

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS EN LOS E-SPORTS

POR: SEBASTIÁN GALLEGO



VI Congreso Nacional
Gerencia del Deporte



Universidad Tecnológica
de Pereira

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

Especialización
**GERENCIA
DEL DEPORTE**
informacion@gerde@unipal.edu.co



Especialización
**GERENCIA
DEL DEPORTE**



Profesionales Asociados
Deporte, Recreación
y Educación Física

ENTRETENIMIENTO | 4/20/2019 6:20:00 AM



Los deportes virtuales: un juego billonario que llega a Colombia

El éxito de los videojuegos es de tal magnitud que actualmente esta industria obtiene más ganancias que el cine y la música.



ENTRETENIMIENTO | 4/20/2019 6:20:00 AM



Los deportes virtuales: un juego billonario que llega a Colombia

El éxito de los videojuegos es de tal magnitud que actualmente esta industria obtiene más ganancias que el cine y la música.



© Hay ligas de jugadores que pueden llegar a valer US\$300 millones. Ese es el poder de estos juegos. Foto: iStock

**UN GAMER QUE SE
ENCUENTRE EN EL TOP
PUEDE ALCANZAR
GANANCIAS ANUALES
SUPERIORES A LOS
US\$2 MILLONES.**

EXISTEN ORGANIZACIONES COMO CLOUD9, TEAM SOLOMID Y TEAM LIQUID, QUE VALEN INDIVIDUALMENTE ENTRE US\$200 MILLONES Y US\$300 MILLONES, ES DECIR, MÁS QUE CLUBES DE FÚTBOL TAN CONOCIDOS COMO RIVER PLATE (US\$219 MILLONES) Y BOCA JUNIORS(US\$213 MILLONES).

ENTRETENIMIENTO | 11/9/2017 12:01:00 AM



Los eSports, un negocio joven que mueve US\$696 millones en el mundo

Los eSports se están tomando el mundo, con más espectadores que el Super Bowl, millones de dólares en patrocinios y jugadores jóvenes que gastan mensualmente en comprar videojuegos.



📷 Javier Muñoz Campeón colombiano del juego Fifa y cuarto mejor del mundo. / Con 25 años, este jugador del simulador de fútbol Fifa se da el lujo de vivir de esta actividad. - Bernardo Camacho Dir. categoría Xbox en Microsoft / Empresas como Microsoft, productora del Xbox, explican que el negocio está más en vender contenido que consolas. Foto: fotografía: DANIEL REINA.

Los eSports, un negocio joven que mueve US\$696 millones en el mundo

Los eSports se están tomando el mundo, con más espectadores que el Super Bowl, millones de dólares en patrocinios y jugadores jóvenes que gastan mensualmente en comprar videojuegos.



© Javier Muñoz Campeón colombiano del juego Fifa y cuarto mejor del mundo. / Con 25 años, este jugador del simulador de fútbol Fifa se da el lujo de vivir de esta actividad. - Bernardo Camacho Dir. categoría Xbox en Microsoft / Empresas como Microsoft, productora del Xbox, explican que el negocio está más en vender contenido que consolas. Foto: fotografía: DANIEL REINA.

**MUÑOZ MENCIONA,
LAS MARCAS
PATROCINAN A LOS
EQUIPOS PARA QUE
LOS REPRESENTEN EN
LAS COMPETICIONES.**

EL POTENCIAL NO ESTÁ SOLO EN LOS JUGADORES Y EN LOS PATROCINADORES SINO EN LA AUDIENCIA DE LOS ESPORTS,

NEWZOO ESTIMA EN 2019, EL MERCADO GLOBAL DE DEPORTES GENERARÁ INGRESOS DE \$ 1.1 MIL MILLONES, UN INCREMENTO ANUAL DE + 26.7%.



MOST WATCHED GAMES BY HOURS WATCHED | FEB 2019

ON TWITCH AND YOUTUBE | GLOBAL



RANK	GAME TITLE	HOURS WATCHED	CHANGE
1	Apex Legends	122.1M	NEW!
2	League of Legends	94.7M	-
3	Fortnite	82.8M	▼ 2
4	Dota 2	50.2M	▼ 1
5	Counter-Strike: Global Offensive	46.9M	▼ 1
6	Overwatch	23.5M	▲ 1
7	World of Warcraft	21.6M	▲ 2
8	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	17.8M	▼ 3
9	Hearthstone	13.7M	▼ 3
10	Grand Theft Auto V	12.8M	▲ 4

RANK	GAME TITLE	HOURS WATCHED	CHANGE
1	Fortnite	32.4M	-
2	PUBG MOBILE	20.1M	▲ 1
3	League of Legends	15.5M	▲ 1
4	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	11.7M	▼ 2
5	Minecraft	8.4M	▲ 2
6	Garena Free Fire	8.3M	▼ 1
7	Counter-Strike: Global Offensive	7.2M	▲ 3
8	World of Tanks	5.8M	-
9	Arena of Valor	4.3M	▲ 2
10	Standoff 2	3.7M	NEW!

© copyright Newzoo 2019 | Top Games on Twitch and YouTube Gaming by Esports & Total Viewing Hours:
newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/

PANNEKEET, J. (2019). ILUSTRACIÓN MOST-WATCHED GAMES GAME HOURS WATCHED. [CUADRO]. RECUPERADO DE [HTTP://RESOURCES.NEWZOO.COM/](http://resources.newzoo.com/)



GAME	MAIN DEVICE COMPETED ON	HOURS WATCHED
LEAGUE OF LEGENDS	PC	347.4M
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	PC	274.9M
DOTA 2	PC	250.4M
OVERWATCH	PC	101.3M
HEARTHSTONE	PC	54.1M
STARCRAFT II	PC	26.2M
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PC	24.1M
FORTNITE	PC	23.0M
ROCKET LEAGUE	PC	22.5M
HEROES OF THE STORM	PC	20.3M
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	PC	15.7M
MAGIC: THE GATHERING	PC	15.1M
STREET FIGHTER V	CONSOLE	13.8M
CALL OF DUTY: WWII	CONSOLE	11.7M
WORLD OF WARCRAFT	PC	10.9M
FIFA 18	CONSOLE	8.5M
SUPER SMASH BROS. MELEE	CONSOLE	8.4M
ARENA OF VALOR	MOBILE	5.9M
TEKKEN 7	CONSOLE	5.7M
CLASH ROYALE	MOBILE	5.1M
DRAGON BALL FIGHTERZ	CONSOLE	4.7M
SMITE	PC	4.7M
FIFA 19	CONSOLE	4.5M
CALL OF DUTY: BLACK OPS 4	CONSOLE	3.4M
SUPER SMASH BROS. FOR WII U	CONSOLE	3.3M
TOTAL TOP 25		1,265.8M

TOP 25 GAMES

BY LIVE ESPORTS HOURS
WATCHED ON TWITCH
AND YOUTUBE GAMING
| 2018



Deportes electrónicos, opción real para hacer dinero y vivir jugando

La liga profesional de 'eSports' en Colombia repartirá más de 40.000 dólares en premios, distribuidos en temporadas de apertura y clausura.

f FACEBOOK

✉ ENVIAR

T TWITTER

in LINKED IN

G+ GOOGLE PLUS

🔖 GUARDAR



Lo más leído

1. Trabajadores estatales piden casi \$7 billones en aumento de salarios
2. Apple sufre un efecto colateral por sanciones a Huawei
3. Empleados estatales tendrán un aumento salarial de 4,5% en el 2019

VIDEOJUEGOS

Llega a Colombia la primera liga profesional de Esports, la Golden League

20 ENERO 2019

La Golden League será la primera liga profesional de Esports de Colombia, estará enfocada en League of Legends e iniciará el 21 de enero.



por
**SERGIO
TRUJILLO**

Los **eSports** están en auge y la industria del videojuego cada vez aporta más **dinero** al mercado, lo que puede comprobarse a través de **los premios económicos** de las grandes competiciones.

Si bien el líder indiscutible en este sentido es **Dota 2**, hay otros muchos juegos con los que los jugadores se hacen **profesionales** y pueden vivir de ello.

FIFA 19 está en el **puesto 42º** en el ranking de **premios económicos**, según la web **esportsearnings**, pero aún así ha movido la friolera de **1.385.379 dólares** con un total de **23 competiciones**.

Top Players

	Player ID	Player Name	Total (Game)
1.	 TekKz	Donovan Hunt	\$207,000.00
2.	 Nicolas99FC	Nicolas Villalba	\$97,500.00
3.	 DullenMike	Dylan Neuhausen	\$54,500.00
4.	 Joksan	- -	\$52,600.00
5.	 gravesen_1	Jaime Álvarez	\$47,560.00
6.	 MSdossary7	Aldossary Mossad	\$46,565.00
7.	 fifaustun	Fatih Üstün	\$36,625.00
8.	 doolsta	- -	\$35,500.00
9.	 MegaBit98	Michael Bittner	\$34,500.00
10.	 Resende	Pedro Henrique Soares	\$34,000.00



E.A SPORTS. (2019). FIFA 19 [ILUSTRACIÓN].
RECUPERADO DE [HTTP://WWW.EA.COM/](http://www.ea.com/)

TOP 10 DE LOS JUGADORES DE FIFA 19 QUE MÁS DINERO GANAN EN COMPETICIONES. (24 MAYO DE 2019). MARCA. RECUPERADO DE [HTTP://WWW.MARCA.COM/](http://www.marca.com/)

TENDENCIAS > TIMOCHENKO LOS NULE NO PAGARÁN DINERO A BOGOTÁ GUERRA COMERCIAL EEUU Y CHINA ASESINATO A LÍDERES SOCIALES

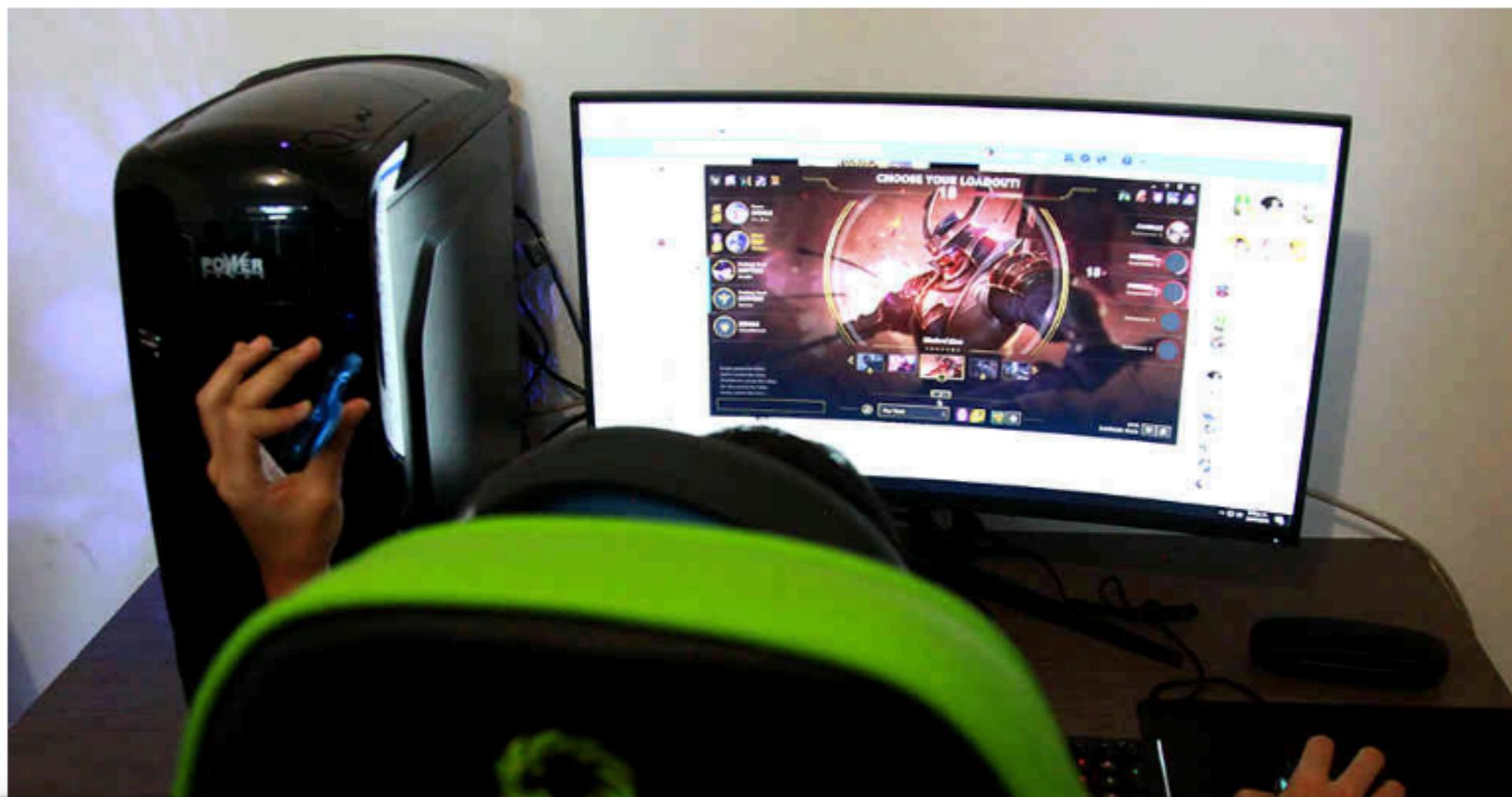
VER MÁS

CULTURA | 3/16/2018 3:47:00 PM



En Medellín está la primera gaming house de Colombia

Un grupo de jóvenes tienen un equipo de League of Legends, un videojuego que genera más dinero que la NBA. Cada día entrenan para convertirse en profesionales.



CONOCER EL SECTOR

- ▶ Fomento de las prácticas eSports.
- ▶ Sedes de práctica de los Esports.
- ▶ Plan de desarrollo, MGA y presupuesto para la implementación.
- ▶ Crecimiento de la oferta y la demanda del servicio.
- ▶ Evento Gamer INDER Medellín.





ORGANIZACIÓN DE EVENTOS EN LOS ESPORTS

TIPO A

TIPO B

TIPO C, 1 Y 2

TIPO D 1 Y 2

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS EN LOS E-SPORTS

TIPO DE EVENTO	CARACTERÍSTICAS	ESPECIFICACIONES	PROMEDIO DE PERSONAS
TIPO A	Encuentro con amigos y conocidos	Presencial	2 a 20 aproximadamente
TIPO B	Masificación y fomento de la práctica	Presencial y online	Presencial 20 a 200 aproximadamente.
TIPO C	Eventos Nacionales y competiciones semi profesionales	1, presencial. 2, online	200 a 5000 personas
TIPO D	Eventos Internacionales profesionales	1, Presencial. 2, online	1.000 a 10.000 personas.

PLANEACIÓN

- ▶ Metodología SMART.
 - ▶ Specific. Específico
 - ▶ Measurable. Medible.
 - ▶ Attainable. Alcanzable.
 - ▶ Realistic. Realista.
- ▶ Timely. Calendarizar Tiempo. George. (1981).





ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- PRESUPUESTO.
- METODOLOGIA.
- ALIANZAS.
- ACTIVIDADES CLAVES.
- PROPUESTA DE VALOR.
- SEGMENTO – USUARIOS.
- LUGAR.
- PLATAFORMAS DE JUEGO.
- PANTALLAS.
- JUEGOS.
- CABLES.
- MANDOS.
- PERMISOS Y LICENCIAS.
- PERSONAL LOGÍSTICO.
- PREMIOS.



GAMER INDER MEDELLÍN

2017 - 2018

1 DE DICIEMBRE 2017

- ▶ JUEGO LIBRE Y EXHIBICIÓN
- ▶ FOMENTO DE NUEVOS JUEGOS.
- ▶ REALIDAD VIRTUAL
- ▶ TORNEO TIPO C DE FIFA
- ▶ TORNEO TIPO C DE JUST DANCE
- ▶ TORNEO TIPO B DE LOL





1 DE DICIEMBRE 2018

- ▶ JUEGO LIBRE, REALIDAD VIRTUAL Y EXHIBICIÓN
- ▶ TORNEO TIPO C DE FIFA
- ▶ TORNEO TIPO C DE JUST DANCE
- ▶ TORNEO TIPO C DE LOL
- ▶ TORNEO TIPO C FORNITE
- ▶ TORNEO TIPO B BLOOD STRIKE.
- ▶ TORNEO TIPO B YUGI OH
- ▶ TORNEO TIPO B SUPER SMASH BROS





**MUCHAS
GRACIAS**