



Módulo 3: Construcción de un equipo competitivo

Autor: Alain Gerfauo

Fecha: 20/2025

Introducción.....	3
1. Reclutamiento y formación de un roster balanceado.....	3
1.1 Objetivos del proyecto competitivo.....	3
Definición de metas.....	4
Horizonte de desarrollo.....	4
1.2 Perfil ideal de jugador para cada posición.....	4
Habilidades técnicas.....	4
Competencias tácticas.....	5
Aptitudes personales.....	5
1.3 Fuentes de scouting.....	6
Partidas clasificatorias y sistemas de ladder.....	6
Torneos amateur y ligas universitarias.....	6
Plataformas especializadas y redes sociales.....	6
1.4 Proceso de tryouts.....	7
Diseño de ejercicios.....	7
Métricas de evaluación.....	7
Test de sinergia.....	7
1.5 Modelo de desarrollo de equipos (Tuckman aplicado).....	8
1.6 Modalidades de trabajo e infraestructura.....	9
Gaming Office.....	9
Gaming House.....	9
Equipos online.....	9
Bootcamp.....	9
1.7 Cierre de roster y acuerdos básicos.....	10
Titulares y suplentes.....	10
Contratos de compromiso.....	10
Plan de cantera.....	10
2. Definición de roles y sinergias dentro del equipo.....	10
2.1 Mapeo de roles según género.....	11
FPS (First-Person Shooter).....	11
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).....	11
Battle Royale.....	11
Fighting Games.....	12
Simuladores Deportivos.....	12
2.2 Complementar habilidades.....	12
Equilibrio agresión-contención.....	12
Roles de liderazgo.....	13
Soporte emocional.....	13



2.3 Dinámicas de comunicación y toma de decisiones.....	13
Protocolo de “callouts”.....	13
Cadenas de mando en partida.....	13
Ejercicios de crisis.....	13
2.4 Ejercicios de sinergia.....	14
MOBA: team fights y objetivos neutrales.....	14
FPS: triple peek y rotate-and-retake.....	14
Battle Royale: reagrupamientos bajo fuego.....	14
2.5 Cohesión y cultura de equipo.....	15
Valores y reglas no escritas.....	15
Rituales pre-partida.....	15
Estrategias de fidelización.....	15
2.6 Estilos de liderazgo y gestión de equipo.....	16
Autoritario vs. democrático.....	16
Coordinación entre head coach y líder in-game.....	16
3. Evaluación de jugadores y mejora de habilidades individuales.....	16
3.1 Definición de métricas clave (KPIs).....	16
Cuantitativas.....	16
Cualitativas.....	17
3.2 Herramientas de registro y análisis.....	17
Grabación y etiquetado de repeticiones.....	17
Plataformas de estadísticas.....	18
Documentación compartida.....	18
3.3 Planes de mejora personalizados.....	18
Diagnóstico de debilidades.....	18
Ejercicios recomendados.....	19
Metas SMART.....	19
3.4 Sesiones de coaching individual.....	20
Feedback vídeo-guiado.....	20
Entrenamiento invisible.....	20
Apoyo mental.....	20
3.5 Seguimiento y reajuste de objetivos.....	20
Reuniones quincenales.....	20
Ajuste de prioridades.....	20
Reconocimiento de logros.....	21
3.6 Salud y rendimiento.....	21
Ergonomía.....	21
Nutrición y sueño.....	21
Monitoreo de bienestar.....	21
3.7 Variables psicológicas y cognitivas.....	21
Autoeficacia y motivación.....	21
Entrenamiento cognitivo.....	21
Coaching mental.....	22
Conclusión:.....	22



Introducción

En el universo de los eSports, el talento individual es solo la base sobre la que se edifica el verdadero éxito: la construcción de un equipo competitivo requiere una estrategia consciente que abarque desde la selección de jugadores hasta la creación de un entorno de confianza y alto rendimiento. En este módulo profundizaremos en tres ejes fundamentales para configurar un roster capaz de afrontar con garantías los desafíos de cualquier liga o torneo:

1. **Reclutamiento y formación de un roster balanceado:** cómo definir metas concretas, identificar el perfil ideal para cada posición y organizar un proceso de búsqueda y selección de jugadores que garantice que sus habilidades se complementen entre sí.
2. **Definición de roles y sinergias dentro del equipo:** el mapeo de roles según género de juego, la combinación adecuada de estilos agresivos y defensivos, los protocolos de comunicación y los ejercicios prácticos que consoliden la coordinación grupal.
3. **Evaluación de jugadores y mejora de habilidades individuales:** establecimiento de métricas clave, uso de herramientas de análisis, diseño de planes de mejora personalizados y abordaje del componente invisible —salud física y mental— que sustenta el rendimiento.

A lo largo de las próximas secciones, abordaremos paso a paso cada uno de estos bloques, aportando conceptos claros, ejemplos prácticos y metodologías accesibles para quien se acerca por primera vez a la gestión de un equipo de eSports, pero sin renunciar al rigor necesario para un proyecto serio y profesional.

1. Reclutamiento y formación de un roster balanceado

La base de cualquier proyecto de eSports exitoso es contar con un roster equilibrado. El término *roster* se refiere a la plantilla de jugadores que representará al equipo en competiciones oficiales. Un roster balanceado no significa simplemente tener a los cinco mejores jugadores disponibles, sino armar un conjunto de talentos cuyas habilidades técnicas, competencias tácticas y rasgos personales se complementan, de modo que el grupo funcione como un sistema integrado y flexible.

1.1 Objetivos del proyecto competitivo

Antes de salir a buscar jugadores, es imprescindible definir con claridad qué se espera lograr y en qué plazo. Esto orienta todas las decisiones posteriores de selección y formación.



Definición de metas

- **Torneos de baja escala:** competir en ligas de barrio, torneos universitarios o eventos de pequeñas organizaciones. Aquí la exigencia es más moderada y el objetivo principal suele ser ganar experiencia y visibilidad.
- **Torneos regionales:** participar en competencias que reúnen varios equipos de una misma provincia o zona. Requieren un nivel superior de coordinación y ya suelen ofrecer recompensas económicas o becas.
- **Torneos internacionales:** apuntar a eventos con equipos de distintos países. Se necesita un roster de élite, soporte logístico más sofisticado y capacidad de adaptación a diferentes usos horarios y formatos de torneo.

Horizonte de desarrollo

- **Pretemporada** (1–2 meses): período de formación del roster, establecimiento de roles y primeros entrenamientos. Aquí se definen rutinas de práctica y se realizan los primeros scrims informales.
- **Temporada regular** (3–6 meses): fases de competencia programadas, con calendario de scrims y torneos oficiales. Se monitorean resultados y se ajusta la preparación técnica y mental.
- **Posttemporada** (1–2 meses): tras la fase regular, se evalúa el desempeño global, se realizan ajustes profundos y se planifica el roster para la siguiente temporada o para un ciclo de mayor envergadura.

Definir claramente estas metas y plazos permite al equipo medir su progreso y mantener un enfoque claro durante el proceso de reclutamiento y entrenamientos iniciales.

1.2 Perfil ideal de jugador para cada posición

Cada juego y cada modo de competición exige roles específicos dentro del roster. Al definir el perfil ideal, conviene distinguir tres dimensiones: habilidades técnicas, competencias tácticas y aptitudes personales.

Habilidades técnicas

- **Puntería y precisión:** capacidad para apuntar con exactitud, esencial en shooters (FPS) y en enfrentamientos de corta distancia.



- **Last-hit y macrogame:** en MOBAs o juegos basados en economía de recursos, la habilidad de acertar el golpe final a los minions (last-hit) o la gestión de la economía global del equipo corresponde al macrogame, que engloba decisiones sobre cuándo farmear, presionar líneas o disputar objetivos neutrales.
- **Combos y micromecánicas:** ejecución de secuencias de habilidades en un orden óptimo, como en juegos de lucha (Fighting Games) o en MOBAs, donde el manejo de atajos de teclado y tiempos de animación marca la diferencia.
- **Construcción y movimiento:** en títulos como Fortnite o Rocket League, la capacidad de construir estructuras defensivas o desplazar el vehículo con precisión se considera parte de las habilidades técnicas.

Competencias tácticas

- **Visión de juego:** entender la situación global, anticiparse a los movimientos del adversario y leer el flujo de la partida.
- **Toma de decisiones:** elegir rápidamente entre varias opciones —atacar, retroceder, cambiar de objetivo— especialmente bajo presión.
- **Adaptabilidad:** ajustar la estrategia (macro y micro game) según el desarrollo del encuentro, los cambios de parche o las tácticas del rival.

Aptitudes personales

- **Resiliencia:** capacidad para recuperarse mentalmente de una derrota o un error crítico durante la partida.
- **Autocrítica:** predisposición a analizar el propio rendimiento con honestidad y aceptar correcciones del coach o de los compañeros.
- **Liderazgo:** no siempre recae en un solo jugador, pero contar con personas capaces de motivar y orientar al grupo en momentos clave es un plus.
- **Comunicación:** claridad al dar información (callouts), buena escucha y respeto al turno de palabra dentro de la sala de voz.



Al reunir estas dimensiones en cada posición, se garantiza que cada jugador aporte no solo un nivel mecánico, sino también una visión táctica y criterios de conducta que favorezcan la cohesión del roster.

1.3 Fuentes de scouting

El *scouting* es el proceso de búsqueda y evaluación de talentos. Para hacerlo de forma exhaustiva, conviene explorar varias fuentes:

Partidas clasificatorias y sistemas de ladder

- **Ranked:** partidas internas del juego donde se asignan divisiones o puntajes. Sirven para detectar jugadores con estadísticas consistentes.
- **FACEIT / Challengermode:** plataformas externas para shooters o MOBAs que ofrecen sistemas de emparejamiento más precisos y datos extendidos de rendimiento.

Torneos amateur y ligas universitarias

- **Ligas locales:** espacios organizados por universidades o centros culturales donde la presión es moderada y los costos de inscripción bajos.
- **Equipos comunitarios:** torneos organizados por streamers o canales de YouTube, ideales para observar comportamientos en entornos semi-profesionales.

Plataformas especializadas y redes sociales

- **Discord:** busca servidores oficiales del juego o de la región donde se publican convocatorias de tryouts y resultados de torneos amateur.
- **Reddit y foros:** subreddits locales o hilos especializados suelen albergar jugadores que buscan equipos.
- **Twitter:** seguimiento de hashtags como #esportsARG o #CSGOAmateur permite descubrir partidas grabadas, clips destacados y perfiles emergentes.

Combinar estas fuentes asegura un pool de candidatos diversos y con distintos niveles de experiencia.



1.4 Proceso de tryouts

Los *tryouts* son pruebas prácticas para evaluar cómo encaja cada candidato en el roster. Un proceso estructurado incluye:

Diseño de ejercicios

- **Drills¹ individuales:** sesiones cortas de puntería (por ejemplo, ejercicios de *flick shots* en Aim Lab) o de ejecución de combos y macros en entornos de práctica.
- **Dinámicas grupales:** mini-scrims (partidas cortas de prueba) donde los aspirantes juegan roles rotativos para observar su capacidad de adaptación y comunicación.

Métricas de evaluación

- **KDA (Kills/Deaths/Assists):** relación entre bajas y muertes, un indicador básico de desempeño en shooters y MOBAs.
- **Precisión:** porcentaje de disparos o habilidades que impactan al objetivo.
- **Tiempos de reacción:** medición de cuán rápido responde el jugador ante estímulos visuales o de sonido.
- **Participación en objetivos:** en MOBAs, porcentaje de asistencias o participación en torres y objetivos neutrales; en shooters, apoyo en colocación de granadas o cobertura de zonas.

Test de sinergia

- Durante las scrims de prueba, rotar las posiciones (por ejemplo, cambiar al aspirante a soporte en una partida de FPS o a jungler en un MOBA) permite evaluar la sinergia: la capacidad de interactuar eficazmente con el resto del equipo.
- Se miden indicadores de comunicación (uso de callouts, claridad de instrucciones) y la rapidez para entender y ejecutar tácticas de equipo.

Este proceso debe documentarse cuidadosamente, registrando resultados y observaciones cualitativas para fundamentar la decisión final.

¹ **Drill:** Ejercicio corto y repetitivo usado en entrenamientos para mejorar habilidades específicas dentro del juego.



1.5 Modelo de desarrollo de equipos (Tuckman aplicado)

El psicólogo Bruce Tuckman propuso un clásico modelo de desarrollo grupal que aplica muy bien a los equipos de eSports:

1. Formación (Forming)

- Etapa inicial tras completar los tryouts.
- Dinámicas de bienvenida: presentaciones formales, definición de expectativas y reglas básicas de convivencia.
- Se siembra la confianza inicial mediante ejercicios de *team-building* (por ejemplo, partidas cooperativas informales).

2. Conflicto (Storming)

- Surgen diferencias de personalidad o de estilo de juego.
- El coach detecta fricciones (por ejemplo, debates sobre tácticas o choques en la comunicación).
- Se aplican dinámicas de resolución de conflictos: retroalimentación guiada, establecimiento de canales de comunicación estructurados.

3. Normalización (Norming)

- El equipo acuerda normas internas: protocolos de callouts, tiempos de respuesta en chat de voz, pautas de respeto y autocrítica.
- Se definen roles de liderazgo dentro de la partida (shot-caller, co-shot-caller).
- Aumenta la cohesión y el sentido de identidad grupal.

4. Rendimiento (Performing)

- El roster despliega sus sinergias de forma fluida en scrims y torneos.
- Se ajustan detalles tácticos sobre la marcha, sin perder cohesión ni confianza.



- El equipo alcanza su pico de rendimiento, cumpliendo los objetivos competitivos definidos en la pretemporada.

Este ciclo no es lineal; puede haber regresiones, pero brinda un marco para entender y facilitar el crecimiento del grupo.

1.6 Modalidades de trabajo e infraestructura

La forma en que se organiza el día a día del roster influye directamente en su cohesión y rendimiento.

Gaming Office

- Ubicación: centro de entrenamiento equipado con PCs de alta gama, internet de baja latencia y áreas de descanso.
- Ventaja: separa la vida personal del entorno competitivo, reduciendo distracciones.
- Ideal para: proyectos con respaldo económico estable y enfoque a largo plazo.

Gaming House

- Ubicación: vivienda compartida por el equipo las 24 horas.
- Ventaja: inmersión total y desarrollo acelerado de la cohesión.
- Desafío: exige gestión de convivencia y cuidado del bienestar mental.

Equipos online

- Sin lugar físico común; cada jugador entrena desde su propia casa.
- Requiere alta autonomía, uso de herramientas de supervisión (como software de seguimiento de sesiones) y buena comunicación digital.
- Es una opción económica y flexible para proyectos en fase inicial.

Bootcamp

- Concentración intensiva (2–4 semanas) en un lugar específico antes de un torneo importante.



- Combina scrimms contra equipos de élite, análisis profundo y preparación física y mental.
- Aporta enfoque máximo y adaptación a entornos de competición.

Elegir la modalidad adecuada depende de recursos, metas y la etapa de desarrollo del equipo.

1.7 Cierre de roster y acuerdos básicos

Finalmente, una vez seleccionado el roster, es necesario formalizar compromisos y planificar el futuro.

Titulares y suplentes

- **Titulares:** jugadores que participan regularmente en la alineación.
- **Suplentes:** reservas disponibles para cubrir ausencias o aportar flexibilidad táctica.

Contratos de compromiso

- Plazos mínimos de permanencia (por ejemplo, temporada completa).
- Cláusulas de rotación: condiciones para cambiar de titular a suplente y viceversa.
- Renovación: criterios de rendimiento que habilitan la extensión o rescisión de contrato.

Plan de cantera

- Creación de un equipo de jóvenes promesas o academia interna.
- Rutas de ascenso: criterios claros (estadísticas, actitud, resultados en torneos menores) para subir al roster principal.
- Asegura la continuidad del proyecto y el flujo de talento interno.

2. Definición de roles y sinergias dentro del equipo

Para que un equipo de eSports funcione como un organismo coordinado, es imprescindible que cada jugador entienda con claridad su rol específico y cómo encaja en la mecánica colectiva. En esta sección vamos a profundizar en la identificación de roles según el género de juego, la forma de combinar habilidades para lograr un equilibrio óptimo, las dinámicas



de comunicación que mantienen al equipo alineado, los ejercicios prácticos para forjar sinergia, la cultura compartida que fortalece la cohesión y, por último, los estilos de liderazgo que rigen la toma de decisiones.

2.1 Mapeo de roles según género

Cada tipo de videojuego competitivo tiene sus propias exigencias tácticas y mecánicas, y por eso definimos roles con responsabilidades muy concretas.

FPS (First-Person Shooter)

- **Entry-fragger:** jugador encargado de “entrar primero” en un sitio, creando espacio para el resto del equipo. Su tarea es generar impacto inicial y recoger información.
- **Lurker:** se separa de la formación principal para flanquear al rival o asegurar bajas inesperadas. Opera de forma más solitaria, pero aun así en coordinación con el call-out general.
- **Support:** especializado en lanzar granadas de humo, flash o incendiarias, y en dar cobertura a los fraggers. Es el pilar que permite ejecutar jugadas de manera segura.
- **AWPer / In-Game Leader (IGL):** en juegos como CS:GO, el francotirador de élite (AWP) y al mismo tiempo la voz que marca la estrategia en tiempo real. Coordina rotaciones y toma decisiones tácticas bajo presión.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

- **Top-laner:** controla una de las líneas laterales del mapa, suele jugar con personajes resistentes (“tanques”).
- **Jungler:** se mueve por la jungla (espacios entre líneas), recoge objetivos neutrales y realiza emboscadas (“ganks”) para ayudar a sus compañeros de línea.
- **Mid-laner:** ocupa la línea central, con personajes de alto daño o control, y tiene gran influencia en el ritmo de la partida.
- **ADC (Attack Damage Carry):** concentración de daño físico a distancia, vital en el final del juego para derribar estructuras y enemigos.
- **Soporte:** cuida al ADC en la línea inferior, proporciona curaciones, escudos y visión del mapa.



Battle Royale

- **In game Leader (IGL):** El líder del equipo en la partida es el que mejor maneja el macro game bajo presión y es quién da las órdenes de a dónde ir, de cuándo “forcear”, de cuándo rotar, de cuándo “tomar high/low” o de cualquier situación que requiera de una decisión importante o rápida dentro de la partida.
- **Support:** El jugador que “supportea” al equipo es el encargado de apoyar al fragger y al igl, es el encargado de tirar utilidades y el que lleva más utilidad en el inventario, es el encargado de estar al tanto de que los rivales no hagan jugadas que puedan terminar la partida y de observar el juego para dar calls útiles.
- **Fragger:** El fragger es el encargado de conseguir la mayor cantidad de eliminaciones posibles, de conseguir “refill”, de ejercer la mayor presión sobre los enemigos, etc. En Fortnite, por ejemplo, el fragger es el encargado de presionar las capas inferiores o limpiar “la layer” mientras el “path maker” construye el camino.

Fighting Games

- **Main:** personaje principal con el que el jugador se siente más cómodo y domina sus herramientas.
- **Pocket-character:** segundo personaje menos habitual, usado como sorpresa para contrarrestar matchups desfavorables.
- **Coach de set-up:** aunque no juega, prepara configuraciones específicas del controlador/inputs y guía la selección de personaje según el rival.

Simuladores Deportivos

- En muchos videojuegos de simuladores deportivos no suele haber un rol específico o los roles suelen ser equivalentes al deporte físico que simulan de manera virtual.

2.2 Complementar habilidades

Un buen roster balanceado necesita combinar perfiles agresivos y defensivos, líderes naturales y apoyos emocionales.

Equilibrio agresión-contención

- **Pushers:** jugadores cuyo estilo es presionar al rival constantemente, asumir riesgos calculados y generar bajas.



- **Anchor:** contrapartida defensiva, mantienen posiciones clave y cubren los avances de los pushers, asegurando que no haya brechas en la defensa.

Roles de liderazgo

- **Líder:** designado para tomar decisiones tácticas en tiempo real, ordenar rotaciones y ajustar la estrategia sobre la marcha.
- **Coach:** explicado anteriormente, es un rol de liderazgo por defecto fundamental para la cohesión del equipo.
- **Co líder:** segundo al mando, comparte la carga de información, confirma llamadas y puede sustituir al principal en caso de desconexión o sobrecarga informativa.

Soporte emocional

- **Keeper:** jugador con alta inteligencia emocional, se encarga de levantar la moral del equipo cuando hay errores o mala racha. Fomenta un ambiente constructivo y evita la escalada de frustraciones.

La mezcla adecuada de estos perfiles fortalece tanto la ejecución de jugadas como la estabilidad del grupo en momentos de tensión.

2.3 Dinámicas de comunicación y toma de decisiones

La comunicación clara y la estructura de mando definen la velocidad y calidad de las respuestas en partida.

Protocolo de “callouts”

Un *callout* es una palabra o frase breve que identifica una posición o acción en el mapa. Para evitar confusiones, el equipo adopta un vocabulario estandarizado: por ejemplo, “Banana” y “Mid” en CS:GO, o “Dragon Pit” y “Top Lane” en un MOBA.

Cadenas de mando en partida

- **In game Coach :** desde el banquillo o fuera del juego, aporta insights entre rondas, identifica patrones del rival y sugiere ajustes.
- **IGL:** El líder de la partida ejecutando las calls en tiempo real.
- **Co-líder:** jugador principal que asume la voz del igl si éste se concentra en su propia mecánica o sufre interferencias de comunicación.

Ejercicios de crisis

Para entrenar la toma de decisiones bajo presión, se diseñan simulacros como:



- **Contrafuego coordinado:** el equipo recibe fuego simulado en un área y debe reorganizarse para contrarrestar la amenaza.
- **Rotaciones fallidas:** se interrumpe un plan de ataque o rotación, por lo que el equipo debe improvisar una respuesta defensiva.
- **Desventaja numérica:** Se pone a jugadores a entrenar en situaciones de desventaja numérica para aprender a sacar su máximo potencial tanto 2v1 coordinado como un 1v2 táctico maximizando la determinación y el manejo efectivo de la presión.

Estos ejercicios enseñan a reaccionar con calma y a sincronizar la comunicación cuando más importa.

2.4 Ejercicios de sinergia

Consolidar la complementariedad de roles exige práctica conjunta enfocada en situaciones reales.

MOBA: team fights y objetivos neutrales

- Durante los scrims, se dedica un bloque a disputas de dragones o barones (objetivos neutros) hasta perfeccionar la coordinación de habilidades.
- Se ensaya la ejecución de team fights completas, definiendo quién inicia con control de masas, quién sigue con daño y quién cierra con habilidades de área.

FPS: triple peek y rotate-and-retake

- **Triple peek:** tres jugadores entran en secuencia rápida a la vez para saturar la defensa enemiga; requiere práctica de timings y preaim.
- **Rotate-and-retake:** tras perder un punto, el equipo estudia la posición de los enemigos y ensaya la reentrada conjunta para recuperar el control.

Battle Royale: reagrupamientos bajo fuego

- Se recrean escenarios en los que el equipo queda disperso y debe reagruparse mientras es atacado por bots o compañeros asignados para ejercer presión.
- Rotación a “deadzone”: Se entrena cómo y cuándo es conveniente rotar a la zona muerta.
- Retake al highground y al ultimate lowground: Se entrenan ambos por separado ya que requiere de estrategias y mecánicas diferentes, pero ambos suelen darse en el mismo momento y hay que decidir cuál de los 2 conviene hacer.



Estos drills permiten que los jugadores internalicen reacciones coordinadas y refuercen la confianza mutua.

2.5 Cohesión y cultura de equipo

La sinergia técnica y táctica se potencia cuando existe un entorno de confianza y valores compartidos.

Valores y reglas no escritas

- **Respeto:** todos los miembros escuchan sin interrumpir, haciendo turnos de palabra en la sala de voz.
- **Feedback inmediato:** se corrigen errores de forma constructiva, enfocándose en la acción y no en la persona.
- **Compromiso:** puntualidad en los entrenamientos y respeto por el plan definido.

Rituales pre-partida

- **Charla motivacional:** 5 minutos antes de entrenar o competir, se realiza un breve discurso que refuerza objetivos y fortalece la mentalidad colectiva.
- **Warm-up grupal:** ejercicio de mecánicas básicas (puntería, movimientos) hecho en conjunto para sincronizar el ritmo.
- **Canciones de equipo:** acordar una pista o jingle que se reproduce antes de cada partida para crear un estado mental positivo.

Hay mil rituales que pueden hacerse, algunos más peculiares que otros. Pero en cuanto a los rituales, no hay que juzgar los métodos sino la efectividad personal. También hay rituales muy breves para controlar el mental. Pero es una cuestión muy personal.

Estrategias de fidelización

- **Uniformes internos:** camisetas o skins personalizados con el logo del equipo, aumentan el sentido de pertenencia.
- **Actividades de team-building:** salidas, juegos cooperativos fuera del juego (por ejemplo, escape rooms) para fortalecer vínculos personales.

Una cultura sólida reduce la fricción y mejora la resiliencia en momentos difíciles.



2.6 Estilos de liderazgo y gestión de equipo

La forma en que se lidera al grupo impacta directamente en su rendimiento y bienestar.

Autoritario vs. democrático

- **Autoritario:** el líder toma decisiones unilaterales, útil en situaciones de crisis o cuando el equipo es inexperto y requiere dirección clara.
- **Democrático:** las decisiones se discuten en grupo, ideal para equipos consolidados que aportan ideas valiosas y refuerza el sentido de propiedad.

Saber cuándo cambiar de estilo es parte del rol del head coach y del captain.

Coordinación entre head coach y líder in-game

- **Head coach:** planifica entrenamientos, analiza datos de rendimiento y define la estrategia general.
- **Líder in-game:** ejecuta la estrategia en tiempo real y hace microajustes sobre la marcha.

La zona de influencia de cada uno debe quedar clara: el coach aporta feedback entre rondas. Por lo general, mientras que el líder in-game controla la acción durante la partida. Un solapamiento mal gestionado puede generar confusión y retrasos en la toma de decisiones.

3. Evaluación de jugadores y mejora de habilidades individuales

Para que un equipo alcance su máximo potencial, resulta clave no sólo entrenar de forma colectiva, sino también realizar un seguimiento pormenorizado del desempeño de cada integrante y diseñar planes de mejora que atiendan a sus necesidades particulares. En este apartado repasamos cómo definir indicadores de rendimiento, qué herramientas usar para registrarlos, cómo estructurar planes personalizados, de qué manera llevar a cabo sesiones de coaching individual, y cómo incorporar factores de salud y variables psicológicas en el proceso.

3.1 Definición de métricas clave (KPIs)

Cuantitativas

Las métricas cuantitativas permiten traducir en números el rendimiento de un jugador. Algunas de las más relevantes son:



- Win-rate por mapa o composición: porcentaje de victorias en cada mapa o con cada personaje/composición. Ayuda a identificar fortalezas específicas y mapas donde conviene reforzar la práctica.
- Precisión de disparos: porcentaje de balas o disparos dirigidos al enemigo que impactan de verdad. En shooters, esto refleja control de puntería y dominio de las mecánicas de apuntado.
- Participación en objetivos: mide cuántas veces el jugador interviene en la consecución de objetivos clave (derribar torres, ganar dragones, plantar o desactivar la bomba). Es un indicador de implicación en el juego colectivo y del uso correcto del macrogame.
- KDA (Kills/Deaths/Assists): relación entre bajas, muertes y asistencias. Un KDA elevado indica eficacia en combate y supervivencia.

Cualitativas

Las métricas cualitativas capturan aspectos menos tangibles pero fundamentales:

- Calidad de la comunicación: claridad, timing y relevancia de los callouts que hace el jugador. Un buen comunicador garantiza que su equipo tome decisiones informadas.
- Liderazgo en partida: capacidad para tomar iniciativa en situaciones críticas, proponer rotaciones o cambios tácticos y mantener la calma del grupo.
- Capacidad de adaptación: rapidez con que el jugador incorpora feedback del coach, modifica su estilo de juego tras un parche o cambia de rol según las necesidades de la partida.

Combinar estas métricas brinda una fotografía completa de las áreas fuertes y débiles de cada miembro del roster.

3.2 Herramientas de registro y análisis

Para recabar y procesar todas estas métricas, existen distintas soluciones tecnológicas.

Grabación y etiquetado de repeticiones

- OBS (Open Broadcaster Software): permite grabar partidas completas con múltiples pistas de audio. Ideal para luego revisar momentos concretos.



- Overwolf: es una plataforma que proporciona herramientas para que los desarrolladores creen aplicaciones y superposiciones personalizadas para juegos. Estas aplicaciones pueden incluir desde herramientas de grabación y edición de video hasta widgets informativos y estadísticas del juego. En esencia, Overwolf es un ecosistema para creadores de contenido y jugadores, permitiendo la integración de funcionalidades adicionales dentro de los juegos
- ShadowPlay: solución nativa de NVIDIA que graba en segundo plano los últimos minutos de juego con atajos de teclado, facilitando capturar jugadas destacadas al instante.

Plataformas de estadísticas

- Faceit Analytics: extrae datos de tus partidas en Faceit y genera reportes comparativos en función de tu elo y de otros jugadores del mismo nivel.
- Blitz.gg y Tracker.gg: muestran mapas de calor de movimiento, gráficas de precisión por arma y comparaciones de rendimiento con la media del servidor.

Documentación compartida

- Hojas de cálculo: una planilla compartida en Google Sheets o Excel Online donde se registran diariamente los KPI de cada jugador.
- Dashboard interno: una página o documento central donde el coach publica trimestralmente los informes consolidados para mostrar la evolución del equipo y de cada integrante.

El uso coordinado de estas herramientas garantiza que ningún dato se pierda y que las decisiones de coaching se basen en información objetiva.

3.3 Planes de mejora personalizados

Una vez visualizadas las debilidades, es momento de estructurar planes de mejora adaptados a cada jugador.

Diagnóstico de debilidades

Con base en las métricas cuantitativas y cualitativas, se identifican áreas concretas de trabajo. Por ejemplo:



- Dominio del control de retroceso en rifles de asalto: un jugador con baja precisión en ráfagas largas.
- Falta de consistencia en last-hit o en el farmeo de minions en un MOBA.
- Errores de posicionamiento que llevan a muertes innecesarias o a perder objetivos en grupo.

Ejercicios recomendados

- Aim Lab: para quien necesita mejorar puntería, se seleccionan módulos específicos (tracking, flick shots).
- Mapas de Workshop: en CS:GO o Valorant se entrenan retroceso y lanzamiento de utilidades en mapas de práctica comunitaria.
- Drills de out-macro: simulaciones en las que el jugador practica decisiones de macrogame (por ejemplo, cuándo rotar líneas o cuándo forzar objetivos sin el equipo completo).

Metas SMART²

Cada plan incluye objetivos claros:

- Específicos: “Aumentar precisión en cortinas de humo del 45 % al 52 %.”
- Medibles: definidos en términos porcentuales o de ranking.
- Alcanzables: calibrados de acuerdo al punto de partida del jugador.
- Relevantes: enfocados en habilidades que aportan al desempeño del equipo.
- Temporales: con plazos, por ejemplo “en 4 semanas”.

De esta manera el coach y el jugador comparten un mapa de ruta claro y pueden evaluar el progreso de forma objetiva.

² Las metas SMART, por sus siglas en inglés, son objetivos definidos de manera específica, medible, alcanzable, relevante y con un plazo determinado (Time-bound). Son una herramienta útil para establecer objetivos claros y alcanzables, tanto en el ámbito personal como profesional.



3.4 Sesiones de coaching individual

El contacto uno a uno refuerza el vínculo coach-jugador y acelera la mejora.

Feedback vídeo-guiado

El coach selecciona clips de repeticiones donde el jugador comete errores recurrentes (mal posicionamiento, falta de visión de mapa) y explica paso a paso qué se podía haber hecho distinto. Estas revisiones evitan generalidades y permiten centrar la atención en ejemplos reales.

Entrenamiento invisible

Fuera de la pantalla, se abordan hábitos de nutrición, descanso y ergonomía.

- Se recomienda consumir alimentos que mantengan niveles estables de energía y eviten picos de glucemia.
- Se establecen rutinas de sueño que garanticen al menos siete horas de descanso continuo.
- Se enseñan pautas de postura ante el teclado y ratón, con pausas activas cada hora para estirar muñecas, brazos y espalda.

Apoyo mental

Parte del coaching individual incluye enseñar técnicas de visualización (representar mentalmente situaciones de partida antes de dormir), ejercicios de mindfulness para mejorar la concentración y métodos de control del estrés (respiración profunda, rutinas pre-match).

3.5 Seguimiento y reajuste de objetivos

La mejora es un proceso dinámico que requiere revisiones periódicas.

Reuniones quincenales

Cada dos semanas, el coach convoca una reunión breve para repasar los KPIs y comparar los resultados con las metas SMART. Se discute qué ejercicios han dado mejores resultados y cuáles necesitan ajustarse.

Ajuste de prioridades

Si un jugador supera rápidamente un objetivo (por ejemplo, alcanza la meta de precisión en 3 semanas en lugar de 4), se redefine la siguiente área de mejora. En cambio, si no hay avances, se replantea la metodología o se busca una dinámica diferente de práctica.



Reconocimiento de logros

Es fundamental celebrar las pequeñas victorias: un mensaje en el chat de equipo, un aplauso virtual o un “MVP” simbólico tras la reunión motiva al jugador y refuerza su confianza.

3.6 Salud y rendimiento

El bienestar físico influye directamente en la capacidad de reacción y en la atención prolongada.

Ergonomía

Se establecen protocolos de postura para evitar tensiones en cervicales, espalda y muñecas. Se promueve el uso de sillas ergonómicas, reposamuñecas y regulaciones de altura de pantalla. Además, se insta a realizar pausas activas: breves ejercicios de estiramiento cada 45–60 minutos.

Nutrición y sueño

- Nutrición: pautas sencillas, como incorporar proteínas magras y evitar el exceso de azúcares simples antes de entrenar.
- Sueño: regular los horarios para acostarse y levantarse, evitar pantallas al menos 30 minutos antes de dormir.

Monitoreo de bienestar

Se implementa una breve encuesta semanal donde cada jugador califica en una escala del 1 al 5 su nivel de fatiga, estrés y motivación. Con estos datos, el coach detecta posibles riesgos de burnout y ajusta la carga de entrenamiento.

3.7 Variables psicológicas y cognitivas

El rendimiento en eSports también pasa por la mente.

Autoeficacia y motivación

A través de tests rápidos (por ejemplo, “Del 1 al 5, ¿qué tan confiado te sentís para la próxima scrim?”), se mide la percepción de auto-eficacia. Si la confianza es baja, se incorporan actividades de refuerzo positivo y sesiones de coaching mental.

Entrenamiento cognitivo

Se recomiendan apps o ejercicios breves de atención (seguir objetos en pantalla por tiempo limitado), memoria de trabajo (retener secuencias de instrucciones) y toma de decisiones



bajo presión (minijuegos de reacción rápida). Con dedicaciones de 10–15 minutos al día, se mejora la capacidad de procesar información y responder con velocidad.

Coaching mental

Se entregan guías de rutina pre-juego (calentamiento combinado de mecánicas y visualización) y rutina post-juego (reflexión sobre errores y práctica de respiración para desconectar). Estas prácticas consolidadas ayudan a gestionar emociones y a separar el ocio del entrenamiento.

Conclusión:

La construcción de un roster balanceado no es una tarea mecánica, sino un ejercicio de anticipación y ajuste constante: definir metas claras y plazos (pretemporada, temporada regular, posttemporada) marca el ritmo del proyecto competitivo, pero son las dinámicas de selección, como scouting exhaustivo, tryouts estructurados y uso de métricas objetivas, las que garantizan que cada fichaje aporte tanto en destreza mecánica como en criterio táctico y resiliencia mental. Al aplicar el modelo de Tuckman, por ejemplo, entendemos que el rendimiento óptimo surge de un proceso grupal en el que la confianza y la norma compartida evolucionan desde la presentación hasta el pico de desempeño; esta perspectiva evidencia que el éxito en esports depende tanto de la calidad individual de los jugadores como de la forma en que gestionamos la transición entre formación, conflicto, normalización y “performing” en entornos de alta presión.

Por otro lado, el despliegue de roles y sinergias, combinado con un enfoque riguroso en la evaluación y mejora continua, subraya la necesidad de un coaching integral: desde el Head Coach, que diseña la visión estratégica y supervisa el progreso a largo plazo, hasta el In-Game Coach, que traduce esa estrategia en calls en tiempo real. La incorporación de ejercicios específicos (drills, simulacros de crisis, prácticas de teamfights o rotaciones), un sistema de KPIs cualitativos y cuantitativos y un seguimiento quincenal de metas SMART convierte al coaching en un motor de adaptación y resiliencia. Este enfoque holístico, que abarca salud física (ergonomía, nutrición, sueño) y variables psicológicas (autoeficacia, mindfulness, entrenamiento cognitivo), es el verdadero catalizador que transforma un grupo de talentos individuales en un equipo cohesionado y capaz de rendir bajo cualquier circunstancia competitiva.