Propuesta de Trabajo para Escuelas de Formación Deportiva de eSports en Bosa, Bogotá

Autor: Juan Manuel Jaimes Duran

Contratista: 618-2024.

1. Contexto:

Los eSports han tenido un crecimiento bastante significativo con el paso del tiempo a través de los diferentes eventos deportivos que se llevan a cabo a raíz de esta nueva tendencia deportiva, es por eso que de la mano con el IDRD, las iniciativas que han venido aplicando ellos con el paso del tiempo en la inclusión de esta nueva modalidad deportiva, lograremos para la localidad de Bosa generar un impacto significativo a través del deporte electrónico.

2. Introducción

Los deportes electrónicos (eSports) han crecido significativamente en los últimos años, no solo como una forma de entretenimiento, sino también como una disciplina competitiva que fomenta habilidades cognitivas, trabajo en equipo, y desarrollo personal. En Bosa, Bogotá, existe un gran potencial para crear un espacio de formación deportiva en eSports para la población infantil y juvenil (de 10 a 20 años) que les permita desarrollarse tanto a nivel competitivo como profesional en este campo.

3. Objetivos

- Formar y capacitar a niños, niñas y jóvenes en el ámbito de los eSports, con un enfoque integral que incluya formación técnica, ética, y emocional.
- Fomentar el trabajo en equipo, la disciplina, y la responsabilidad mediante la práctica y participación en torneos dentro de la localidad de Bosa.
- Desarrollar habilidades cognitivas y estratégicas que potencien el desarrollo académico y personal.
- Promover la inclusión a través de un ambiente accesible para todos los jóvenes de la comunidad.
- Crear una infraestructura que permita el desarrollo de competencias tecnológicas, organizativas y de liderazgo dentro de los eSports.

3. Justificación

Bosa, una localidad en crecimiento con una población joven activa tiene la oportunidad de crear un centro de formación en eSports que complemente la educación formal e inspire a los jóvenes a explorar nuevas posibilidades profesionales en el ámbito digital y tecnológico. Los eSports se están posicionando como una disciplina profesional, generando empleo y oportunidades en áreas como el análisis de datos, la programación, el marketing y la producción de eventos. A través de este proyecto, los jóvenes de Bosa podrán tener acceso a estas oportunidades.

4. Formación deportiva.

1. **Categorías y edades.**
    - **Infantil (10-13 años):** Formación básica en videojuegos, habilidades cognitivas y motoras, trabajo en equipo, y fundamentos de deportes electrónicos.
    - **Juvenil (14-17 años):** Capacitación técnica avanzada, desarrollo de habilidades estratégicas, creación de contenido digital, y formación en competencias sociales y emocionales.
    - **Juvenil avanzado (18-20 años):** Formación de alto rendimiento, especialización en roles dentro de los videojuegos, análisis competitivo, y preparación para torneos profesionales.
2. **Tipos de entrenamiento y desarrollo:**
    - **Sesiones de entrenamiento técnico:** Clases sobre mecánicas de videojuegos, estrategia, y análisis de partidas.
    - **Entrenamiento mental:** Técnicas para mejorar la concentración, toma de decisiones rápidas, y manejo del estrés competitivo.
    - **Entrenamiento físico:** Trabajo de las capacidades físicas condicionales y coordinativas para potenciar el crecimiento de cada uno de los deportistas.
    - **Talleres sobre liderazgo y trabajo en equipo.**
    - **Simulaciones de torneos internos y externos.**
3. **Plataformas de competencia:**
    - Competencias internas regulares para medir el progreso de los jugadores.

- Participación en torneos locales de diferentes videojuegos (como League of Legends, Fortnite, Rocket League, Valorant, FIFA, entre otros) Deportes que estarán regidos bajo FEDECOLDE (Federación colombiana de deportes electrónicos)
- Participación en torneos locales a través de consolas de videojuegos (Xbox, Play Station, Nintendo Wii)

4. **Formación en tecnología y producción:**
    - Talleres de diseño gráfico, streaming y producción de contenido digital (como creación de videos, transmisiones en vivo, y manejo de redes sociales).
    - Capacitación en el uso de herramientas de análisis de datos de videojuegos.

5. Infraestructura requerida

- **Espacio físico:** Un centro de formación con equipos tecnológicos adecuados (PCs de alto rendimiento, consolas, pantallas de gran formato) y un área destinada para talleres.
- **Equipos:** Computadoras con especificaciones adecuadas para juegos de alto rendimiento, consolas, cámaras, micrófonos y luces para la transmisión en vivo de eventos.
- **Personal especializado:** Entrenadores de eSports, entrenadores físicos especializados en los eSports, psicólogos deportivos, técnicos en tecnología, diseñadores gráficos, y personal administrativo.

6. Metodología

- Clases teóricas y prácticas para el aprendizaje tanto de la parte técnica como estratégica de los videojuegos.
- Entrenamientos regulares que incluyen análisis de partidas, simulaciones, y trabajo en equipo.
- Enfoque personalizado según el nivel y las necesidades de cada jugador, con un sistema de evaluación continua para medir avances.

- Actividades extracurriculares como torneos locales y competencias amistosas con otras escuelas de eSports.

7. Cronograma de actividades

Meses	Actividad
Mes 1-3	Inicio de formación básica, recolección de datos de jugadores para conformación de equipos internos, separados por categorías previamente mencionadas.
Mes 4-6	Entrenamiento de habilidades específicas y entrenamiento físico especifico para potenciar las capacidades de los deportistas electrónicos
Mes 7-9	Preparación para eventos y competencias internas .
Mes 10-12	Competencias de fin de año, análisis de desempeño y entrega de certificados.

8. Estrategia de inclusión y acceso

- **Acceso a tecnología:** Ofrecer acceso a equipos de calidad para aquellos que no cuenten con dispositivos adecuados en casa.
- **Programas de integración comunitaria:** Fomentar el trabajo en conjunto con escuelas y organizaciones locales para identificar jóvenes interesados en los eSports.

9. Impacto esperado

- Desarrollo de habilidades blandas y técnicas en los jóvenes, preparándolos para posibles carreras en la industria de los videojuegos o áreas relacionadas con la tecnología.
- Mejoras en el rendimiento académico gracias a la estimulación físico, cognitiva y el enfoque estratégico que los eSports proporcionan.
- Fortalecimiento del sentido de comunidad mediante la participación en actividades grupales y torneos.
- Incorporación al mercado laboral a través de la capacitación en áreas como la producción de contenido digital y análisis de datos.

10. Financiamiento y sostenibilidad

- Patrocinios y alianzas con marcas de tecnología o empresas locales para conseguir recursos para equipos y material didáctico.
- Eventos de recaudación a través de torneos abiertos a la comunidad
- Plan de desarrollo económico, social, ambiental y de obras publicas para la localidad de Bosa 2025-2028 “Resolviendo y recuperando la confianza, Bosa camina segura”

Conclusión

La creación de una escuela de formación deportiva de eSports en Bosa no solo ofrecerá una oportunidad para los jóvenes de la localidad de desarrollarse en un campo emergente, sino que contribuirá a la formación integral de los participantes, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Este proyecto tiene el potencial de generar un impacto significativo, tanto en la comunidad como en el futuro de los jóvenes involucrados, brindándoles nuevas oportunidades en el mundo de los deportes electrónicos.