

Grupo de interés en Deportes Electrónicos

Coordinación RedUNCI: Patricia Pesado, Jorge Eterovic.

ppesado@lidi.info.unlp.edu.ar, eterovic@unlam.edu.ar

Participan en el Grupo de Interés de la RedUNCI: UNLP, UNNOBA, UNSE, UNPA, UNER, UNAHUR, UAI, UNNE, UNSL, UNLaM, UNCOMA, UNS, UTN, UNRN Sede Andina, UNCU, UNLaR, UNICEN y UNLu

Introducción

Los “deportes electrónicos” son básicamente competiciones de videojuegos, que se realizan en forma individual o por equipos. Es importante comprender la relación entre los deportes electrónicos y la Informática: desde los algoritmos propios de los juegos, el manejo de realidad virtual/aumentada/ extendida, la posibilidad de manejar aplicaciones en red, los mecanismos de interacción humano computador, el empleo de IA en el perfeccionamiento de los juegos y la gestión distribuida de juegos que pueden involucrar a diferentes participantes geográficamente distribuidos y conectados por Internet.

En cierto modo el ámbito de los deportes electrónicos muestra el impacto interdisciplinario de la Informática, al combinar conocimientos de múltiples disciplinas.

En este contexto hay mucho interés de los jóvenes por participar en todas las actividades vinculadas con los Esports (desde el desarrollo de los videojuegos mismos hasta la gestión de torneos o la conformación y entrenamiento de equipos que compiten). El desarrollo de la actividad (en Argentina y en el mundo) indica posibilidades laborales en diferentes áreas disciplinarias asociadas con los Esports.

En 2025 la RedUNCI decidió poner foco en los Esports como un tema interdisciplinario que permite la interacción de los alumnos de las distintas universidades, como también la investigación sobre distintos aspectos del ecosistema de los deportes electrónicos. El Grupo de interés que se ha conformado está abierto a otras universidades de la RedUNCI.

Acciones

El trabajo comenzó con un relevamiento de las universidades que participan en la RedUNCI que tienen algún proyecto de deportes electrónicos, carreras relacionadas o simplemente les interesa incursionar en el tema.

Las universidades interesadas han avanzado en un plan de actividades para 2025:

- Se creó una Liga Interuniversitaria de Deportes Electrónicos (LIDE) para fortalecer la interacción entre Universidades del país, alentando la participación de estudiantes de las Universidades de la RedUNCI en los equipos.
- Se creó un área en WICC 2026 sobre Esports donde se presenten líneas de investigación/desarrollo relacionadas con el ecosistema de los deportes electrónicos y su impacto social y académico.
- Se está analizando la posibilidad de hacer algún Taller sobre el impacto de los Deportes Electrónicos en aspectos sociales en el ámbito de TEYET 2026.
- Se analiza realizar alguna actividad relacionada a los Esports en el marco de la Escuela de CACIC 2026.
- Se han visibilizado estas acciones en el sitio de la RedUNCI

LIDE



El Grupo de Interés discutió que aspectos son necesarios para la organización:

- Disciplinas que se pueden incluir (deportivas, de estrategia, de disparos).
- Calendario anual y relación con las actividades de la RedUNCI.
- Implementación de un torneo con participantes distribuidos geográficamente.
- Coordinación de la organización e implementación del torneo.
- Final presencial

Esta iniciativa impulsada por la UNLP pretende darle un canal de competencia (no comercial) a los equipos de las Universidades, fortaleciendo las relaciones entre estudiantes de diferentes Universidades y canalizando una actividad que no tiene una regularidad actual en Argentina.

LIDE I

- Disciplina deportiva: FIFA
- 32 participantes de 12 universidades de la RedUNCI
- Desarrollo virtual sábados de abril a junio 2026 desde el 11 de abril
- Final presencial en el Centro de Entrenamiento de Deportes Electrónicos de la Facultad de Informática de la UNLP con becas para los alumnos semifinalistas.
- Coordinación de la organización e implementación del torneo a cargo de la UNLP con la colaboración de las universidades que conforman este grupo de interés de la RedUNCI.

Asimismo se prevé la realización de la **LIDE II** en el segundo semestre de 2026 con una Disciplina de estrategia: League of Legends.

