

## Proyecto Esports UNLP

Santiago Medina, Federico Ruera, Cesar Estrebou, Patricia Pesado, Armando De Giusti

(smedina, fruera, cesarest, ppesado, degiusti) @lidi.info.unlp.edu.ar

### Resumen

El Proyecto Esports UNLP, desarrollado en el Instituto de Investigación en Informática LIDI (III-LIDI) de la Facultad de Informática desde 2021, propone un modelo universitario que integra **formación académica**, **práctica competitiva** e **investigación** en un mismo entorno sociotécnico. A través de la articulación entre diplomatura, infraestructura tecnológica y circuitos competitivos propios, el proyecto configura un dispositivo institucional que funciona simultáneamente como espacio de aprendizaje, laboratorio experimental y ámbito de práctica profesional supervisada orientado al desarrollo de competencias interdisciplinarias y vocaciones tecnológicas.

### Contexto

El crecimiento de los deportes electrónicos ha dado lugar a ecosistemas complejos que integran:

- infraestructura tecnológica,
- análisis de datos,
- producción audiovisual,
- gestión organizacional.

En este contexto, las universidades comienzan a incorporar deportes electrónicos no solo como práctica lúdica extracurricular, sino como entorno formativo e interdisciplinario capaz de articular competencias técnicas y profesionales en escenarios reales de aplicación.

### Líneas de Investigación y Desarrollo

El Proyecto Esports UNLP se concibe como un sistema sociotécnico integrado en el que la competencia deportiva deja de ser un fin en sí mismo para convertirse en un entorno de aprendizaje, experimentación y validación de conocimientos. El ecosistema competitivo del proyecto opera allí como un laboratorio experimental en tiempo real, habilitando el desarrollo de herramientas, metodologías y estudios aplicados a entornos complejos. A partir de participaciones deportivas se despliegan diversas líneas de trabajo

- análisis de datos de desempeño
- desarrollo de plataformas de gestión de torneos
- infraestructura tecnológica para entrenamiento y transmisión
- aplicación de inteligencia artificial en videojuegos

Este flujo configura un bucle de retroalimentación en el que la experiencia práctica y competitiva se transforma en insumo para la investigación y la mejora continua del sistema.

**FORMACIÓN ACADÉMICA**  
Diplomatura en Deportes  
Electrónicos

**PRÁCTICA DEPORTIVA**  
Centro de Entrenamiento con  
infraestructura específica

**COMPETICIÓN INTERNA**  
Liga Esports Interfacultades  
(LEIF)

Generación y análisis  
de datos vinculados al  
rendimiento y la gestión

**INVESTIGACIÓN**  
desarrollo, innovación y  
transferencia tecnológica

### Resultados Esperados y Obtenidos

Desde su implementación en septiembre de 2021, el Proyecto Esports UNLP ha consolidado una estructura institucional sostenida, con alcance transversal en la Universidad Nacional de La Plata:

- 454 participaciones en la Liga Esports Interfacultades (LEIF)
- Representación de 16 de las 17 facultades en 4 años de gestión y 7 ediciones oficiales de competición interna
- Expansión de disciplinas competitivas (PC y consola)
- Participación en torneos nacionales e internacionales
- Crecimiento del equipo de trabajo interdisciplinario (estudiantes, graduados y docentes)

### Formación de Recursos Humanos

El modelo promueve un enfoque de aprendizaje situado, en el que los estudiantes participan en contextos reales de práctica profesional. A través de la organización de torneos, la gestión de equipos, la producción audiovisual y el desarrollo tecnológico, adquieren competencias técnicas e interdisciplinarias en un entorno institucional guiado.

Este enfoque integra formación académica y experiencia aplicada, contribuyendo al desarrollo de perfiles profesionales acordes a las demandas del ecosistema de los deportes electrónicos.

