos calificados para estas actividades, tanto a nivel técnico como profesional, mediante programas de educación, becas, cursos, talleres, etc.

Estimular la inversión y el financiamiento para la creación, el desarrollo y la expansión de empresas y emprendimientos vinculados a estas industrias, mediante incentivos fiscales, créditos, subsidios, fondos, etc.

Fomentar la articulación y la cooperación entre los actores del ecosistema creativo, como universidades, centros de investigación, empresas, organizaciones sociales, gobiernos, etc., mediante redes, plataformas, clusters, parques tecnológicos, etc. Apoyar la generación y la transferencia de conocimiento y de tecnologías orientadas a resolver problemas sociales, económicos, productivos y/o ambientales, mediante proyectos de investigación, desarrollo e innovación, programas de vinculación, etc.

Facilitar el acceso y la difusión de los productos y servicios de estas industrias, tanto en el mercado interno como en el externo, mediante estrategias de promoción, comercialización, exportación, etc

<https://tecnocoopstafe.github.io/about/>

tecnocoop.01@gmail.com

3424383363/ 3425387363