PROYECTO: ESPORTS CENTER CORPORACIÓN NACIONAL DE DEPORTES ELECTRÓNICOS, INDER BELLO	**FECHA:** 31 octubre de 2023
TIPO DE INFORME: RESÚMEN DE ACTIVIDADES DURANTE EL PERIODO JULIO, AGOSTO Y SEPTIEMBRE DE 2023	

ASUNTO: INFORME DE ACTIVIDADES EJECUTADAS DENTRO DEL ESPORTS CENTER LNE – INDER BELLO

Generalidades: Para las fechas siguientes al inicio de las actividades, se realizaron las actividades propuestas dentro del Esports Center, todas estas actividades fueron de convocatoria pública y de participación gratuita.

Nuestro público objetivo fueron los jugadores de esports del área metropolitana, mayores de 12 años, inscritos previamente a la plataforma y con conocimientos en las disciplinas ofertadas.

Se desarrollaron 4 actividades importantes:

1. **Torneo Fight Club Series:** Esta es una actividad competitiva que reúne a los mejores jugadores de videojuegos de tipo lucha de la región y que tiene una regularidad mensual. Los videojuegos elegidos fueron Super Smash Bros Ultimate, Street Fighter 6 y The King of Fighter XV. Esta competencia se realiza el último domingo de cada mes y tiene una participación aproximada de 50 participantes inscritos y que visitan el sitio cada mes.





2. **La Liga Esports:** Este torneo se diseñó y ejecutó a modo de liga competitiva, con 3 de las competencias mas seguidas por las comunidades de la región, FIFA 23, Fortnite y Valorant.

Previamente se había realizado una convocatoria abierta y gratuita con la que se realizó un evento clasificatorio y se eligieron los competidores en estas categorías así:

FIFA 23: 24 jugadores
Fortnite 20 jugadores
Valorant: 10 jugaodres








GAMERS
GAMERS

3. **Torneo Team Fight Tactics:** Con el apoyo de una creadora de contenido reconocida en la comunidad gamer, realizamos el primer evento de esta categoría en formato presnecial de la región, contamos con la participación de 20 jugadores, entre ellos 4 visitantes de Bogotá.







4. **VISITA ACADÉMICA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA:** Con la facultad de deporte de la Universidad de Antioquia, iniciamos un proceso académico con sus estudiantes de deportes ya que la universidad abrió una materia electiva enfocada solo en los Esports y nuestro Esports Center es la sede de prácticas con estos estudiantes.






Estos estudiantes nos han visitado en tres oportunidades en este periodo con sus respectivos profesores y en ocasiones, regresaron solo los estudiantes a hacer uso del sitio.

5. **CASTER DE ESPORTS:** Se mantuvo en funcionamiento la cabina de transmisión en el E Sport Center para su utilización por parte del INDER Bello y la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos y con ayuda de dos profesionales en periodismo y comunicaciones, iniciamos capacitaciones con algunos jóvenes que deseaban ingresar en la narración y presentación de estas competencias, logramos tener seis caster con capacidades para lapresentación narración y los comentarios de estas actividades.



De parte de la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos, se hizo una actualización de equipos, ingresando las consolas de videojuegos Playstation 5 que se usan en los torneos. Esto nos permitió subir la cantidad de consolas para atención del público de 14 a 20.

Todo esto mencionado anteriormente permitió mantener los equipos tecnológicos, mobiliario y los video juegos actualizados y disponibles para su utilización en todos los meses anteriores para ambas entidades articuladas en el convenio,

Además, se agregó un simulador de carreras con estructura metálica.



También para este periodo de actividades se mantuvo la acometida eléctrica en todo el E Sport Center que permitió el funcionamiento continuo en todo el periodo de lo que va del convenio y así se pudieran desarrollar las actividades y eventos programados en el mismo por parte de las dos organizaciones y además se pudo mantener disponible para las diferentes reuniones o actividades necesarias la Sala de Juntas del escenario. Y por último hay que informar que en todo momento el escenario conto con internet de alta velocidad que cumple con las necesidades para que se pudieran practicar los videos juegos online.

Vladimir Naranjo D
Director Ejecutivo
Corporación Nacional de Deportes Electrónicos