

# GERENCIA DEPORTIVA APLICADA A LOS ESPORTS



FRANCISCO A. CAÑÓN PÉREZ DE LA FUENTE

Abogado, Adm. Deportivo.  
Mg. Educación.

Esp. Alta Gerencia y Desarrollo Deportivo, Esp. Gestión Pública, Esp. Educación.

Escritor libros:

Política Pública en Deporte (2017)

Obesidad, Farmacología, Neurociencias y Políticas Públicas (2017) y  
Análisis de la Política Pública en Deporte (2019)



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**





**OBESIDAD**  
Farmacología, Neurociencias y Políticas Públicas  
Miguel Enrique Lombardi Lemos, Ph.D.  
John Verberke Prieto, Ph.D.

Análisis de la **POLÍTICA PÚBLICA** en **DEPORTE**

**POLÍTICA PÚBLICA Y GERENCIA DEPORTIVA**  
**FRANCISCO CAÑÓN**

Política pública en deporte





Pulsa F11 para salir del modo de pantalla completa

# Grand Final

• Live from the **#ValenciaGP**  
Watch it on Nov 16th at 18:30 (GMT +1)

YouTube [motogp.com](http://motogp.com)

The 2018 MotoGP™ eSport Championship is building up to a climactic finale... Catch up on the action so far!



Comparte **#PizzaCasaTarradellas** con la emoción de **MotoGP eSports**



## NEWS

[VIEW ALL NEWS](#)



## CALENDAR

**BEIRUT (USA)**  
2# GER  
3# QAT  
4# AUT  
SEMI 1  
5# AUS

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa **CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización **GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización **GERENCIA DEL DEPORTE**



DC CHARACTERS COMICS MOVIES NEWS

FEED DE TWITTER indFGC successfully ends @khscar12's reign of terror at the #PSFinals and heads to the Grand Finals for... https://t.co/Z9HVCOpx00 (17 hours ago) 15 121 // Injustice2 @InjusticeGame: Yet another nailbiter of a match! @khscar12 sends @Semij home and contin...

Pulsa **F11** para salir del modo de pantalla completa

PLAY\* IDIOMA: ESPAÑOL

FRANQUICIA INJUSTICE

THE GAME AWARDS WINNER - 2017

# INJUSTICE 2

CADA COMBATE TE DEFINE

BEST OF 2017 WINNER  
BEST FIGHTING GAME

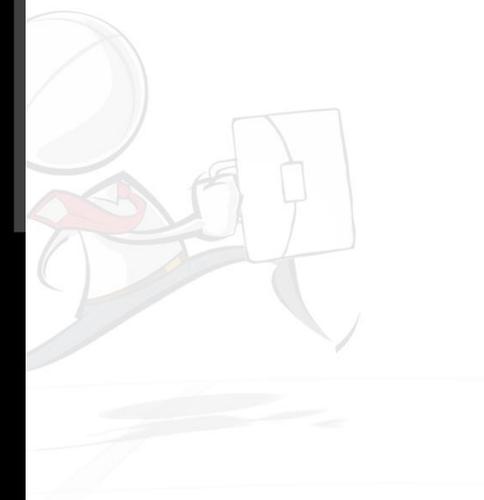
INFORMACIÓN DEL JUEGO PERSONAJES MULTIMEDIA COMUNIDAD ESPORTS **COMPRAR AHORA** INJUSTICE 2 MOBILE

**"Exceptional"**  
— IGN 9/10

LEGENDARY EDITION

COMPRAR AHORA

HAZ CLIC PARA REPRODUCIR CON SONIDO



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



ACERCA DE ▾ EVENTOS CLASIFICACIONES NOTICIAS ▾ FIFA 19 ▾ [Comprar FIFA 19 ▾](#)

Pulsa **F11** para salir del modo de pantalla completa

**FIFA 19**  
GLOBAL SERIES  
Qualifiers | Playoffs

**COMIENZA UN NUEVO VIAJE** [Cómo clasificarse](#)

**EA SPORTS FIFA 19 GLOBAL SERIES**

Ponemos rumbo a la FIFA eWorld Cup 2019 con un ecosistema competitivo que crece a pasos agigantados con nuevos EA Majors, más torneos con licencia de todo el mundo, más socios oficiales de ligas y una nueva forma de competir online.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com

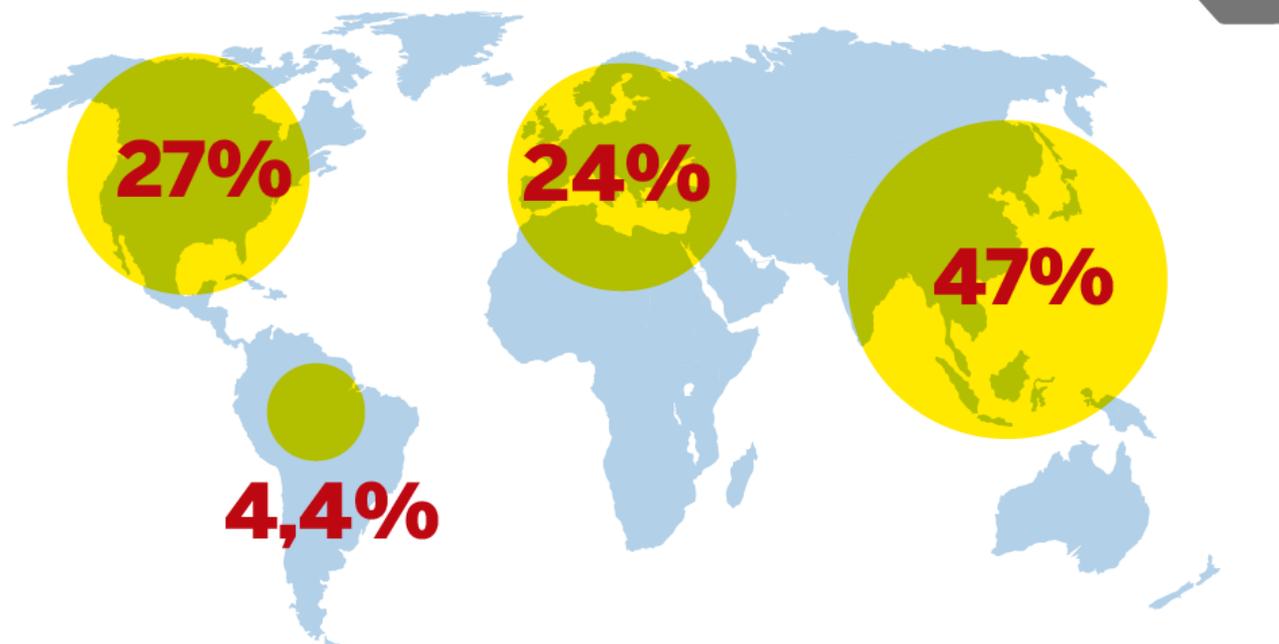


Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



## FACTURACIÓN DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

En %



Newzoo presentó en su estudio del año 2017, en el que describe que los beneficios mundiales por los eSports alcanzaron los 655,3 millones de dólares en 2017, una cantidad que está cerca de la que se estimaba cuando se realizó el informe en 2016 (696,6 millones de dólares). El crecimiento respecto a los 492,7 millones de dólares de 2016 es notable.

¿De dónde viene ese dinero? según Newzoo, el 36% del total vino por parte de los patrocinadores, una cantidad que aumentará, según sus estimaciones, al 46% en 2021. Hablando de predicciones, se espera que haya un 24% de ingresos por parte de derechos de retransmisión en 2021 (estando ahora en el 14%).

Fuente: Encuesta DEV 2016. EL PAÍS

<https://newzoo.com>

Aproximadamente el 85% de los que ven estos deportes electrónicos son hombres, y el 15 % restantes mujeres. El 60 % de todos estos se concentran entre las edades de 18 y 34.

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



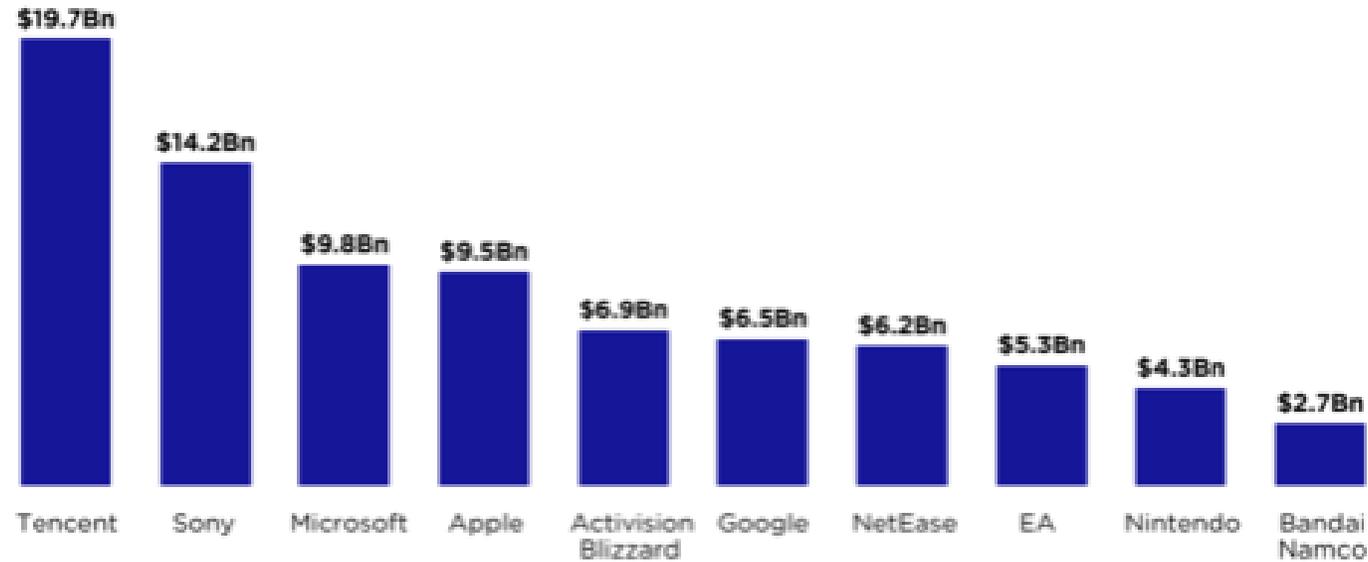
Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



# Industria de los Videojuegos en el Mundo



China  
Japón (Tokio)  
EE.UU.



2018, las 25 principales empresas, por ingresos de juegos generaron un total de \$ 107,3 mil millones, un aumento de más del 16% en comparación con 2017 .

Esta es la primera vez que superan la marca de los 100 mil millones de dólares, un hito importante para el mercado.

Analizando específicamente la mayor participación de Google y Apple en el mercado de juegos y el sólido desempeño de los tres titulares de la plataforma de consola: Microsoft, Sony y Nintendo.

<https://newzoo.com>



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**

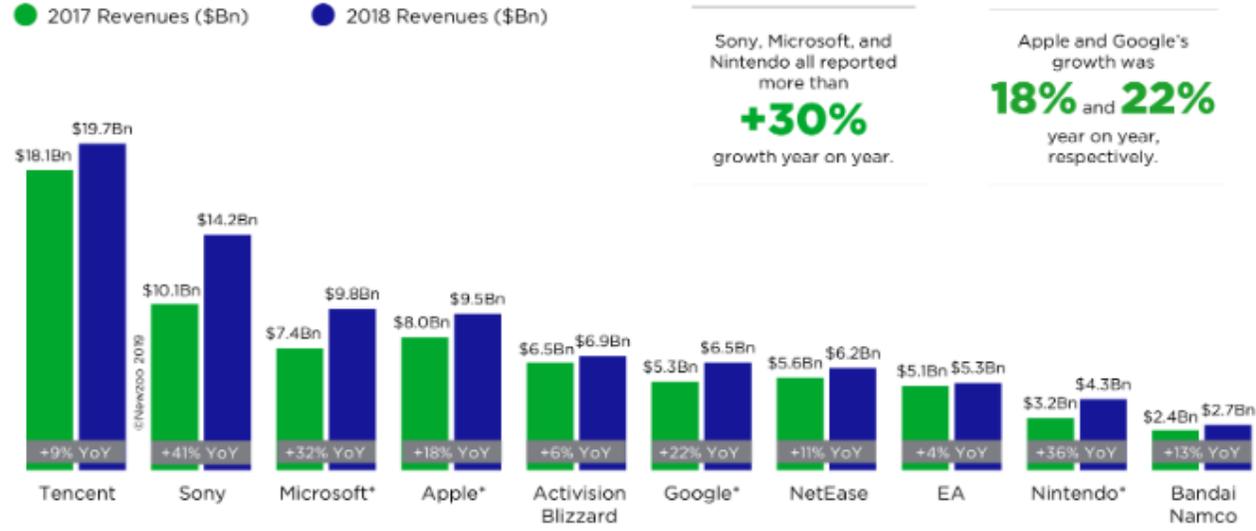


# Industria de los Videojuegos en el Mundo



## TOP 10 PUBLIC COMPANIES BY GAME REVENUES

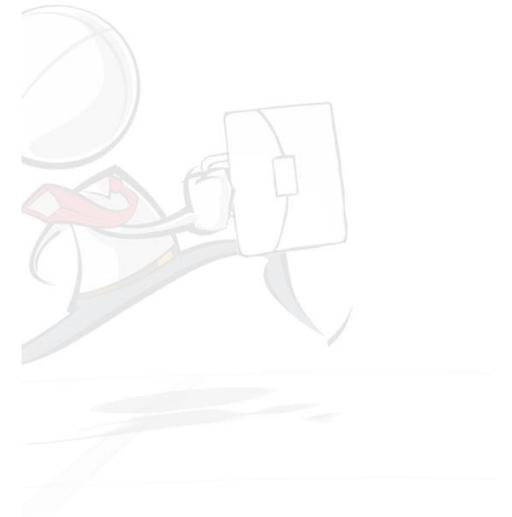
COMPARISON OF 2017 AND 2018 REVENUES (\$Bn)



Sony, Microsoft, and Nintendo all reported more than **+30%** growth year on year.

Apple and Google's growth was **18%** and **22%** year on year, respectively.

Apple and Google se están volviendo más activos en el espacio del Juego



Foreign exchange rate on January 1, 2018 used for USD amounts

\*Estimates of game revenues using quarterly earning reports in which these are not specifically segmented out

Source: Newzoo 2019 | Global Games Market Report | [newzoo.com/global-games-market-report](http://newzoo.com/global-games-market-report)

A Apple y Google siempre les ha ido bien en nuestro ranking de las 25 principales empresas públicas. El sólido y consistente desempeño de los gigantes de la tecnología estadounidense es un resultado directo de los ingresos generados por sus respectivas tiendas de aplicaciones, donde ambos se hacen cargo de cada transacción. Ambas compañías revelaron recientemente nuevas iniciativas que ampliarán su participación en el mercado global de juegos.

<https://newzoo.com>



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización GERENCIA DEL DEPORTE  
informaciongidede@gmail.com



Especialización GERENCIA DEL DEPORTE

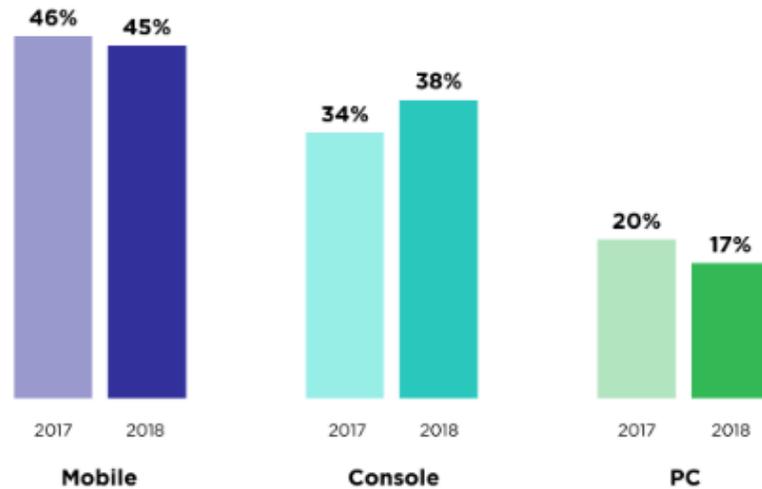


# Industria de los Videojuegos en el Mundo



## REVENUE SHARE PER SEGMENT

OF THE TOP 25 PUBLIC COMPANIES BY GAME REVENUES | 2017 VS. 2018



**\$107.3Bn**

Total game revenues of the top 25 public companies in 2018, **+16%** year on year.



**5/10**

of the top 10 companies earned the majority of their revenues in 2018 via **console gaming**.



Source: Newzoo 2019 | Global Games Market Report | [newzoo.com/global-games-market-report](http://newzoo.com/global-games-market-report)

Sony, Nintendo y Microsoft impulsaron el sólido desempeño de la consola. Esto compensó parcialmente el crecimiento de los ingresos más lento de lo esperado en dispositivos móviles y PC.

Sony generó ingresos de \$ 14,2 mil millones, un crecimiento interanual de + 41%, el más alto entre los 10 principales.

Esto no es una sorpresa, ya que hubo una serie de exclusivas de PlayStation 4 con éxito crítico y comercial durante todo el año, incluida el muy aclamado God of War.

Los títulos de terceros de alto perfil como Red Dead Redemption 2 también contribuyeron en gran medida a los ingresos de la compañía a través de PlayStation Network. <http://newzoo.com>



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

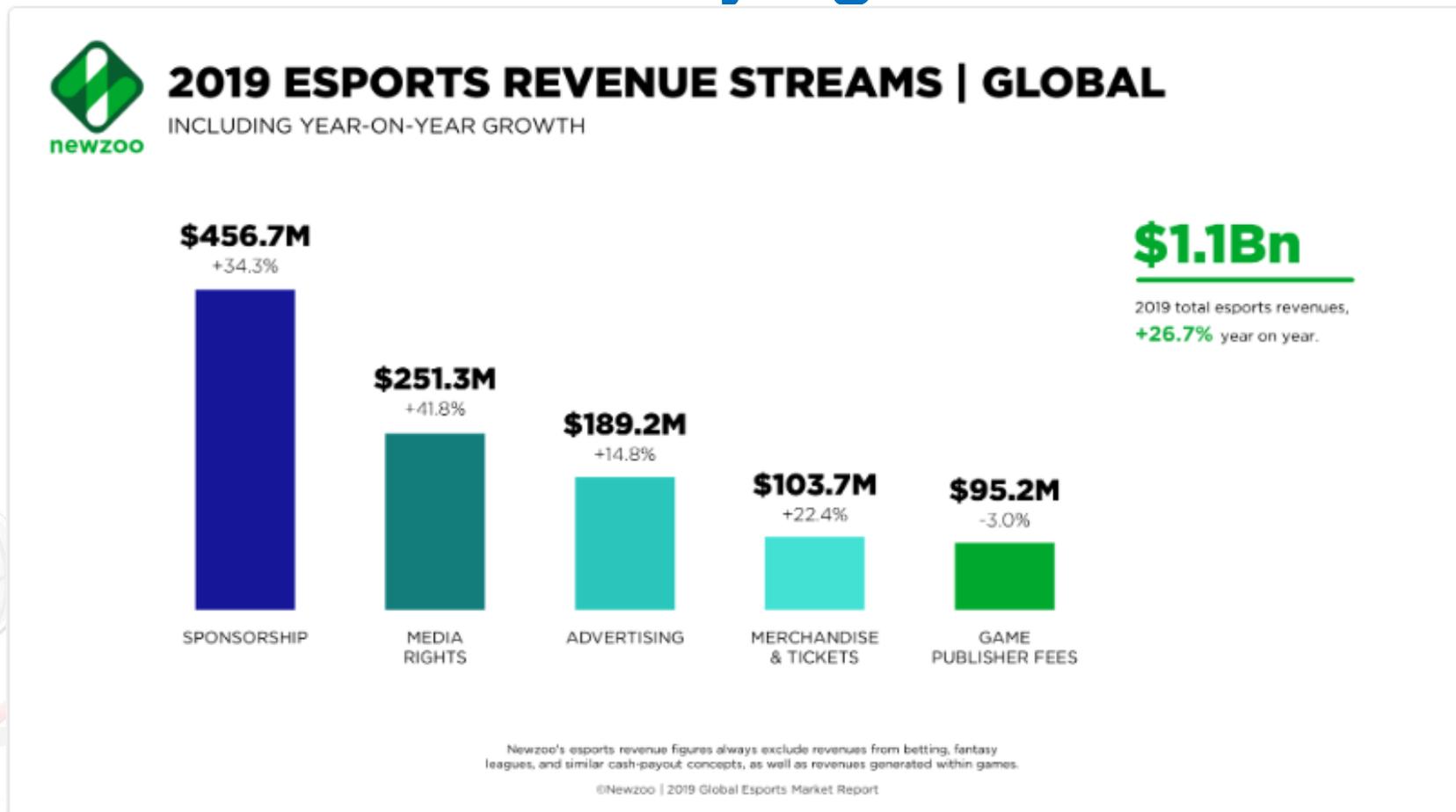
Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
[informaciongidede@gmail.com](mailto:informaciongidede@gmail.com)



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



# Industria de los Videojuegos en el Mundo



<https://newzoo.com>

"El impresionante crecimiento de audiencia y audiencia de Esports es el resultado directo de una experiencia de audiencia atractiva sin ataduras a los medios tradicionales", dice Peter Warman, CEO de Newzoo. "Muchas ligas y torneos ahora tienen un público enorme, por lo que las empresas se están posicionando para monetizar directamente a estos entusiastas de Esports. Si bien esto comenzó a ocurrir el año pasado, el mercado se está expandiendo constantemente en sus primeros aprendizajes. El resultado: 2019 será el primer año de miles de millones de dólares para los deportes electrónicos, un mercado que continuará atrayendo marcas en todas las industrias".



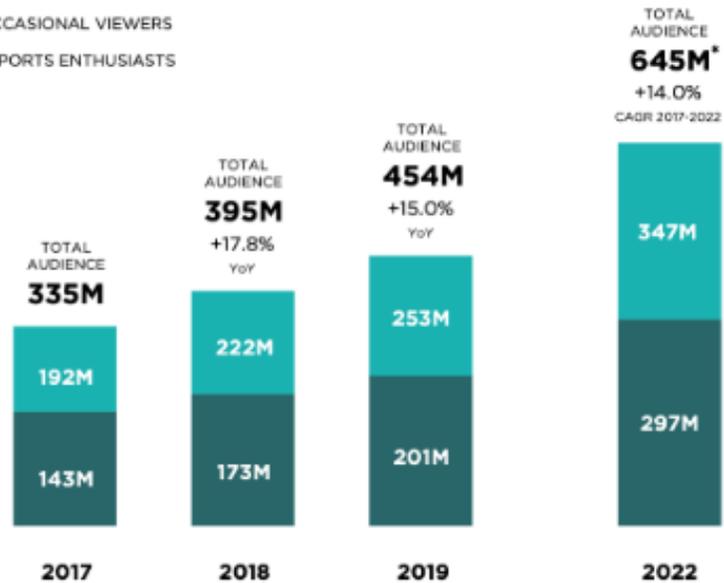
# Industria de los Videojuegos en el Mundo



## ESPORTS AUDIENCE GROWTH

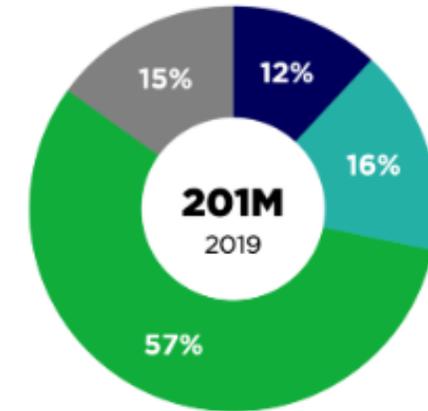
GLOBAL | FOR 2017, 2018, 2019, 2022

- OCCASIONAL VIEWERS
- ESPORTS ENTHUSIASTS



\*Due to rounding, Occasional Viewers (347M) and Esports Enthusiasts (297M) add up to 645M.  
©Newzoo | 2019 Global Esports Market Report

Asia-Pacific will account for **57%** of Esports Enthusiasts in 2019



● NAM ● EU ● APAC ● REST OF WORLD

414 millones de Interacciones Super Bowl 2018



<https://newzoo.com>



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización GERENCIA DEL DEPORTE  
informaciongidede@gmail.com



Especialización GERENCIA DEL DEPORTE



AL AÑO, SE PRODUCEN ENTRE 15 Y 20 TÍTULOS EN EL PAÍS

## Videojuegos: una oportunidad para la economía nacional

Economía 11 Ago 2018 - 9:00 PM  
Por: Sandra Castro y Juliana Vargas\*

Colombia es el cuarto consumidor de esta industria en la región. Hablamos con desarrolladores del mercado local para identificar casos de éxito, así como problemas comunes que impiden que este sector adquiera la talla de verdadera industria.



## EL ESPECTADOR

No es extraño que en Colombia exista este gusto por el desarrollo de videojuegos. De los 50 millones de habitantes que se estima tiene Colombia, aproximadamente 16 millones juegan activamente. De ese total, 10 millones son económicamente activos, de acuerdo con la IGDA. Somos el cuarto consumidor de este tipo de contenido en América Latina, después de México, Brasil y Argentina. Con estos datos de consumo no es de extrañar que esta industria mueva alrededor de \$792.000 millones al año en Colombia, de acuerdo con cifras de la firma de consultoría Newzoo.

**IGDA: International Game Developers Association**



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informacionigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



# CIFRAS DE LOL 2018

<https://lan.leagueoflegends.com/es/news/esports/esports-editorial/cifras-de-la-temporada-2018>



La final fue transmitida en **19** idiomas diferentes en más de **30** plataformas y canales de televisión

Tencent 腾讯	twitch	Douyu	YouTube	afreecaTV
ESPN+	bilibili	新浪微博 weibo.com	OGN	NAVER
SPORTV	KING KONG	企鹅电竞	PENREC.tv	SPTV
PANDA.TV	VSPN	虎牙直播 huya.com	LIVE	电竞TV
NIMOTV	VK	GLOBOPAY	JIO	facebook
TNT SPORTS	Play	ChileVisión	SYFY	Яндекс



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**





[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**





2018  
WORLD CHAMPIONSHIP

**60**  
MILLONES  
Espectadores únicos de la final

**11**  
MILLONES  
Espectadores simultáneos promedio para la final entre RNG y KingZone Dragon-X

**19.8**  
MILLONES  
Máximo de espectadores simultáneos

2018

# LEAGUE OF LEGENDS

UNA TEMPORADA HISTÓRICA

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# Industria de los Videojuegos en el Mundo



2018



US \$1.600 millones



US \$1.500 millones



US \$448 millones



US \$344 millones

La industria de los videojuegos  
movilizará US\$148.100 millones en  
2019

<https://newzoo.com>



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# ¿Cómo nacen?



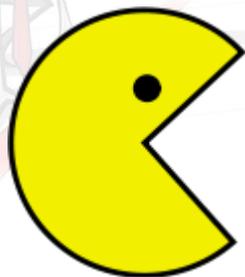
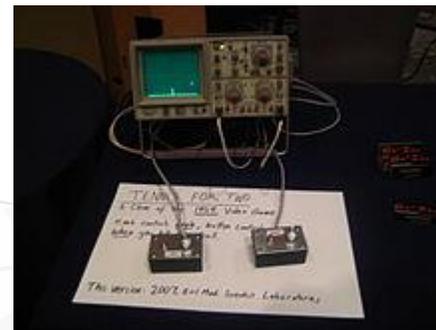
## Un videojuego o juego de video

Años 50, Tennis For Two y el Spacewar, no llegaron a comercializarse.

Década de los 70, aparecieron las primeras máquinas y los primeros videojuegos. *Computer Space* (1971) o *Pong* (1972), de Atari, inauguraron las primeras máquinas recreativas construidas (funcionaban con monedas).

Consolas domésticas, Magnavox Odyssey (1972), y más tarde la exitosa Atari 2600 o VCS (de 1977), con su sistema de cartuchos intercambiables.

Por aquel entonces las máquinas arcade empezaron a hacerse comunes en bares y salones recreativos (matamarcianos o Pac-Man (1980)).



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización GERENCIA DEL DEPORTE informaciongidede@gmail.com



Especialización GERENCIA DEL DEPORTE



\*Patrick Stack. «History of video game consoles» *Time Magazine website 2005*

# ¿QUÉ SON?

- Una o más personas interactúan.
- Dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *árcade*, una consola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil).
- Dispositivo de entrada, usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma (botón y palanca de mando o *joystick*, otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (mando).
- Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un *joystick* con un botón como mínimo. Interactividad: imagen, audio, altavoces y auriculares; periféricos hápticos (tacto), producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza.
- Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

\*Patrick Stack. «History of video game consoles» *Time Magazine website* 2005



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# Deportes electrónicos anglicismo *e-sports*.



El diccionario Cambridge define *e-sport* como aquella “actividad de jugar a videojuegos contra otras personas por internet, a menudo por dinero, frecuentemente en competiciones organizadas especiales, seguidas por espectadores a través de este mismo medio”. Suelen ser torneos de tipo multijugador en los que participan jugadores profesionales.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)

Kelly, Kevin (06/01/93). «Netrek is Mind Hockey on the Net». *The First Online Sports Game*. Consultado el 11 de noviembre de 2016.



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# Ley 181 de 1995

El deporte en general, es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



# DESARROLLO COMO DEPORTE (PRIVADOS)



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización GERENCIA DEL DEPORTE  
informaciongigede@gmail.com



Especialización GERENCIA DEL DEPORTE



# DEPORTE AUTORIDADES DEPORTIVAS nacionales públicas

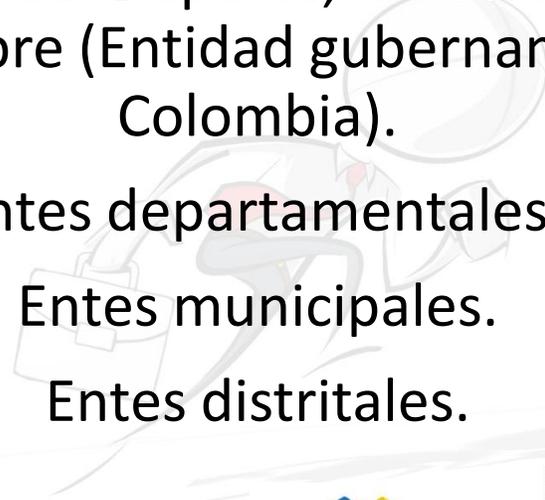
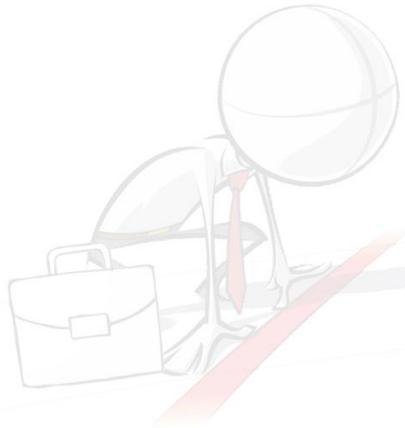


Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (Entidad gubernamental que regula el deporte en Colombia).

Entes departamentales.

Entes municipales.

Entes distritales.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# Contexto deportivo internacional y nacional deportes electrónicos



Federación Internacional de Deportes Electrónicos -  
<https://www.ie-sf.org/>

Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos - COPADEL  
<http://pamesco.org/portal/>



¿LIGAS – CLUBES – FEDERACIÓN?

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**



- Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos - PAMESCO
- Confederación Americana de Deportes Electrónicos – AMCOES
- Confederación Centroamericana y del Caribe de Deportes Electrónicos – CACESCO CONCACERES.
- Confederación Suramericana de Deportes Electrónicos – SAESCO



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**





## Privado (IESF) - Estatutos

Aparece como miembro del Consejo Olímpico de Asia, la cual es una organización deportiva internacional no gubernamental que está constituida por los Comités olímpicos nacionales de los países de Asia que son reconocidos oficialmente por el Comité Olímpico Internacional.



6. Las clases de Membresía del IESF son:

- a) Miembros de pleno derecho
- b) Miembros Asociados
- c) Miembros afiliados



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



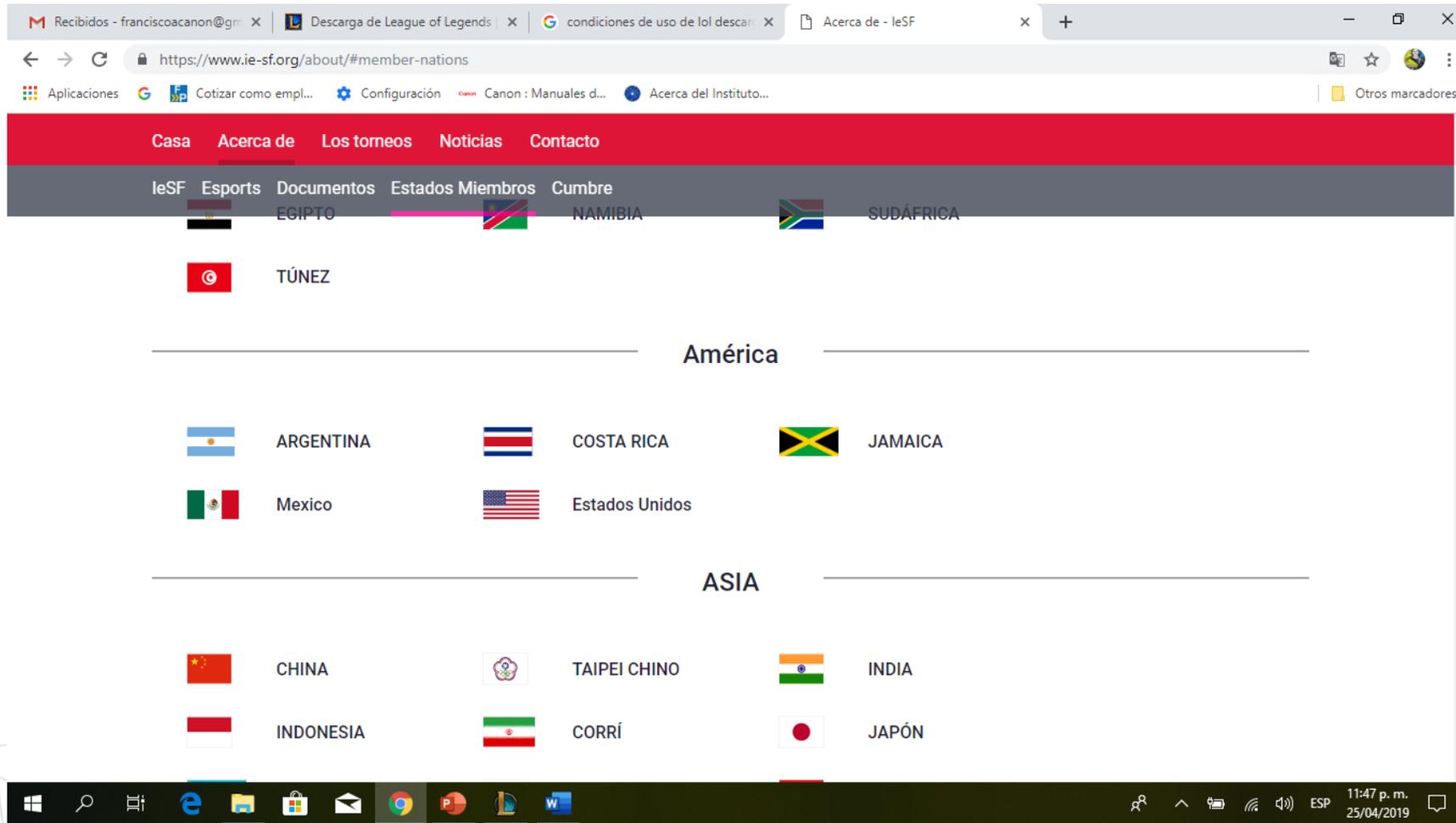
Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**





[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa **CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización **GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



# ADMINISTRACIÓN Desarrollo - Legislación



## Público (COLDEPORTES) Resolución 1440/2007

### Por la cual se fijan los criterios y procedimiento para la vinculación de nuevos deportes en el Sistema Nacional del Deporte

**ARTÍCULO 2o. CRITERIOS DEPORTIVOS.** Al Sistema Nacional del Deporte podrán vincularse deportes convencionales, paralímpicos o autóctonos una vez se evidencie el cumplimiento de los siguientes criterios deportivos:

a) El deporte debe ser reconocido e incluido en el listado oficial de alguna de las organizaciones deportivas internacionales afiliadas y reconocidas por el Comité Olímpico Internacional, tales como:

- Asociación de las Federaciones Internacionales Olímpicas de Verano, (ASOIF)
- Asociación de las Federaciones Internacionales Olímpicas de Invierno (AIOWF)
- Asociación de Federaciones Internacionales reconocidas por el Comité Olímpico Internacional (ARISF)
  - Asociación Internacional de Juegos Mundiales (IWGA)
- Asociación General de Federaciones Internacionales de Deportes (AGFIS/GAISF).



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# Público (COLDEPORTES) Resolución 1440/2007

## Por la cual se fijan los criterios y procedimiento para la vinculación de nuevos deportes en el Sistema Nacional del Deporte

El deporte debe contar con un organismo deportivo internacional que lo represente, y este a su vez debe estar vinculado a alguna de las organizaciones deportivas afiliadas y reconocidas por el Comité Olímpico Internacional o Comité Paralímpico Internacional

El deporte debe contar con una reglamentación propia, un sistema de juzgamiento acorde con la actividad y unas reglas de competición claramente determinadas.

El deporte debe estar estrechamente vinculado a un entrenamiento sistemático y continuado que permita mejorar el rendimiento deportivo.

El deporte debe ser practicado directamente por seres humanos. En caso de existir participación de animales, se debe evidenciar la protección del animal y demostrar que lo esencial radica en la actividad humana.

La práctica del deporte debe desarrollarse con total respeto por el medio ambiente.

El deporte no puede estar basado en prácticas de irrespeto a los valores éticos de la sociedad, juegos de azar, juegos no competitivos, sedentarios o de habilidad puramente manual.

El deporte no debe presentar coincidencias significativas con alguna modalidad o especialidad ya reconocida.

El deporte debe ser desarrollado en el nivel nacional en una proporción equivalente a la establecida para la constitución de organismos deportivos.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# DERCHO CIVIL Y COMERCIAL



¿Quiénes han desarrollado en Colombia competencias de Video Juegos incluyendo esports?

1. Empresas comerciales (Ltda, SAS, etc.).
2. Entidades sin ánimo de lucro (ESAL).
3. Comunidades de e-gamers (Fanpage y redes sociales).
4. Empresas internacionales.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# ¿DERECHO CIVIL – COMERCIAL – DEPORTIVO?



Aspectos a tener en cuenta:

1. Licencias - marcas registradas – Derechos autor, comerciales y de explotación.
2. Legislación civil, comercial Vs Legislación y organización deportiva vigente.
3. Torneos y/o competencias internacionales (Ccial Vs Dptivo).
4. Torneos y/o competencias locales, regionales y nacionales (Ccial Vs Dptivo).
5. Categorías de organizadores - desarrolladores – comercializador.
6. Clubes o equipos organizados en competencias internacionales y Nacional (Ccial Vs Dptivo).
7. ¿Video juegos o esports? (Ccial Vs Dptivo).



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional  
Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# UNIÓN DE E-GAMERS DE COLOMBIA



## Gestión e integración

1. Organizaciones Deportivas Internacionales.
2. Organizaciones Deportivas Nacionales.
3. Organizaciones Deportivas Públicas y privadas del deporte Nacional.
4. Empresas comerciales Internacionales y Nacionales.
5. Empresas Desarrolladoras Internacionales y Nacionales.
6. Organizaciones educativas de investigación y formación.



[www.unione gamers.com](http://www.unione gamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



# UNIÓN DE E-GAMERS DE COLOMBIA



El segundo factor es el auge de los deportes electrónicos (e-sports) que son competencias de videojuegos multijugador donde normalmente los participantes son jugadores profesionales. Algunos gobiernos como el estadounidense o el alemán consideran a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas y el Comité Olímpico Coreano concedió el rango de deporte olímpico a los e-sports.



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongigede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



## Speakers E-Sports



Presentamos a  
**FRANCISCO ANTONIO CAÑÓN**  
Director "Unión de E-gamers  
de Colombia"



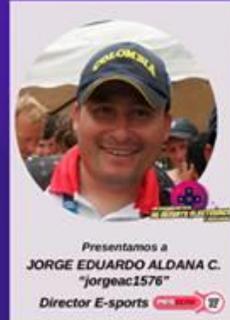
Presentamos a  
**LUIS FERNANDO ALDANAC**  
"luiferalca2015"  
Director E-sports



Presentamos a  
**CÉSAR FERNANDO VARGAS**  
"Rasecá"  
Director E-sports



Presentamos a  
**SANDRA CASTRO PINZÓN**  
"Tan Grande y Jugando"  
Directora E-sports



Presentamos a  
**JORGE EDUARDO ALDANA C.**  
"jorgeac1576"  
Director E-sports



27 de abril 2019

Información: [www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com)



La Alcaldía de Bogotá invita a toda la comunidad NTD a inscribirse gratuitamente y participar del

# SEMINARIO DISTRITAL DE NUEVAS TENDENCIAS DEPORTIVAS BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS

**Lugar:** Instituto Distrital de Recreación y Deporte IDRD (Calle 63 No. 59A - 06) Salón B  
**Fechas:** Viernes 16 de noviembre - Hora: 1:00 p.m. a 5:30 p.m.  
 Sábado 17 de noviembre - Hora: 8:00 a.m. a 5:30 p.m.

Se entrega certificado

Inscríbete en [www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co)

Cupos limitados

## 1RA LIGA UNION E-GAMERS DE COLOMBIA

**BOLSA DE PREMIOS \$3.000.000 POR JUEGO**

FASE 1: FEBRERO - ABRIL - Online  
 FASE 2: MAYO - JULIO - Online  
 FASE 3: AGOSTO 9-10-11 - Presencial en Bogotá

AFILIATE GRATIS: <https://unionegamers.com/>

Logos: LIGA AFICIONADA E-GAMERS, LIGA PROFESIONAL E-GAMERS, CODIE 01 INDIE GAME, PES 2014 (PES EDUCATION SOCIETY), CODIE 02, CODIE 03 LEAGUE LEGENDS, CODIE 04 FIFA.

Logos: U.E. Unión E-Gamers, Andercol, and social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and YouTube.

## Llego La "Unión de E-Gamers" (Aficionados y Profesionales), la oficial de los "eSports" o deportes electrónicos para Colombia

Primeras competencias de la Liga Aficionada  
 Septiembre, octubre, noviembre y diciembre 2018

Logos: LIGA PROFESIONAL E-GAMERS, U.E. Unión E-Gamers, LIGA AFICIONADA E-GAMERS, eSports.

VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte

UTP Universidad Tecnológica de Pereira

Mayo 23, 24 y 25 Pereira, Colombia

OBESIDAD: Fenómeno, Necesidad y Política Pública

Política pública en deporte

### POLÍTICA PÚBLICA Y GERENCIA DEPORTIVA FRANCISCO CAÑÓN

LANZAMIENTO 1RA LIGA UDE 2019

# 15.03.19

Acreditación a Medios [administracion@unionegamers.com](mailto:administracion@unionegamers.com)

LUGAR: Edificio Livinx  
 Dirección: Cl 21 # 3-71  
 Hora: 6:00 p.m. a 9:00 p.m.

## Invitación Directa

A líderes de las Comunidades de L.O.L - FIFA - PES - INDIE GAMES a través de los Directores de cada Torneo E-Sport

Organiza: U.E. Unión E-Gamers, Andercol, AGAD, and GARCÉS JUIGUÍO.

11:08 AM Bogotá

Entrenar Deporte Areandina ▶  
 Entrenamiento Deportivo Areandina Bogotá  
 Hace 47 minutos • 📍

Es hora de unirnos a la nueva tendencia del deporte electrónico

## AREANDINA E-SPORTS

TORNEO MORTAL KOMBAT XL

COMPITE Y REPRESENTA A LA UNIVERSIDAD

MAYOR INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES

deporte y recreación con visión

## Speaker

Presentamos a **FRANCISCO CAÑÓN**  
 Dirección de la Unión de E-gamers de Colombia

Logos: CRIPTO Latin Fest

Bogotá-Colombia  
 Mayo 18 y 19  
[www.criptolatinfest.com](http://www.criptolatinfest.com)

VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte

UTP Universidad Tecnológica de Pereira

Mayo 23, 24 y 25 Pereira, Colombia

# Torneo Aficionados

eSports: **Fifa 18 y Mortal Kombat XL**  
 Fecha de Torneo: **29 de septiembre 2018**  
 Lugar: **Kamp Arena - Centro Comercial Santa Fe - Bogotá Colombia.**  
 Valor Inscripción: **\$50.000**  
 Modalidad: **Eliminación sencilla o muerte súbita.**

Premiación:  
 1. Primer lugar: Premiación en efectivo de \$300.000.00  
 2. Segundo lugar: Premiación en efectivo de \$200.000.00  
 3. Todos los participantes: Afiliación por lo que queda del año 2018, a la "Unión de E-gamers", souvenirs de la organización.

[www.andercol.com.co](http://www.andercol.com.co) | [direccion@andercol.com.co](mailto:direccion@andercol.com.co) | 3046032679 - 3177729254

Logos: LIGA PROFESIONAL E-GAMERS, U.E. Unión E-Gamers, LIGA AFICIONADA E-GAMERS, eSports.

## GERENCIA DEPORTIVA APLICADA A LOS ESPORTS

FRANCISCO CAÑÓN

# LIGA UNION E-GAMERS DE COLOMBIA

Logos: U.E. Unión E-Gamers, eSports.

E-SPORTS DE COLOMBIA

# Contáctenos

## UNIÓN DE E-GAMERS DE COLOMBIA

FRANCISCO A. CAÑÓN PÉREZ DE LA F.  
CEO and Legal Adviser -Director UdE

Abogado – Adm. Deportivo

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com)

[www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)

[unionegamers@indercol.com.co](mailto:unionegamers@indercol.com.co)

Sede Campestre Calle 221 No. 108-66 - Guaymaral

Cel. 3005263973

[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI** Congreso Nacional  
**Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE  
Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



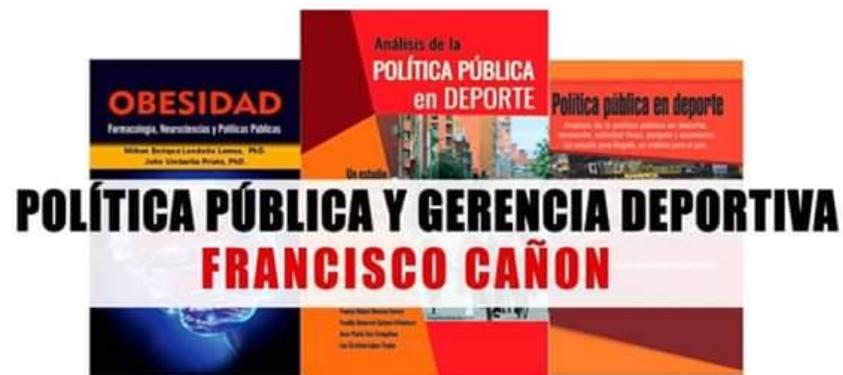
Especialización  
**GERENCIA  
DEL DEPORTE**



# GRACIAS... TOTALES GAMERS DE COLOMBIA



Mayo  
23, 24 y 25  
Pereira, Colombia



[www.unionegamers.com](http://www.unionegamers.com) [www.indercol.com.co](http://www.indercol.com.co)



**VI Congreso Nacional Gerencia del Deporte**



Programa  
**CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN**  
Facultad de Ciencias de la Salud

Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**  
informaciongidede@gmail.com



Especialización  
**GERENCIA DEL DEPORTE**

