



MARÍA CARLA DELGADO

PORT FOLIO

mac

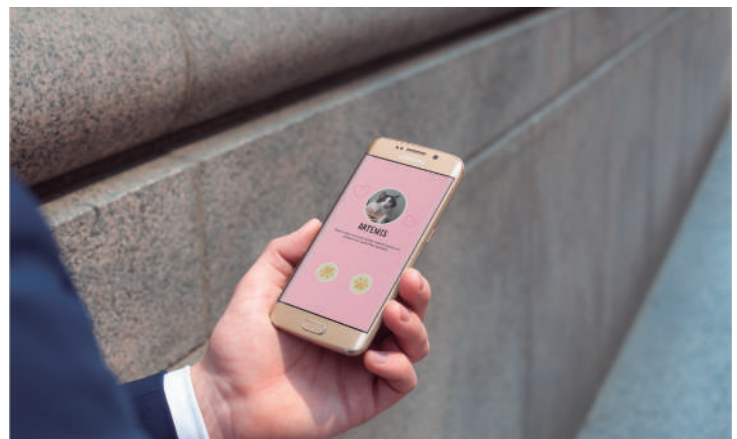
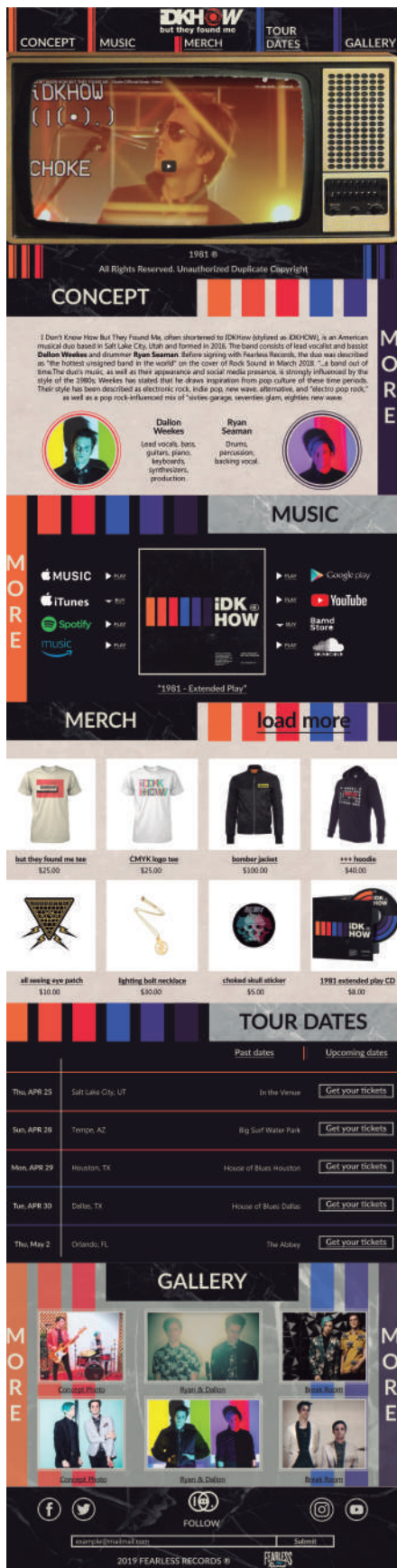


ONIRIAS

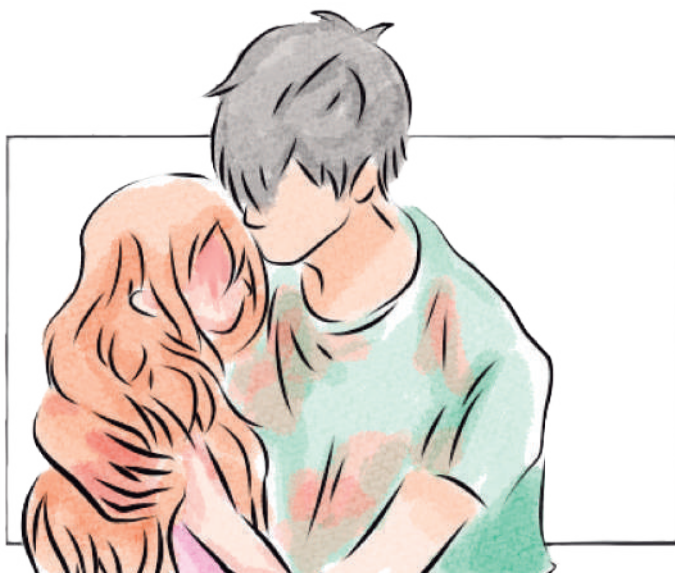


WOOFER

LOGOS



WEB



ILUSTRACIÓN



DEPORTES

¿Qué son los eSports y cómo surgieron?

Los eSports o deportes electrónicos vienen haciéndose cada vez más conocidos desde antes del 2000, pero para no caer en una cronología a través del tiempo, nos situaremos alrededor del 2015: época en la que los escenarios competitivos multijugador de League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, y Dota 2 eran imparables. Durante este año, el mercado generó ingresos de 325 millones de dólares y la audiencia global de los deportes electrónicos fue de 226 millones de personas. Si nos vamos un poco hacia atrás, 2011 vio el nacimiento de The International, el campeonato de Dota 2 más grande del mundo organizado por Valve. Hoy por hoy se trata de uno de los que mayores premios contiene, y tan reciente como el año pasado, lograron alcanzar un premio total de \$25 millones de dólares.

Otros hitos incluyen el renombre de Denny "Shipit"ur", el primer jugador de League of Legends canadiense en obtener un permiso visado P-1A por parte del gobierno estadounidense, el cual es correspondiente a los atletas reconocidos de manera internacional. Según un artículo en El País de 2017, se trata de un mercado que crece al 40% anual en el mundo y ya supera los 500 millones en ventas. Además, se estima que alcanzará los \$15 billones para 2020. Los MOBA como Dota 2 y Heroes of the Storm, además de shooters como Overwatch tienen sus propias audiencias y equipos alrededor, ya que se encuentra en una variedad de géneros como cualquier otro deporte.



Victoria de Fun Plus Phoenix (FPX) en LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIP 2019



EDITORIAL



ENVASE



www.onirias.com.mx

ONIRIAS
reemplazando realidades



