



Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de
los 14 a los 17 años

Miguel A. Manrique Rojas

Universidad EAN

Facultad de Ingeniería / Facultad de Administración, Economía, Negocios y Finanzas

Maestría en Administración de Empresas MBA

Bogotá, Colombia

29/08/2023

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Miguel A. Manrique Rojas

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:

Magister en Administración

Director (a):

Jairo Alonso Orozco Triana

Modalidad:

Consultoría Profesional

Universidad EAN

Facultad de Ingeniería / Facultad de Administración, Economía, Negocios y Finanzas

Maestría en Administración de Empresas MBA

Bogotá, Colombia

29/08/2023

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Nota de aceptación:

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del director del trabajo de grado

Bogotá, Colombia

29/08/2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo a las maravillosas personas que hacen parte de mi vida, de mi mente y corazón, con quienes trabajé arduamente para desarrollar nuevas habilidades y consolidar parte de esa experiencia en este trabajo.

“No todo lo que cuenta puede ser cuantificado, y no todo lo que puede ser cuantificado cuenta”
(Albert Einstein).

Agradecimientos

En primera instancia agradezco a la institución Universidad EAN, Facultad de Administración, Economía, Negocios y Finanzas, así como todo su equipo de trabajo, profesionales de alta trayectoria y conocimiento, quienes guiaron el aprendizaje y desarrollo tanto ético, financiero como intelectual, dando una visión integral sobre la administración y negocios.

Agradezco a todos aquellos que participaron en este proceso y que aportaron con su apoyo y participación directa e indirecta, material e intelectualmente para el cumplimiento de este programa profesional.

Agradezco a los profesionales y excelentes personas de Colsubsidio, quienes fomentaron la investigación y desarrollo de este trabajo, así como el suministro de información y diferentes debates técnicos, administrativos y visionarios de la compañía.

Resumen

El estudio presentado a continuación tiene como objetivo identificar las motivaciones y necesidades de los posibles jugadores de los E-Sports de 14 a 17 años, esto con el fin de brindar un servicio que potencialice el desarrollo integral del ser humano, entendiendo las dinámicas actuales de los E-Sports y las necesidades de los jóvenes en ese rango de edad.

Para este estudio se realizó un barrido del estado del arte sobre los E-Sports, un diagnóstico organizacional de Colsubsidio, un análisis estadístico y conceptual de los diferentes deportes electrónicos, su relevancia social y la evolución de este tipo de deportes en el mundo contemporáneo, posteriormente, se realizó un estudio de campo a través de encuestas. Se incluyen las necesidades y motivaciones de los consumidores actuales de los E-Sports así como la búsqueda y el diseño de una propuesta o plan de negocio que permita a la caja de compensación Colsubsidio innovar en una nueva línea deportiva, tal como lo es natación, squash, tenis o similar.

Finalmente, se propone establecer un plan de negocio que permita desarrollar un modelo de negocio rentable, innovador y de formación para los adolescentes que se encuentren en un rango de edad de 14 a 17 años que encuentren un programa de formación semestral acorde a las necesidades descritas en el presente estudio.

Palabras clave: (E-Sports, Gamers, plan estratégico de negocio, tendencias, líneas deportivas).

Abstract

The study presented below aims to identify the motivations and needs of potential E-Sports players from 14 to 17 years old, in order to provide a service that enhances the integral development of the human being, understanding the current dynamics of E-Sports and the needs of young people in that age range.

This study required a statistical and conceptual analysis of the different e-sports, their social relevance and the evolution of this type of sport in the contemporary world.

The needs and motivations of current consumers of E-Sports are included, as well as the search for and design of a proposal or business plan that allows the Colsubsidio compensation fund to innovate in a new line of sports, such as swimming, squash, tennis, etc.

It is proposed to establish a business plan that allows to establish a profitable, innovative and training business model for adolescents in the age range of 14 to 17 years old who find a semester training programmed according to the needs described in this study.

Keywords: (E-sports, Gamers, strategic business plan, trends, sporting lines, strategic business plan)

Contenido

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Justificación	16
Marco Institucional	19
Diseño Metodológico de la Consultoría	22
Estado del Arte.....	26
Diagnóstico Organizacional.....	36
Estudio de Campo	47
Análisis de los resultados.....	48
Análisis estadístico encuestas jóvenes entre 14 y 17 años.....	48
Análisis estadístico encuestas padres.....	56
Resultados de la Solución	60
Necesidades y motivaciones del grupo estudio	60
Consolas y juegos indicados	62
Búsqueda de aliados estratégicos como oportunidad de generación de valor	63
Procesos formativos E-sport y campañas del saber para generaciones resistentes al cambio.....	64
Apoyo físico, psicológico y nutricional.....	64
Alternativa de Crecimiento: Centro de experiencia.....	66

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los
14 a los 17 años

Estudio Financiero	66
Puesta en marcha inversión física	68
Inversión en activos fijos	69
Costos de personal y Talento humano	70
Costo de servicios operacionales	77
Plan de desarrollo e implementación	79
Modelos de generación de ingresos.	80
Análisis de retorno de inversión	83
Conclusiones y Recomendaciones	84
Conclusiones	84
Recomendaciones	86

Lista de Figuras

Figura 1 Audiencia anual de E-Sports a nivel mundial 2015-2024	17
Figura 2 Mapa conceptual factores de complejidad y relaciones sociales de E-Sports	28
Figura 3 Mapa conceptual Metodología de trabajo	25
Figura 4 Evaluación Jugadores de 14 a 17 años	62
Figura 5 Solución al reto consolidada.....	65

Lista de Gráficas

Gráfico 1 Género de jóvenes encuestados	48
Gráfico 2 Rangos de edad jóvenes encuestados	49
Gráfico 3 Disfrutan de los videos juegos	49
Gráfico 4 Causas del agrado a los videojuegos	50
Gráfico 5 Frecuencia de juego	51
Gráfico 6 Horas dedicadas a videojuegos	51
Gráfico 7 Compra de videojuegos	52
Gráfico 8 Tipo de consola usada para jugar.....	53
Gráfico 9 Juego favorito	53
Gráfico 10 Plataforma favorita	54
Gráfico 11 Pertenece a algún clan	54
Gráfico 12 Participación en torneos de E-Sport	55
Gráfico 13 Desarrollo de algún rol como usuario de videojuegos.....	55
Gráfico 14 Género de padres encuestados	56
Gráfico 15 Rango de edad de padres	56
Gráfico 16 Número de hijos dentro del rango de edad objeto de la encuesta.....	57
Gráfico 17 Rango de edad de hijos de padres encuestados	57
Gráfico 18 Conocimiento sobre E-Sports	58
Gráfico 19 Conocimiento de los padres sobre el juego de sus hijos en línea	58
Gráfico 20 Padres afiliados a la caja de compensación COLSUBSIDIO.....	59

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Gráfico 21 Flujos y agentes en los E-Sports.....	67
Gráfico 22 Área potencial para la localización del centro de experiencia.....	69
Gráfico 23 Porcentaje de representación costos totales anuales asociados a la operación.	78

Lista de Tablas

Tabla 1 Matriz DOFA Caja de Compensación Colsubsidio	37
Tabla 2 Estrategias FO y DO Caja de Compensación Colsubsidio	39
Tabla 3 Análisis de PESTEL Caja de Compensación Colsubsidio	40
Tabla 4 Activos centro de experiencia.....	70
Tabla 5 Necesidades y requisitos de talento humano.	72
Tabla 6 Costos Nómina personal	76
Tabla 7 Costos operacionales adicionales.....	77
Tabla 8 Consolidado de costos primer año	77
Tabla 9 Cronograma de actividades.....	79
Tabla 10 Modelos de generación de ingresos del centro de experiencia	81
Tabla 11 Ingresos anuales con los modelos de generación de ingresos del centro de experiencia	82
Tabla 12 Inversión inicial y retorno primer año	83

Introducción

Los E-Sports o deportes electrónicos se refieren a los videojuegos multijugadores de competencia, que son vistos por espectadores de forma virtual. Los E-Sports no solo son un videojuego, sino también, una experiencia en el juego y una herramienta de socialización desde un punto de vista multidimensional (Akkaya et al, 2021).

La formación de esta nueva generación de deportistas requiere no solo el apoyo tecnológico sino también el apoyo físico, psicológico y nutricional de un deportista de alto rendimiento para que se logren los objetivos. Los beneficios de la práctica potencian el trabajo en equipo, la planificación mental y el liderazgo, afianzando la confianza y el crecimiento personal, investigaciones sugieren que los jugadores de E-Sports inscritos en una clase después del colegio experimentan importantes aprendizajes que pueden transferirse del juego digital a otros contextos sociales y educativos con particular beneficios para las competencias comunicativas (Nielsen et al, 2019).

Con este trabajo se analizan las características básicas de este deporte electrónico, su relevancia social, su relevancia dentro de los deportes tradicionales y la evolución de los deportes electrónicos en el mundo contemporáneo. Por otro lado, se analizan las implicaciones sociales que el proceso de desarrollo de los E-Sports tiene para la sociedad, con un enfoque particular en la población más joven.

El objetivo de esta investigación es crear una alternativa de crecimiento personal que fomente el uso de los E-Sports en Colsubsidio, analizando las motivaciones y necesidades de los consumidores actuales de 14 a 17 años, así como, los fundamentos de los tutores o padres a cargo, con el fin de obtener información que permita incentivar la práctica de estos deportes, para los beneficiarios de la Caja de Compensación Colsubsidio sede Bogotá D.C.

Objetivos

Objetivo General

Proponer un centro de formación como una alternativa de crecimiento personal para jugadores de 14 a 17 años de E-Sports, basado en las motivaciones y necesidades, afiliados y beneficiarios de la Caja de Compensación Colsubsidio, brindando un servicio que potencialice el desarrollo integral del ser humano y la sana utilización del tiempo libre con estos juegos.

Objetivos Específicos

1. Elaborar un análisis del estado del arte y marco conceptual de los E-Sports, que permita comprender la comunidad potencial de 14 a 17 años, sus necesidades y motivaciones e identificar la percepción de los padres, tutores o acudientes.
2. Diagnosticar la caja de compensación Colsubsidio ubicada en Bogotá, para conocer su estructura, que permita la creación de una alternativa de crecimiento personal para juegos deportivos E-Sports.
3. Realizar un estudio de campo que permita analizar la percepción, interés y necesidades de jóvenes y padres sobre los juegos deportivos E-Sports.
4. Desarrollar una alternativa de crecimiento personal a través de un centro de formación, que incentive el uso de los E-Sports ofrecido por la Caja de Compensación dentro de su programa de desarrollo integral del ser humano para el segmento de 14 a 17 años.

Justificación

Los primeros registros de esta mega industria que actualmente genera millones de dólares en todo el mundo se remontan al año 1972 con la Intergalactic Spacewar Olympics, un torneo realizado en un Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford. El primer campeón del grupo de amigos que organizó este torneo fue Bruce Baumgart. Años más tarde y con la popularidad de los video juegos en aumento la marca ATARI organiza el primer gran torneo de videojuegos en 1980. The National Space Invaders Championship (Lion, 1980) en formato de clasificatorios regionales que contó con la participación de cerca de 10.000 jugadores de Estados Unidos y que fue el inicio de las primeras rivalidades entre campeones de lo que hoy conocemos como E-Sports.

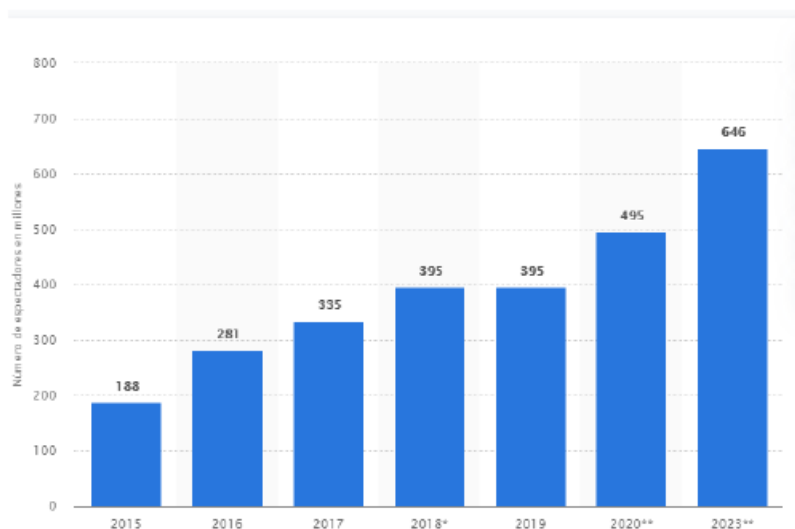
En la década de los 90 el avance tecnológico en los dispositivos mostró un desarrollo en el mejoramiento de gráficos y más formas de juegos; por lo que, este universo creció a pasos agigantados aumentando a millones los fanáticos alrededor del mundo. A pesar de que, aun en esta década existía limitantes en cuanto a conexiones estables y de una velocidad que garantizara el máximo desempeño del juego, se iniciaron los Campus Party, eventos masivos alrededor del mundo donde los usuarios se reúnen en grandes espacios e interconectan sus dispositivos de forma local y realizaban todo tipo de juegos e intercambios de conocimiento y perfilando lo que hoy es uno de los ejes principales de los E-Sports el trabajo en comunidad.

Por su parte, la participación de colombianos en diferentes torneos a nivel mundial desde los inicios de los años 2.000 ha llevado a mostrar el gran talento disponible en el país para posicionar a Colombia en el mapa de los e-Sports (Orús, 2022). La Figura 1 presenta el aumento en número de personas que participan de estas transmisiones alrededor del mundo.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Figura 1

Audiencia anual de e-Sports a nivel mundial 2015-2024



Nota. Tomado de Orús (Orús, 2022)

Los E-Sports son una realidad mundial y el país está en su fase inicial para crear una nueva raza de deportistas que serán capaces de emular las grandes hazañas realizadas en deportes tradicionales. De ahí la importancia de iniciar procesos formativos en las nuevas generaciones que cada día están más cerca de la virtualidad y el metaverso que de los deportes tradicionales.

La formación de esta nueva generación de deportistas requiere no solo el apoyo tecnológico si no también el apoyo físico, psicológico y nutricional de un deportista de alto rendimiento para que se logren los objetivos. Para Nielsen los beneficios de la práctica potencian el trabajo en equipo, la planificación mental y el liderazgo afianzando la confianza y el crecimiento personal, Investigaciones sugieren que los jugadores de E-Sports inscritos en una clase después del colegio experimentan importantes aprendizajes que pueden transferirse del

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

juego digital a otros contextos sociales y educativos con particular beneficios para las competencias comunicativas (Nielsen et al, 2019).

La caja de compensación Colsubsidio con su infraestructura física actual y sus colaboradores especializados en apoyo a deportistas tendrían la mezcla perfecta para acercar las nuevas generaciones a un proceso deportivo acompañado de profesionales, mejorando la calidad de vida y expectativas de crecimiento de sus más jóvenes usuarios estando a la vanguardia de las nuevas prácticas deportivas (Colsubsidio, 2022).

Marco Institucional

Los E-Sports o deportes electrónicos son un concepto usado para representar las competencias de videojuegos online desarrolladas a un nivel profesional o por hobby, que se llevan a cabo entre dos o más jugadores, siendo para Colsubsidio un tema de interés para crear una alternativa de crecimiento viable y de interés para jóvenes entre los 14 y 17 años.

Anualmente los videojuegos se popularizan cada vez más, por ende, los E-Sports también lo hacen. Según el reporte de industria: El E-Commerce en Colombia 2017, los datos de Euromonitor en Colombia la industria de los videojuegos en el 2017 generó más de 30 millones de dólares y se espera un crecimiento que pueda generar 45 millones de dólares, aumentando exponencialmente el número de fanáticos potenciales de E-Sports (BlackSip. 2017). Colombia cuenta con un pequeño panorama que involucra a los E-Sports como un deporte de entretenimiento. La Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (FEDECOLDE) se creó en el año 2016 y se formó como una federación estructurada, ligada al ministerio del deporte, Coldeportes. Actualmente, los E-Sports cuenta con avales internacionales como miembros del Consorcio Mundial de Deportes Electrónicos (WESCO), la Confederación Panamericana, la Federación Internacional de E-Sports (IESF), entre otras.

Existen varias federaciones que buscan ser la cabeza fundamental en la incorporación y gestión de los E-Sports en el mundo. La más conocida y antigua es la IESF (Federación Internacional de Deportes Electrónicos) fundada en 2015 y con 95 países. También está la ESWF (Federación Mundial de Deportes Electrónicos), fundada en el año 2018 e incentivar, desarrollar y promover los E-Sports en el mundo y entre otras federaciones que sin duda son importantes a la hora de apoyar los deportes electrónicos.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Si bien hay países muy conocidos por su masiva audiencia, consumo y otros por implementar los E-Sports como un deporte y sobre todo en la educación como es el caso de Corea del Sur, que se hablara de él más adelante. La reconocida página Statista realiza unos análisis a nivel mundial sobre temas de interés, el cual se mostrará algunos resultados enfocados al consumo y nivel de espectadores en los juegos electrónicos. La audiencia anual de los E-Sports a nivel mundial entre los años 2015 y el 2023 registró una audiencia global de 443 millones de espectadores, y se calcula que para el año 2023 la cifra aumente considerablemente a 645 millones de personas (Statista, 2021).

Ahora si bien se sabe que el número de espectadores aumentará a nivel mundial, la audiencia total del año 2020 fue de 495 millones de personas, el cual es un crecimiento interanual del 11,7% y obviamente, al salir las nuevas consolas de videojuegos como la Xbox Series, la PlayStation 5 o dispositivos más potentes, muchas personas se involucraron en este nuevo mercado en crecimiento, el cual así lo afirma la página Statista (2020) “En 2018 y 2019, así como una previsión para 2020 y 2023. Según la fuente, se estima que en 2023 los ingresos de este mercado se aproximen a los 1.600 millones de dólares estadounidenses, lo que supone un incremento de más de 640 millones con respecto a la cifra registrada en 2019”. Más allá de los ingresos y espectadores, cabe resaltar que existen dos países que catalogan a sus jugadores de deportes electrónicos como atletas. En la actualidad, el único país que ha regulado los E-Sports en Europa ha sido Francia mediante el Decreto Número 2017-871 2017 de la organización de competiciones de videojuegos, (Gonzalvo, 2018).

Siendo un gran avance en el sector de forma profesional y jurídica para los clubes y jugadores de este deporte. Esto con el fin de crear una infraestructura y organizaciones

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

gubernamentales para otorgar estrategias y políticas, reforzando todos los derechos digitales, tanto de usuarios, empresarios, funcionarios públicos, consumidores, entre otros.

En el caso de Corea del Sur, en el año 2000 ya se empezaba a nombrar a los jugadores profesionales de E-Sports como “ciber atletas” por la popularidad que el videojuego StarCraft dio en el país. La Universidad de Chung-Ang, una de las mejores universidades de Corea, formalizó que los juegos deportivos, fueran deportes oficiales, incluso quien tenga habilidades en los videojuegos podrían ingresar por medio de becas y ser catalogados como deportistas profesionales (Jiménez, 2014) y para el Ministerio de Deporte, Cultura y Turismo de Corea del Sur al ver que los E-Sports estaban dando frutos, tanto a nivel turístico como competitivo, decidió promover los deportes electrónicos en el país creando la asociación que regula y fomenta los e-E-Sports, llamada KeSPA (Korea E-Sports Association). También empresas como Samsung o SK Telecom empezaron a crear equipos y apoyar jugadores logrando que Corea del Sur sea una de las potencias en el continente asiático como mundial (González, 2018).

Diseño Metodológico de la Consultoría

La caja de compensación Colsubsidio en convenio con la universidad EAN, da la oportunidad que mediante una necesidad se desarrolle el trabajo de seminario de grado en modalidad de consultoría. Para lograr el objetivo planteado se realizó el acercamiento directo con la caja de compensación para entender sus necesidades y revisión de su estructura, así como, definir los instrumentos de recolección de información.

El trabajo inicia con una revisión documental de investigaciones, monografías, empresas y publicaciones con referencia a los E-Sports, implementados para jóvenes de los 14 a los 17 años, su proyección, aplicación social y psicológica, programas de colegio para estudiantes de pregrado, oportunidades a mediano y largo plazo para los jóvenes, así como, desarrollo de un centro de experiencia, programas y casos de éxito obtenidos. Una vez realizada la revisión documental sobre los E-Sports, su aplicación en jóvenes y centros de formación, se realiza un estudio organizacional de Colsubsidio del micro y macroentorno, a través de, la revisión de fuentes bibliográficas relacionando datos de cifras y métricas, así como apoyos visuales de la información recolectada, que posteriormente se consolidan en un análisis bajo los modelos DOFA y Pestel respectivamente.

Una vez se desarrolla la línea base documental, los análisis del micro y macroentorno, se realiza un estudio de campo como una investigación cuantitativa de alcance exploratorio. Para determinar la población o muestra determinada, se aplica la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, esta técnica permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos (Otzen et al, 2017).

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

La investigación cuantitativa se enfoca en las mediciones del fenómeno o proceso, ejemplo: ¿con qué frecuencia ocurre?, ¿cuál es el porcentaje?, ¿cuántos lo dicen?, sus mayores exponentes son la investigación descriptiva, analítica, empírica y la experimental. Dentro de los métodos y técnicas cuantitativas, uno de los aspectos más sobresalientes es la amplia incorporación a la investigación de las mediciones y experimentaciones en el campo (Ortiz, 2000).

El muestreo se realiza de forma intencional, como afirma Quinn: “La potencia del muestreo estadístico depende de seleccionar una muestra verdaderamente aleatoria y representativa que permita hacer generalizaciones desde la muestra a una población mayor. La potencia en el muestreo intencional está en seleccionar casos ricos en información para estudiar en profundidad” (Quinn Patton, 1980). El primer modelo de encuesta se dirigió a los menores de edad entre los 14 a 17 años (beneficiarios de la caja de compensación y con previa autorización de sus padres o acudientes) y el segundo a sus padres o tutores responsables (afiliados a la caja de compensación). Dentro de estas encuestas se realizan preguntas de carácter analítico y descriptivo de respuesta cerrada.

Se realiza la fase interactiva correspondiente inicialmente a la aplicación del instrumento, basado en las encuestas para la recolección de la información. Se obtiene información suministrada por los usuarios de la Caja de Compensación en la ciudad de Bogotá del centro empresarial y recreativo El Cubo, con una población promedio de interés de 50 mil visitantes que hacen uso mensual de esta sede, aproximadamente 10 mil afiliados, de los cuales, el 40% tienen hijos, de los cuales el 3% tienen la edad que se encuentren dentro del nicho estudio, el cual, abarca a los usuarios entre los 14 y 17 años, para un total de 120 jóvenes en el marco de interés, promoviendo la encuesta al total del segmento de interés durante dos meses seguidos en jornadas

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

de sábados y domingos de 8 de la mañana a 4 de la tarde, se logró obtener una muestra de 60 beneficiarios tanto a los menores de edad como a sus padres, a través de un enlace de estas encuestas, enviadas vía celular y correo electrónico, con el fin de tener la información requerida para analizar las necesidades y motivaciones de este grupo estudio, en total se realizaron 60 encuestas, el 50% de estas van enfocadas a los jóvenes y el 50% restante a sus padres y/o tutores.

En el siguiente enlace se podrá encontrar el modelo cuantitativo para el segmento de interés directo, jóvenes de 14 a 17 años:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdFjDc8VGAYL4IVOiU2Aehc_Jj6QqVRipgdXkk8fKJM43742g/viewform. Ver Anexo 1. Encuesta enfocada a jóvenes sobre E-Sports.

En el siguiente enlace se podrá encontrar el modelo cuantitativo para los padres del segmento de interés directo, jóvenes de 14 a 17 años: <https://forms.office.com/r/nd39sBK7jX>. Ver Anexo 2. Encuesta enfocada a padres sobre E-Sports.

Finalmente se procede a realizar la fase confirmatoria en la cual se realiza el análisis de los resultados a partir de la información recolectada, este análisis constará de dos partes. En primer lugar, se expondrán los resultados agregados. De las preguntas objetivas se extrae el perfil medio del encuestado y de las preguntas de valoración, se calcula la media, la varianza y la desviación típica. En análisis estadístico permite establecer un perfil medio del encuestado determinando, para el caso de los afiliados (padres o tutores), su postura a favor o en contra de integrar en el programa de crecimiento personal con el uso de los E-Sports, su aceptación al programa y aprobación de implementar como una cultura deportiva complementaria en la vida de sus hijos; y para los beneficiarios (jóvenes de 14 a 17 años), si se tiene el interés o no en el campo estudio, como un aporte social, personal y de crecimiento cognitivo, emocional y responsable. Por otra parte, con este estudio, se obtienen herramientas sobre indicadores de

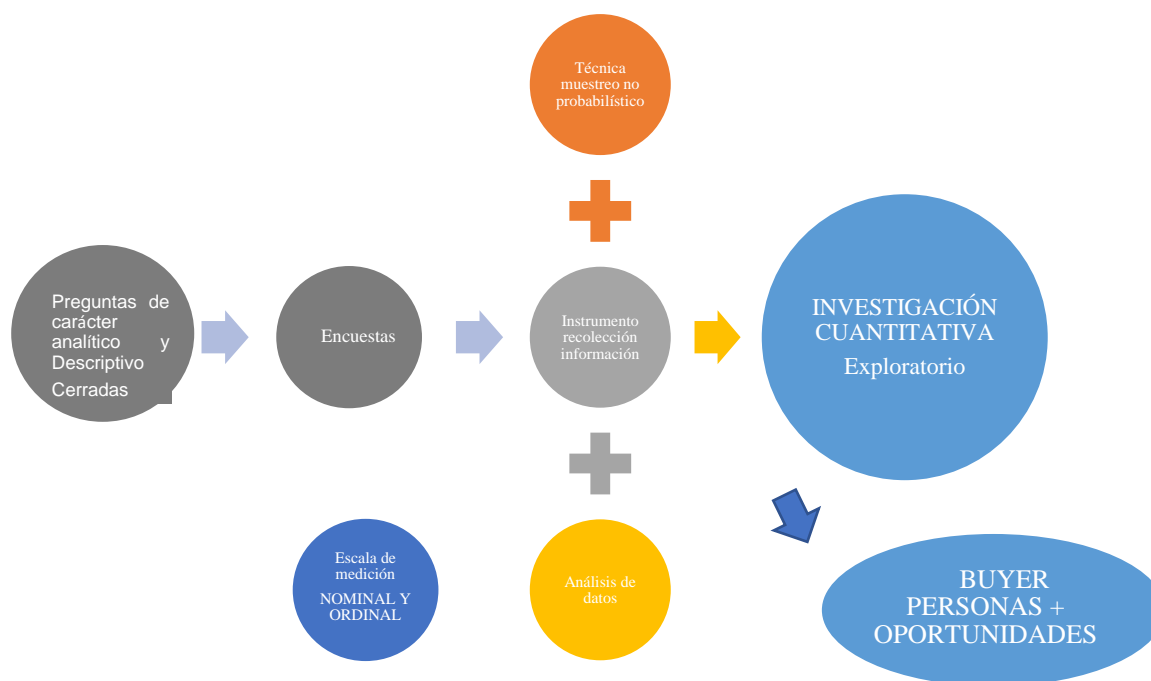
Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

intereses y motivaciones, en cuanto a tiempo disponible para la práctica de e-sport, plataformas preferidas, juegos preferidos y consolas más usadas.

Estos indicadores permiten establecer el valor agregado y la viabilidad de la oferta para potencializar el portafolio de servicios de la caja de compensación familiar dentro de su programa de desarrollo integral. A continuación, se presenta la Figura 3, la cual, resume la metodología de trabajo realizada.

Figura 2

Mapa conceptual Metodología de trabajo



Nota: Elaboración propia

Estado del Arte

Los E-Sports y las actividades deportivas son cada vez más populares e influyen en los jóvenes, razón por la cual, es necesario investigar este tema con un alcance amplio y un enfoque multidireccional en los campos de la vida cotidiana, de la sociología y la psicología.

Básicamente los E-Sports forman parte de la industria que está en pleno auge y crecimiento, siendo uno de los grandes nichos de mercado en nuestra actualidad, prueba de ello, es que jugadores profesionales tanto de fútbol como de baloncesto están invirtiendo en equipos profesionales de E-Sports, formando los suyos e incluso creando competiciones de deportes electrónicos. La evolución de los videojuegos de ser meramente individual a un uso colectivo, ha propiciado el desarrollo tecnológico y ha favorecido el desarrollo de competiciones, es un sector en auge y con crecimiento exponencial, Newzoo demuestra un crecimiento progresivo desde 2018 y prevé alcanzar un margen de beneficio de 1500 millones de euros en 2025 (Garmona, 2021).

En Latino América, los eventos de E-Sports han tenido hasta 15.000 espectadores durante un solo evento, y hasta 450.000 han visto un evento en línea o vía streaming. Desde el año 2019, países como Brasil, México, Chile, Colombia, Argentina, Perú y Costa Rica cuentan con equipos profesionales de E-Sports. Estas competencias nacionales y regionales sirven como plataforma para acceder a ligas prestigiosas. Gracias a la alta demanda de este tipo de eventos y al creciente interés entre los espectadores, varias empresas han desarrollado un espacio exclusivo para albergar eventos de E-Sports. Rojas afirma que, con esto, se demuestra el interés por el patrocinio y la promoción de los E-Sports a nivel mundial (Rojas et al, 2021).

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Entender los E-Sports desde una perspectiva de crecimiento personal, permite ampliar el horizonte de oportunidades para los jóvenes menores de edad. Los E-Sports no solo son un video juego, sino también, una experiencia en el juego y una herramienta de socialización desde un punto de vista. Se realizaron diferentes entrevistas a candidatos de docencia primaria, con preguntas abiertas con el fin de ver un marco amplio del conocimiento de cada individuo. Con los hallazgos de la investigación, se observaron dos posturas generales sobre los E-Sports; la primera entiende los E-Sports como una herramienta de socialización y otros argumentaron adicción y aislamiento al jugador de la sociedad. Se pudo evidenciar que el 63.5% (181 de los participantes) no conocían el significado de la palabra E-Sports, el 11.9% afirmó que aprendió el significado de la palabra en internet y el 10.8% dijo que lo aprendió de su amigo. Por otra parte, los aspirantes a docencia consideran los E-Sports como un factor positivo para el desarrollo en la motricidad, sin embargo, un factor negativo la posible adicción y la inactividad física multidimensional (Akkaya et al., 2021).

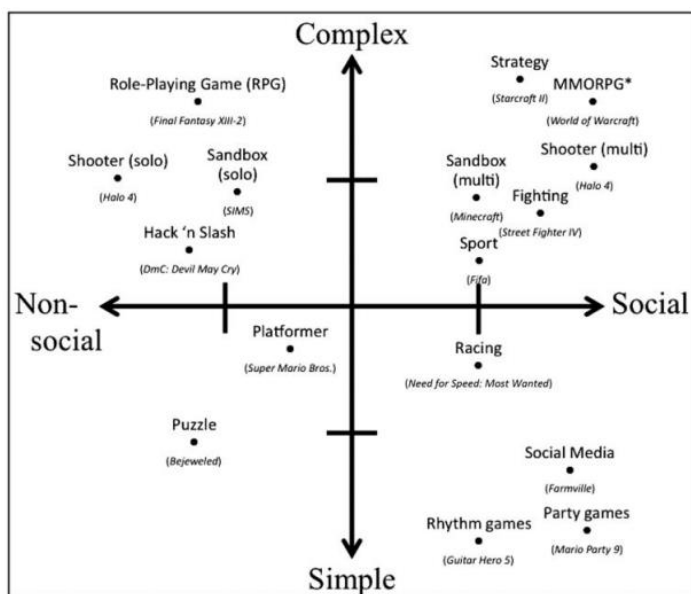
Los videojuegos son una parte omnipresente de casi todos los juegos infantiles y la vida de los adolescentes, con un 97% de jóvenes jugando por lo menos una hora por día en los Estados Unidos. La gran mayoría de la investigación realizada por psicólogos sobre los efectos del "juego" ha estado en su impacto negativo: el daño potencial relacionado con violencia, adicción y depresión. Se reconoce el valor de esa investigación; sin embargo, se necesita una perspectiva equilibrada, que considere no sólo los posibles efectos negativos; también los beneficios de jugar esos juegos. Es importante considerar estos beneficios potenciales, en parte, porque la naturaleza de estos juegos ha cambiado dramáticamente en la última década, volviéndose cada vez más complejo, diverso, realista y de naturaleza

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

social (Granic et al., 2014). En la Figura 2 se presenta un mapa conceptual con factores de complejidad y relaciones sociales presentando varios contextos a favor de los E-Sports.

Figura 3

Mapa conceptual factores de complejidad y relaciones sociales de E-Sports



Nota: De “The Benefits of Playing Video Games” por Granic et al., 2014, *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

El estudio se centró en cuatro dominios principales: cognitivo, motivacional, emocional y social, evidenciando los videojuegos con muchas similitudes de los juegos tradicionales, los cuales, probablemente proporcionen beneficios similares a los proporcionados por el juego en general. Tanto los juegos tradicionales como los videojuegos son de naturaleza voluntaria, pueden incluir competencias y objetivos cooperativos, los jugadores se sumergen en el juego, en los que se pueden trabajar las emociones, permitiendo una sensación de control con suficiente imprevisibilidad para

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

sentir satisfacción e intenso orgullo cuando se persiguen metas finalmente alcanzadas. Los videojuegos son socialmente interactivos, con juegos en línea, con amigos, familia y extraños, cruzando grandes distancias geográficas y desdibujando no solo las fronteras culturales, sino también las brechas de edad y generacionales, las diferencias socioeconómicas y el idioma (Granic et al, 2014).

Un estudio en Carolina del Norte determina como investigaciones recientes han demostrado una mejor atención y percepción visual en personas con amplia experiencia en videojuegos de acción, desarrollando en los jugadores habilidades que los hacen más capaces de distinguir eventos que ocurren paralelos en el tiempo, revelando mejora de la percepción e integración multisensorial. Los niños y jóvenes son los que tradicionalmente han hecho mayor uso de estas herramientas tecnológicas como forma de ocio y entretenimiento, esto a su vez les proporciona ventajas culturales en cuanto al desarrollo de habilidades y destrezas (Donohue et al., 2010).

Para el caso de E-Sports profesional, Yuri Seo (Seo, 2016), realizó un estudio, evidenciando que los jugadores profesionalizados ven la computadora no como una forma de ocio ni tampoco de trabajo; en cambio, lo ven como una herramienta para la superación personal, equidad y respeto mutuo. Ven los E-Sports como una plataforma distintivamente atractiva para llevar a cabo sus proyectos de identidad y desarrollo de actividades con respeto a las personas y libre competencia.

De acuerdo con el estudio realizado por Nielsen y Hanghøj (Nielsen et al., 2019), los E-Sports comprenden menos habilidades técnicas y conocimiento sobre el juego específico; y más habilidades sobre poder comunicarse efectivamente. Según las entrevistas realizadas a los jugadores, si bien es cierto, el conocimiento y habilidades

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

dentro del juego son importantes; una comunicación asertiva es esencial. De igual manera, ser un buen jugador también se trata de comer bien, dormir lo suficiente y complementar con ejercicio físico. Todas estas cualidades para un jugador de E-Sports entran en una categoría de juego saludable “sund spilkultur”. La investigación sugiere que los jugadores de E-Sports inscritos en una clase después del colegio experimentan importantes aprendizajes que pueden transferirse del juego digital a otros contextos sociales y educativos con particular beneficios para las competencias comunicativas.

Conocer el perfil sociológico de los que hacen vida y conforman las comunidades de E-Sports fue un trabajo realizado por Marcano (Marcano, 2012), en busca de conocer sociológicas de los jugadores, entre ellas, edad, género, procedencia y ocupación, así como, sus hábitos de juego, entre los cuales están, el tiempo de juego a la semana, pertenencia a clanes, participación en ligas y torneos. Trabajo realizado a través de encuesta online, con participación activa de 368 jugadores de Call of duty. El perfil general presentó hombres estudiantes, menores de 21 años, procedentes de España, que juegan menos de 11 horas a la semana, pertenecen a clanes y participan en ligas y torneos. Los datos recolectados permitieron obtener cinco grupos de edad: menores de 18 años (21,7%), de 18 a 20 años (24,2%), de 21 a 24 años (19,6%), de 25 a 30 años (15,8%) y de más de 30 años (18,8%).

No obstante, para los posteriores análisis se recodificaron los grupos de edad en tres: los menores de 21 años, los de 21 a 30 años y los mayores de 30 años. De acuerdo con esta reagrupación se evidencia que los menores de 21 años son los que mayormente juegan este juego según la muestra de esta investigación logrando abarcar un 45,9% de los encuestados en contraposición al 35,4% que abarcan los que tienen entre 21 y 30 años y

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

18,7% los mayores de 31 años. La mayoría de los encuestados mayores de edad, trabajan y los menores de edad estudian (Marcano, 2012).

El mayor número de jugadores online en España abarcan el rango de edad de 14 a 24 años los cuales juegan al menos una vez cada quince (15) días y lo hacen interactuando con desconocidos, amigos o familiares (Montes, 2022).

El tiempo promedio dedicado a las “prácticas” de ocio con videojuegos online según los resultados de estas y otras investigaciones indican que no exceden las dos horas diarias, por lo que tampoco se podría decir que separan al jugador de su vida cotidiana. Formar parte de este tipo de grupos o equipos (clanes) reafirmaría su identidad y aumentaría su autoestima función social equiparable a la ejercida por los equipos deportivos tradicionales, como los de fútbol o baloncesto, pero en un escenario virtual propio de la actividad (el entorno de juego) a través del que se comparten y transmiten pautas de comportamiento, de comunicación, valores y normas, como en toda comunidad social (Huice et al, 2012).

Por su parte, Thirunarayanan & Vilchez (2012) centraron sus estudios en las habilidades de aquellos jugadores que participaron en un torneo de videojuegos. De acuerdo al estudio, encontraron en los jugadores habilidades aritméticas, delegación, trabajo en equipo, liderazgo, memorización y coordinación de equipos, de igual manera, no encontraron ninguna evidencia negativa asociada a participar en los torneos de videojuegos (Thirunarayanan et al, 2012).

Asimismo, la satisfacción y los estilos de vida de los adolescentes estudiados por Shieh y Cheng (2007) quienes buscaron comprender, específicamente, cómo los jugadores en línea trasladan los valores de sus experiencias y estilos de vida. La evaluación realizada

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

con un muestreo de 211 jugadores, a través de pruebas de confiabilidad, análisis factorial, y análisis LISREL, permitieron resaltar dos valores experimentales de la función social (empatía y escapismo) y los estilos de vida (búsqueda de esparcimiento y disfrutar la vida), con roles principales que afectan la satisfacción de los jóvenes en Taiwan (Shieh et al, 2007).

A su vez, los E-Sports traen consigo el desafío de ser pensados en una relación, tanto de entretenimiento como de entrenamiento, diferente a la de otros deportes tradicionales. La sobre estimulación de los sentidos que trae consigo los E-Sports, actúa directamente sobre la imaginación humana, fabricando mundos ajenos y lejanos a la realidad que constantemente generan frustración, puesto que, en tanto los límites se expanden, se crea una mayor necesidad y se acortan los tiempos entre sacrificio y recompensa. Lo que abre una oportunidad única para el desarrollo personal y la imaginación ilimitada para los jugadores (Estades, 2021).

En busca de encontrar cuáles son las preferencias de consumo de una muestra de jóvenes y la percepción hacia las marcas patrocinadoras, así como las dinámicas de estas en el ecosistema de los E-Sports, se aplicó una metodología con técnicas cualitativas y cuantitativas, encontrando una gran mayoría de interés de los E-Sports en videojuegos, mayoritariamente hombres 71.9%, de igual manera, el dispositivo habitual para el seguimiento de los E-Sports es el ordenador (66,7%), le sigue el móvil (23,8%), la televisión (4,85), la Tablet (4,2%) y la PlayStation (0,6%). Por otra parte, el estudio presenta que, para los menores de 18 años, no hay inferencia sobre las actividades de publicidad y/o mercadeo que se presentan en los videojuegos, no afectan y no se consideran invasivas (Sanahuja et al, 2021).

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Los E-Sports, catalogados como una actividad de ocio basada en las competiciones de videojuegos, tienen entre la generación Z su principal nicho de consumo, con grandes oportunidades de inclusión de patrocinio y mercadeo (Ströh, 2017).

En la cultura de los E-Sports, que se ha generalizado con el desarrollo del entorno competitivo de los juegos, la plataforma Twitch, que surgió como una alternativa televisión. En el estudio realizado por Sağlam y Karanfiloğlu, se concluye que las personas con habilidades de juegos digitales establecen sus objetivos profesionales en E-Sports y transmisiones en Twitch/YouTube, con un enfoque de las personas en la industria, después de darse cuenta que los juegos digitales, que han jugado como pasatiempo desde una edad temprana, puede ser una oportunidad de ingresos; lo anterior dado que, hay muchas áreas generadoras de ingresos en juegos digitales como torneos de deportes electrónicos, torneos internacionales y retransmisiones, a medida que los individuos desarrollan sus habilidades, comienzan a participar en campos adecuados para las masas (Sağlam et al, 2022).

Del mismo modo, un estudio realizado en Hong Kong sobre los niños recién llegados al país con respecto a los E-Sports y las TIC tanto en casa como en la secundaria reveló una desigualdad desfavorable para esta población de migrantes y de bajos recursos, con limitado acceso a la tecnología y el internet; por otra parte, los niños recién llegados con acceso a estas herramientas se convirtieron en jugadores activos de los E-Sports desarrollando habilidades en TIC. Con este estudio se pudo evidenciar que los niños que no tenían acceso a los juegos digitales fueron presentando una brecha digital de desventaja, demostrando con esto, una oportunidad de afianzar el desarrollo de los E-Sports como un acercamiento a la era actual, la era digital. El uso de estas herramientas permitió a estos

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

niños desarrollar la dimensión digital del capital cultural en términos de material, habilidades, uso y acceso motivacional (Cheng et al, 2022).

Con el fin de validar el comportamiento social de los profesionales de E-Sports, se analizaron 225 estudiantes de Bangkok, Tailandia, entre los 14 y 16 años de edad, los resultados de la primera fase indicaron que hubo cuatro períodos de socialización para impulsarlos a convertirse en profesionales de los deportes electrónicos; los resultados de la segunda fase indicó siete factores en estos jóvenes; percibir la aceptación de los demás, reflejar el valor propio y social, creer en sí mismo y en lo personal pensamientos, estar complacido con el logro y admirar la propia dignidad, percibir la propia preferencia, conectar habilidades y preferencias, y percibir las propias fortalezas y debilidades (Chansaengsee, 2022).

La Universidad de Pikeville en Kentucky ha presentado 20 becas deportivas para que los estudiantes jueguen el competitivo videojuego League of Leyendas. Este nuevo equipo será el primer paso de la escuela en el creciente mundo de los E-Sports. Cuatro universidades estadounidenses ahora ofrecen becas para atletas de deportes electrónicos: la Universidad de Pikeville; Maryville Universidad en St. Louis; Southwestern College en Winfield, Kansas; y la Universidad Robert Morris de Illinois en Chicago, que lideró el impulso de los deportes electrónicos universitarios en 2014. Por su parte, Kurt Melcher, quien dirige el programa de deportes electrónicos de Robert Morris y entrena a su equipo de fútbol femenino, menciona que, "Después de un año, descubrimos que, en la mayoría de los casos, los deportes electrónicos coincidían con los deportes tradicionales". De hecho, los jugadores no corren vueltas en la práctica, pero su enfoque, pasión y trabajo en equipo rivalizan con los de cualquier otro estudiante atleta. Este año, Roberto Morris ha

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

ampliado su programa de becas de 35 a 60 estudiantes y ahora incluye otros tres videojuegos con comunidades competitivas. Los estudiantes que solicitaron la beca de deportes electrónicos obtuvieron mejores calificaciones, estándares más altos en los puntajes de exámenes y más interés en ciencias de la computación que el estudiante promedio de Pikeville (Gaylord, 2015).

Con la llegada de los E-Sports, su crecimiento y aceptación en el mundo, en conjunto a millonarios premios, se ha venido regulando y estableciendo, al igual que los deportes tradicionales, un lenguaje de salud y transparencia. Para el caso, se busca la regulación del dopaje o en su defecto, ventajas injustas, denominadas E-Doping. La importancia en la justicia y el juego limpio es fundamental para mantener la confianza de los jugadores al igual que su motivación. Tal transparencia y regulación puede ayudar que la industria de los E-Sports obtenga un mayor reconocimiento formal, incluida la posibilidad de unirse los juegos Olímpicos (Hwang, 2022).

Se puede sintetizar siete temas principales estudiados: 1. Factores que influyen el consumo, 2. Comunicación y comportamiento de los jugadores, 3. Interacción jugador y juego, 4. Interacción empresa y juego, 5. Búsqueda de información para toma de decisiones, 6. Perfil y preferencias de los jugadores, y finalmente 7. Sugerencias para investigaciones futuras (Alves et al, 2021).

.

Diagnóstico Organizacional

Con el fin de identificar la evaluación tanto interna como externa de los factores que hacen parte de las cajas de compensación y los juegos deportivos E-Sports, se realiza un diagnóstico de la caja de compensación Colsubsidio con los diferentes instrumentos que permite conocer la empresa y como está preparada para asumir la implementación de los E-Sports en el segmento de jóvenes de 14 a 17 años, ubicados en la ciudad de Bogotá. A continuación, se presenta el análisis de Colsubsidio y los E-Sports, a través de los modelos DOFA y de PESTEL.

Matriz DOFA: Teniendo en cuenta que los diferentes servicios que la empresa Colsubsidio presta, el estudio está enfocado al portafolio de Deportes, Cultura y Recreación. Se establece una matriz DOFA (Tabla 1), con el fin de identificar los factores que le permiten a la empresa su crecimiento y logro de objetivos y, por otra parte, determinar falencias y escenarios que debe superar para alcanzar sus resultados esperados.

Tabla 1*Matriz DOFA Caja de Compensación Colsubsidio*

F	NIVEL INTERNO FORTALEZAS –	NIVEL INTERNO DEBILIDADES – D	NIVEL EXTERNO OPORTUNIDADES – O	NIVEL EXTERNO AMENAZAS – A
1	Cuenta con un equipo de trabajo que permite brindar un buen servicio al cliente y con entrenamiento para los servicios que presta en deportes, cultura y recreación.	Promoción de los servicios que se prestan en la caja de compensación cuando el afiliado y particular no busca directamente	Con la pandemia, se han impulsado prácticas mediante oferta virtual, lo que permite ampliar los servicios ofertados en un medio online, que no requiere infraestructura física y acceso a más personas.	Con la pandemia, se presentó la restricción para el ingreso y los aforos a sitios, lo que impulso que la gente buscara otras opciones de recreación más cerca a la casa, presentando esto una baja en el uso de servicios de la caja de compensación
2	Cuenta con 9 clubes con infraestructura para la prestación de diferentes servicios de deportes, cultura y recreación, ubicados en diferentes zonas de la ciudad.	Costos más elevados que otras cajas de compensación en la misma zona para particulares	Con los cambios en las costumbres, se viene impulsando los E-Sports que permiten una nueva forma de practicar deportes y socializar	Dentro de las prioridades con el impacto económico, la recreación, deporte y cultura paso a ser un gasto de segundo orden
3	Personal capacitado para la prestación de los diferentes servicios ofertados en deportes, cultura y recreación	No cuenta con un programa activo para e- E-Sports	Los padres buscan de espacios controlados donde sus hijos puedan desarrollar habilidades y socializar	Se tiene la creencia de que los juegos virtuales afectan el comportamiento de los niños y jóvenes

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

4	El cliente cuenta con acceso desde internet al portafolio de servicios de deportes, cultura y recreación	4	No cuenta con consolas avanzadas, tecnología de realidad virtual, entre otros, que no son de fácil acceso para los afiliados	4	La oferta de e- E-Sports es para todos los géneros, razas, estratos, es un ambiente inclusivo	4	En un porcentaje de los adolescentes, los juegos pueden crear conductas para aislarse o frustración cuando pierden
5	Plataformas de aprendizaje para desarrollar micro cursos/webinars, para acceso de la familia de manera virtual	5	Capacitación de los profesionales que lideraran los E-Sports en la caja de compensación	5	Accesos a plataformas a nivel mundial, que permite la interacción con diferentes culturas	5	El uso adecuado de dispositivos y consolas de un alto coste por adolescentes sin una debida instrucción

Nota: Elaboración propia. Tomado de Colsubsidio (<https://www.colsubsidio.com>)

Una vez identificadas las fortalezas y debilidades como nivel interno y las oportunidades y amenazas a un nivel externo, en la Tabla 2 se realiza el cruce entre las mismas para identificar mejoras y estrategias que permitan prestar el servicio de E-Sports en Colsubsidio, así:

Tabla 2*Estrategias FO y DO Caja de Compensación Colsubsidio*

FO - Fortalezas para aprovechar oportunidades	DO – Vencer debilidades aprovechando oportunidades	FA - Usar fortalezas para evitar amenazas	DA - Reducir debilidades para evitar amenazas
Desarrollar dentro de las plataformas de aprendizaje espacios didácticos que permite una mayor oferta a los afiliados (F5) (O1)	Impulsar oferta más amplia en servicios virtuales, con precios competitivos, con el fin de no solo atraer a los afiliados sino a los particulares (D2) (O1)	Presentar una nueva oferta virtual, mediante el uso de plataformas que acerque la caja de compensación y sus servicios al cliente. (F5) (A1)	Revisar los precios otorgados a particulares con el fin de atraer otros clientes y con una oferta virtual de fácil acceso (D2) (A1)
Contando con un personal capacitado que puede orientar a los menores, buscando el mejor aprovechamiento del tiempo libre y con espacios controlados (F3) (O3)	Diseñar campañas publicitarias que permitan ver a los padres los espacios apropiados para los hijos con los que se fomenta un buen uso de la tecnología, mediante los E-Sports (D1) (O3)	Con el reconocimiento del buen servicio y la capacitación del personal adecuado para atender estas nuevas necesidades de manera virtual, demostrando que se puede dar un buen enfoque a la tecnología y los E-Sports (F1-F3) (A3)	Diseñar un Plan de Marketing que le permita a la empresa mostrar todo su portafolio y que la recreación, el deporte y la cultura son importantes para una buena salud y mente(D1) (A2)
Promover programas de e-sport tanto en plataformas virtuales como en espacios físicos gracias a sus 9 clubes, permitiendo realizar un cambio de ambiente y socializar con otros (F2) (O3)			

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Diseñar espacios orientados en el mejor aprovechamiento del tiempo libre bajo las nuevas costumbres y diseñar espacios de capacitación del personal orientados a mantener la atención de los adolescentes (F3) (O2).

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, el análisis del macroentorno se sintetiza utilizando la metodología de Pestel (Tabla 3), adaptada a los cinco ámbitos evaluados: políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales. Con la finalidad de validar como los factores externos y las nuevas tendencias del mercado afectan a la caja de compensación Colsubsidio y los E-Sports, cuyas variables se valoraron de manera positiva y negativa.

Tabla 3

Análisis de PESTEL Caja de Compensación Colsubsidio

FACTOR	VARIABLE	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN
Político	Aprobación de Leyes	Evolución de la protección social ley 6 de 1945 y ley 90 de 1946, normas encargadas de crear el primer sistema de seguridad social, ley 100 de 1993 y ley 789 de 2002 políticas públicas para disminuir la vulnerabilidad y mejorar la calidad de vida de los colombianos.	POSITIVA

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

	Inconformidad social	Toma de decisiones por parte del gobierno que generen insatisfacción en la sociedad que alteren el orden público.	NEGATIVO
	Campañas	Incentivar la recreación, cultura y el deporte, como una forma de calidad de vida, tanto física como mental para la comunidad	POSITIVA
Económico	Comportamiento de la economía colombiana y sus principales aspectos	Se identifican las prioridades del pueblo colombiano en el uso de sus recursos económicos, afectados por la pandemia se vio una baja en el uso de servicios de recreación, deporte y cultura	NEGATIVA
	Aportes legales	Mediante los aportes legales por parte de los empleados, las cajas de compensación deben proveer el pago de subsidio familiar, como una prestación social pagadera en dinero, especie y servicios de los trabajadores, servicios que se prestan mediante las cajas de compensación familiar a sus afiliados.	POSITIVA

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

	Definición de presupuestos para los portafolios de servicios de recreación, cultura y deportes	"Que el numeral 24 del artículo 24 Ley 789 de 2002 (Ley 789, 2002) dispone que la Superintendencia del Subsidio Familiar deberá fijar los criterios generales para la elaboración, control y seguimiento de los presupuestos de las Cajas de Compensación como una guía para su buena administración. Los presupuestos no tendrán carácter limitante u obligatorio de la gestión y respetarán el principio de autonomía de las Cajas" (SuperSubsidio, Funciones y deberes, 2022)	POSITIVA
Social	Incertidumbre 2022	Los Programas y obras sociales podrán ser afectados por las necesidades sociales y económicas en la respectiva zona territorial y será aprobado o no por la Superintendencia de Subsidio Familiar, de acuerdo con el artículo 63 de Ley 21 de 1982 (Ley 21, 1982).	POSITIVA

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Regulación en la oferta de programas	De acuerdo con la Circular de la Superintendencia de Subsidio Familia, en el Título III - Cajas de Compensación Familiar, indica que "La educación informal y permanente es toda aquella que permite actualización a través de cursos cortos menores a 160 horas. Este tipo de programas no requiere registro para poder impartirse o ejecutarse." (SuperSubsidio, Directivas y Circulares Externas, 2022).	POSITIVA
Necesidades sociales actuales	Teniendo en cuenta la alta demanda de servicios virtuales, en una sociedad que quiere minimizar los traslados, después de la pandemia, las organizaciones deben estar preparadas para ofrecer servicios virtuales que atiendan las diferentes necesidades de las comunidades	POSITIVA
Uso adecuado de las herramientas tecnológicas por los adolescentes	Los padres viven con la incertidumbre de que sus hijos viven pegados a dispositivos todo el tiempo ya buscan maneras diferentes de recreación o una	NEGATIVA

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

oferta más
estructurada frente a
servicios virtuales

Tecnológico	Uso de nuevas tecnologías en Colombia	De acuerdo con los avances tecnológicos en Colombia, las Cajas de Compensación están implementando facilidades tecnológicas que permitan a los usuarios acceder a la información que ofrece la caja de compensación	POSITIVA
	Ciclo de vida	Plataformas de aprendizaje para desarrollar micro cursos/webinars, para acceso de la familia de manera virtual	POSITIVA
	Sensibilización	Existe una debilidad grande en el país sobre el entendimiento de las herramientas digitales. Falta más capacitación y acceso	NEGATIVA
Ecológico	Afectación ambiental en la prestación de servicios con entornos virtuales	Mediante una oferta virtual se genera un menor desperdicio de elementos, menor movilización de personas que implica un menor consumo de gasolina, entre otros	POSITIVA

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Legal	Normatividad que regula el sistema de subsidio familiar	De acuerdo con la normatividad, se tiene un servicio regulado y buscando el mejor servicio social Ley 21 del Congreso de Colombia (1982) y sus decretos reglamentarios. Ley 789 del Congreso de Colombia (2002) y sus decretos reglamentarios. Decreto 1072 del presidente de la república de Colombia del 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Trabajo (Decreto 1072, 2015).	POSITIVA
	Normatividad en cuenta a prestación de servicios de recreación	Ley 181 del Congreso de Colombia 1995 (Ley 181, 1995), disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Ley 1225 del Congreso de Colombia del 2008 (Ley 1225, 2008), por la cual se regulan el funcionamiento y operación de los parques de diversiones, atracciones o dispositivos de entretenimiento,	POSITIVA

atracciones mecánicas
y ciudades de hierro,
parques acuáticos,
temáticos, ecológicos,
centros interactivos,
zoológicos y acuarios
en todo el territorio
nacional y se dictan
otras disposiciones.

Nota: Elaboración propia

Como resultado de este diagnóstico, se pudo evidenciar una tendencia al uso de las nuevas tecnologías por el interés expuesto por los jóvenes, la aprobación de colegios, educadores, así como, las necesidades de los padres para guiar y acompañar el buen uso de estas nuevas tecnologías; por otra parte, se pudo evidenciar la implementación de un mercado dinámico y de mayor acceso a plataformas virtuales como resultado de los constantes avances tecnológicos, desarrolladores de programas en inmersión y la aceptación de las diferentes generaciones para el uso de las herramientas digitales, incluidos los juegos y la socialización, haciendo parte integral del ser humano contemporáneo.

Estudio de Campo

De acuerdo como se dimensionó en el diseño metodológico de esta consultoría, el punto de partida se basa en la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, la cual, está fundamentada en la accesibilidad y proximidad para los sujetos de estudio. Lo anterior obedece al segmento y población enfocada a los afiliados a Colsubsidio ubicado en la ciudad de Bogotá del centro empresarial y recreativo El Cubo.

Se realiza la fase exploratoria en la cual se realiza el acercamiento con el cliente para entender sus necesidades y revisión de los instrumentos de recolección de información. Los instrumentos de recolección de información se basan en dos modelos de encuesta. Visauta, en su libro titulado Técnicas de Investigación Social, manifiesta sobre lo que trata la encuesta: "obtener, de manera sistemática y ordenada, información sobre las variables que intervienen en una investigación, y esto sobre una población o muestra determinada. Esta información hace referencia a lo que las personas son, hacen, piensan, opinan, sienten, esperan, desean, quieren u odian, aprueban o desaprueban, o los motivos de sus actos, opiniones y actitudes" (Visauta, 1989).

El muestreo se realiza de forma intencional, como afirma Quinn, seleccionando una muestra aleatoria y representativa, definida en conjunto con la caja de compensación Colsubsidio. El estudio de campo es realizado en El Cubo, en jornadas de trabajo de sábados y domingos de 8 de la mañana a 4 de la tarde, durante dos meses seguidos, tal que, se busca obtener la muestra disponible para la investigación, y así, poder realizar las encuestas con preguntas de carácter analítico y descriptivo de respuesta cerrada, realizando una consolidación de la información, validación y análisis estadístico por medio de una ponderación porcentual, tal que, este análisis permita identificar los segmentos de jóvenes

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

por edad, genero e intereses, entre otros, dando como resultado una nueva oportunidad de servicio con los E-Sports para Colsubsidio.

Análisis de los resultados

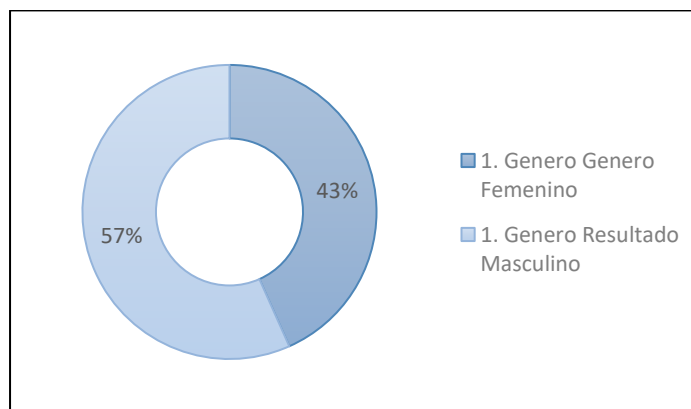
Realizada las jornadas de trabajo en El Cubo, se pudo contar con las encuestas a padres y/o tutores con jóvenes a cargo de edades comprendidas entre los 14 y 17 años de edad, obteniendo información de 60 personas, relevante sobre su aprobación y visión de los E-Sports. En el Anexo 3. Resultados Consolidados encuestas padres e hijos sobre los E-Sports, se podrá encontrar los resultados de la información recolectada, descrita y analizada en las siguientes gráficas.

Análisis estadístico encuestas jóvenes entre 14 y 17 años

En el Gráfico 1. se evidencia que el 57% de jóvenes corresponde al género masculino con 17 jóvenes y el 43% equivale a 13 jóvenes del género femenino.

Gráfico 1

Género de jóvenes encuestados



Nota: Elaboración propia

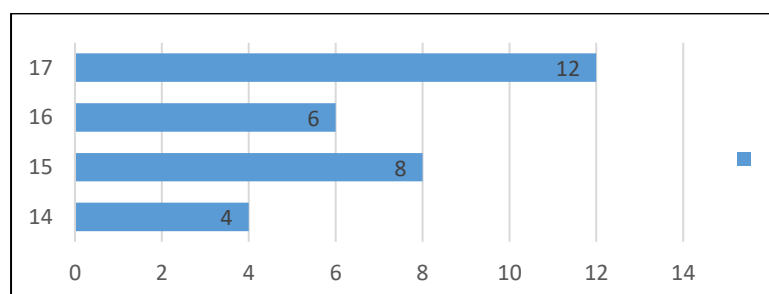
Para el caso, de los jóvenes encuestados se evidencia que el 57% corresponde al Género masculino y el 43% hace parte del género femenino. El Gráfico 2, evidencia el

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

rango de edades de jóvenes encuestados siendo el rango de diecisiete años el más representativo con un 40%, seguido del rango de quince años con un 27%, dieciséis años con un 20% y con catorce años un 13%.

Gráfico 2

Rangos de edad jóvenes encuestados



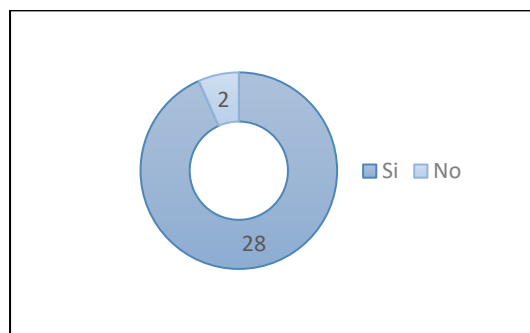
Nota: Elaboración propia

Se puede evidenciar que la mayoría de los jóvenes encuestados tienen 17 años.

El Gráfico 3 indica si los jóvenes encuestados disfrutaban de los videos juegos, dando como resultado que 28 de los 30 jóvenes responden afirmativamente a esta pregunta, mientras que solo 2 responden negativamente a este cuestionamiento.

Gráfico 3

Disfrutaban de los videos juegos



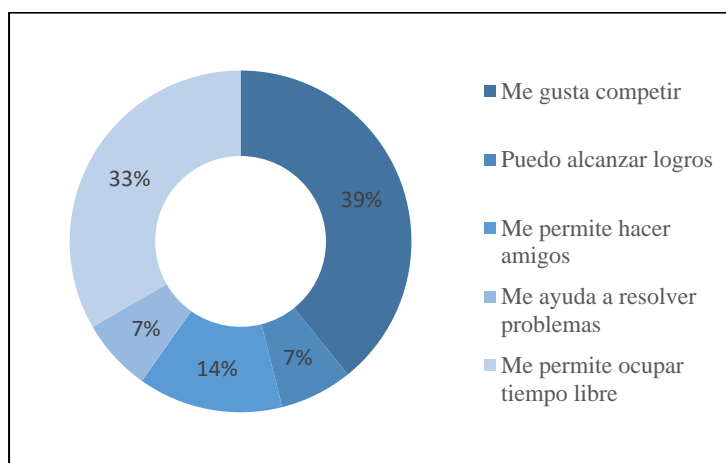
Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

En su mayoría, los jóvenes entre 14 y 17 años disfrutaban jugar video juegos. Gráfico 3, mientras que en el Gráfico 4 se presentan cinco posibles razones por las que los jóvenes disfrutaban de este tipo de práctica, el 39% respondió que les gusta competir, el 33% indicó que les permite ocupar el tiempo libre, el 14% afirmó que les permite hacer amigos y el 7% respondió que les permite alcanzar logros y les ayuda a resolver problemas.

Gráfico 4

Causas del agrado a los videojuegos

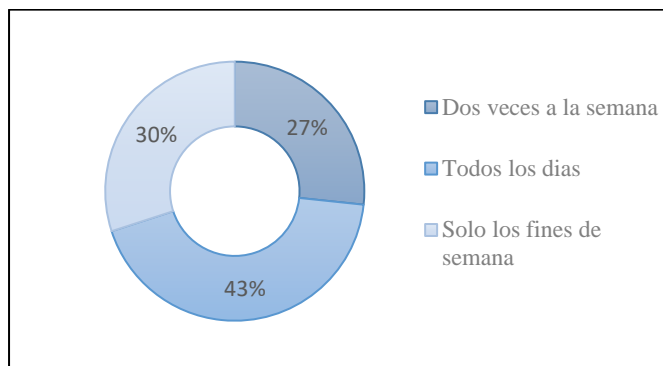


Nota: Elaboración propia

Como se evidencia, una de las razones que mayormente promueve el gusto por los E-Sports, está basado en la competencia, el goce del tiempo libre y la amistad, lo que presenta una oportunidad para el desarrollo dirigido en estos ámbitos desde un programa desarrollado. En el Gráfico 5 se indica el número de veces que los jóvenes practican video juegos, el 43% indicó que practicaban video juegos todos los días, el 30% que solo los fines de semana y finalmente el 27% indicó que dos veces a la semana.

Gráfico 5

Frecuencia de juego

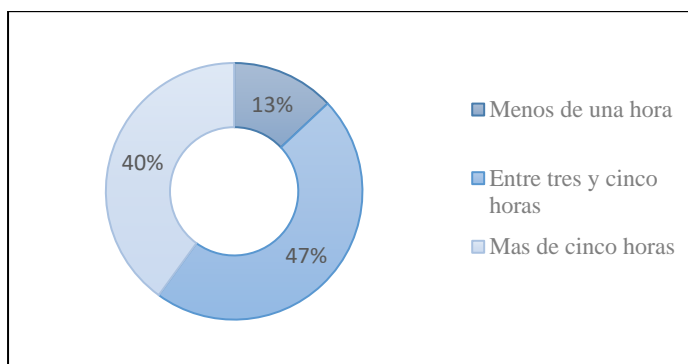


Nota: Elaboración propia

La dedicación al uso de los E-Sports es su mayoría, todos los días. Representando un alto consumo de los usuarios de estos deportes en línea. El Gráfico 6 presenta la cantidad de horas que los jóvenes dedican a practicar videojuegos, presentando como resultado un 47% entre tres y cinco horas, el 40% indicó que ocupaban más de cinco horas y únicamente el 13% menos de una hora.

Gráfico 6

Horas dedicadas a videojuegos



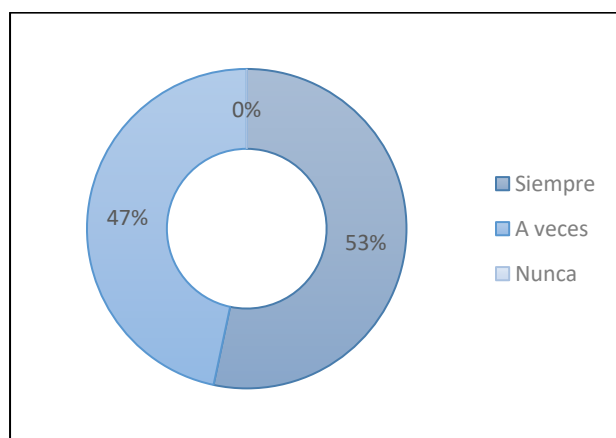
Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

La dedicación al uso de los E-Sports es su mayoría, de 3 a 5 horas, evidencia un alto nivel de gusto y tiempo disponible para participar de esta actividad. El Gráfico 7 indica la frecuencia con la que los jóvenes compran videojuegos. El resultado evidencia que el 53% siempre compra y el 47% afirma que a veces, la respuesta nunca no presentó resultados con un 0%.

Gráfico 7

Compra de videojuegos



Nota: Elaboración propia

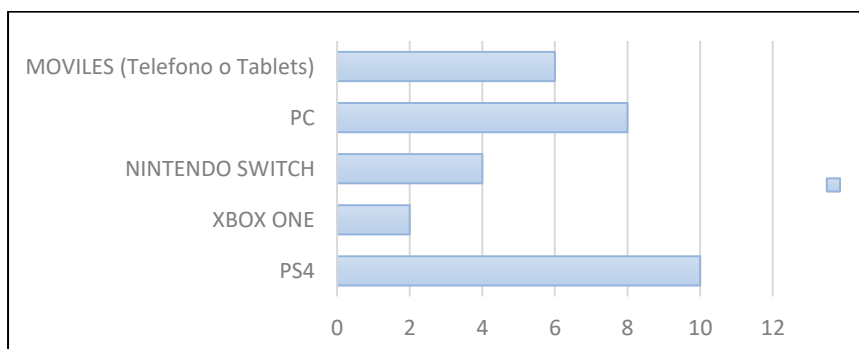
Teniendo en cuenta los jóvenes que participaron en la encuesta, todos compran video juegos, en mayor o menor proporción. Los gustos de los jóvenes por los E-Sports hacen que sean un mercado muy interesante de consumo.

El Gráfico 8 indica el orden de consolas que utilizan los jugadores el resultado fue PS4, PC, MÓVILES (Teléfono o tableta), NINTENDO y XBOX, con los siguientes porcentajes respectivamente, 33%, 27%, 20%,13% y 7 %.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Gráfico 8

Tipo de consola usada para jugar

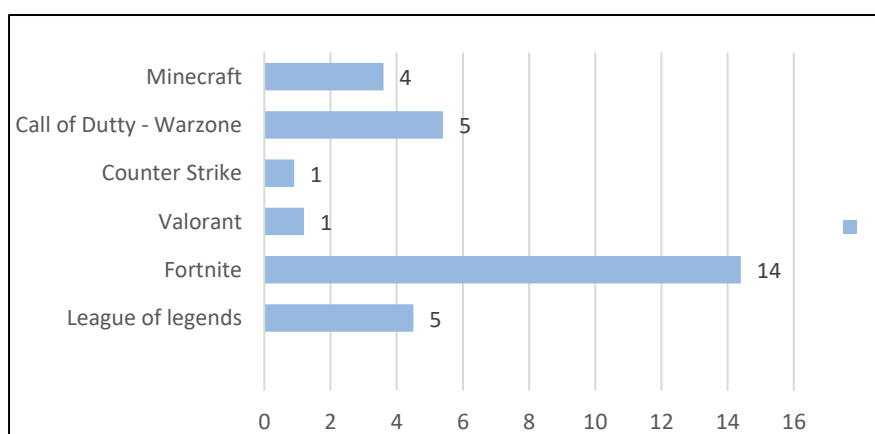


Nota: Elaboración propia

El Gráfico 9 indica que el juego favorito de los jóvenes es Fornite seguido de League of Legends y Call of Duty – Warzone con el mismo número de jugadores; a continuación, Minecraft y Valorant.

Gráfico 9

Juego favorito



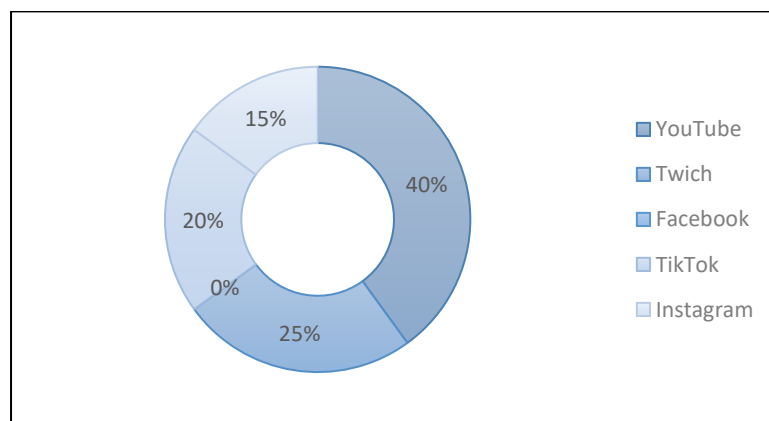
Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

El Gráfico 10 presenta que la plataforma más popular para los jóvenes es YouTube (40%) seguido de Twitch (25%), TikTok (20%) e Instagram (15%), Facebook no obtuvo votantes 0%.

Gráfico 10

Plataforma favorita

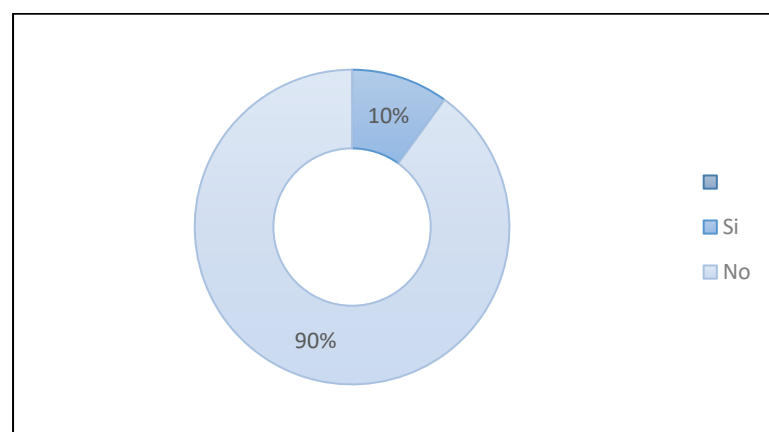


Nota: Elaboración propia

El Gráfico 11; **Error! No se encuentra el origen de la referencia.** hace referencia a si los jóvenes pertenecen algún clan y como resultado, el 90% no pertenece y el 10% dio una respuesta positiva.

Gráfico 11

Pertenece a algún clan



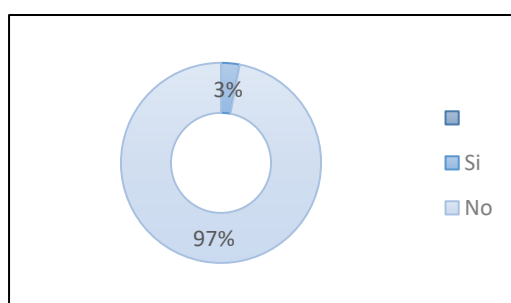
Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Nota: Elaboración propia

El Gráfico 12 responde a la participación de los jóvenes en torneos de E-Sports, el 97% de los jóvenes no han participado en este tipo de torneos y únicamente el 3% da una respuesta positiva.

Gráfico 12

Participación en torneos de E-Sport

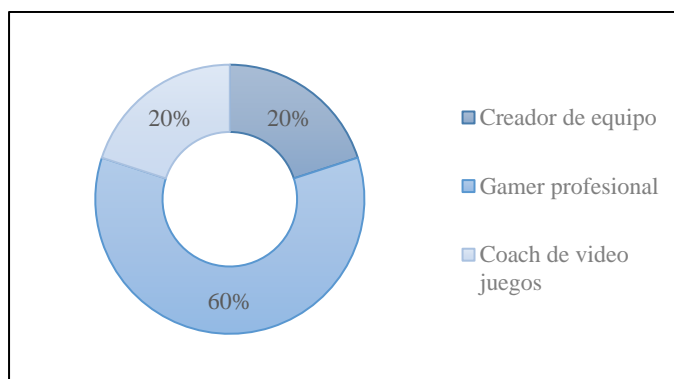


Nota: Elaboración propia

El Gráfico 13 relaciona si los jóvenes se encuentran interesados en desarrollar algún rol como usuario de video juegos, el 60% le interesaría ser gamer profesional mientras que el 40% restante se divide en partes equitativas en creador de equipo y coach de videojuegos.

Gráfico 13

Desarrollo de algún rol como usuario de videojuegos



Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

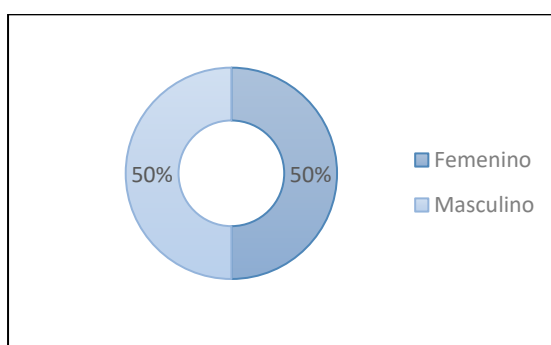
Nota: Elaboración propia

Análisis estadístico encuestas padres

En el gráfico 14 se observa el género de los padres encuestados, el resultado, quince padres de género masculino y quince de género femenino.

Gráfico 14

Género de padres encuestados

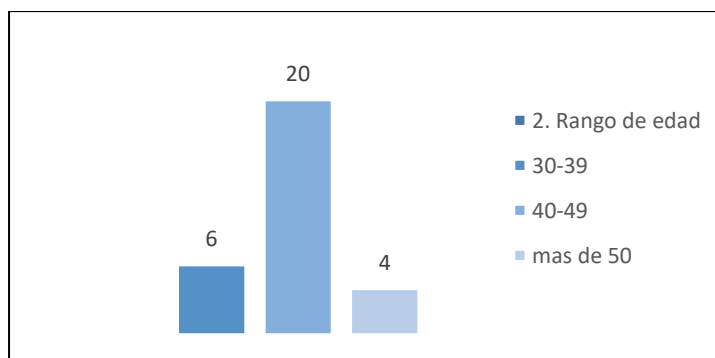


Nota: Elaboración propia

El Gráfico 15 indica el rango de edad de los padres encuestados, veinte entre 40 y 49 años, seis entre 30 y 39 años y finalmente 4 con más de 50 años.

Gráfico 15

Rango de edad de padres



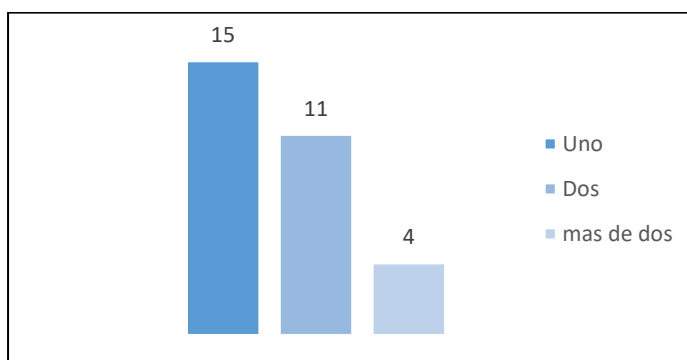
Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

La mayoría de los padres son personas mayores de 40 años, lo que representa un reto para la aprobación y compartir de los E-Sports, siendo un segmento que en su mayoría no vivió la experiencia en su edad adolescente. El Gráfico 16 indica el número de hijos que tienen los adultos encuestados, un hijo tiene 15 personas, dos hijos tienen 11 y más de dos tienen 4 personas.

Gráfico 16

Número de hijos dentro del rango de edad objeto de la encuesta



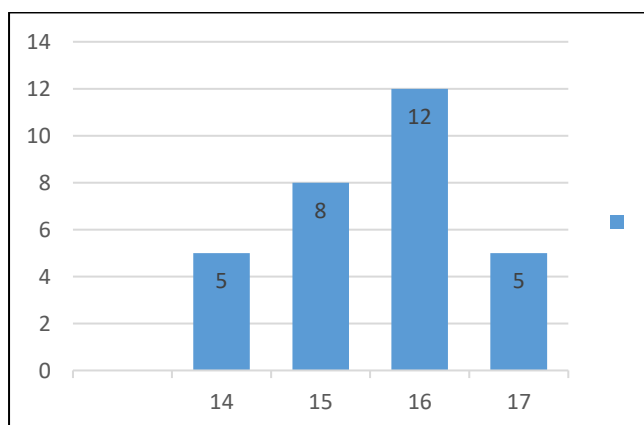
Nota: Elaboración propia

El Gráfico 17 indica que doce adultos tienen hijos de 16 años, ocho adultos tienen hijos de 15 años, cinco adultos indican que tienen hijos de 14 y 17 años respectivamente.

Gráfico 17

Rango de edad de hijos de padres encuestados

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

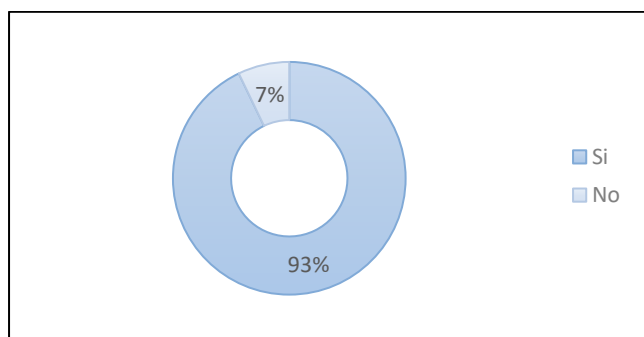


Nota: Elaboración propia

El Gráfico 18 indica que el 93% de padres encuestados tienen conocimiento sobre los E-Sports mientras que solo el 7% no tienen conocimiento sobre los mismos.

Gráfico 18

Conocimiento sobre E-Sports



Nota: Elaboración propia

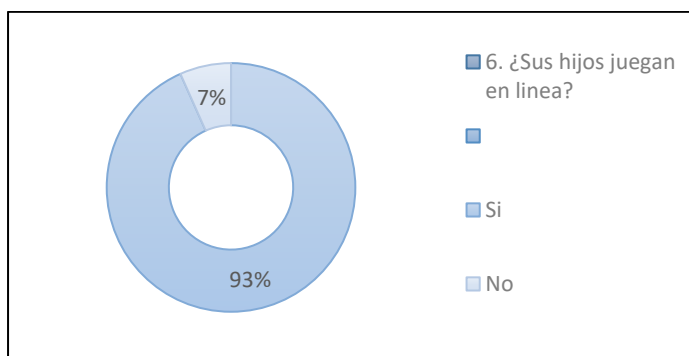
Tal como se evidencia en la Gráfica 18, aunque los padres de los jóvenes son de generaciones diferentes, padres que en su mayoría tienen más de 40 años de edad, éstos conocen de los E-Sports, lo que se podría atribuir a las tendencias actuales del mercado y la constante de los jóvenes para pedir de regalo a sus padres, una alta preferencia a los juegos en línea ya sea a través de un computador, una consola o plataformas en línea.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

El Gráfico 19, indica que el 93% de los padres confirma que los juegos en línea son practicados por sus hijos, mientras tanto, un 7% indica que sus hijos no juegan.

Gráfico 19

Conocimiento de los padres sobre el juego de sus hijos en línea



Nota: Elaboración propia

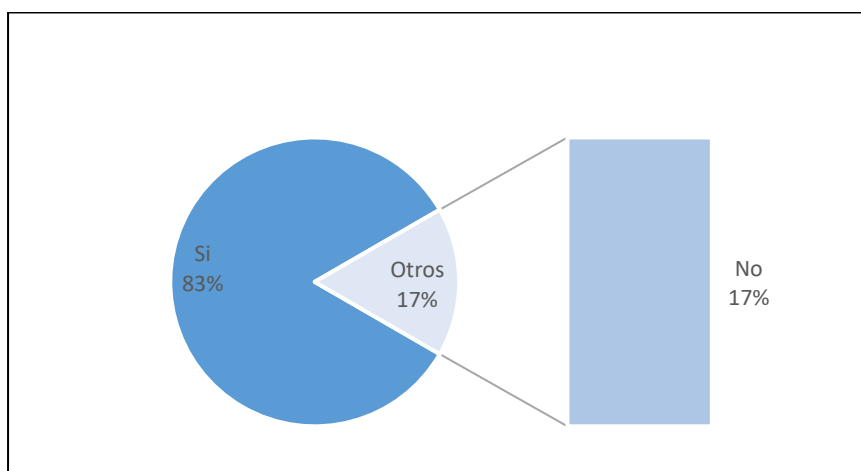
Es probable que parte del resultado correspondiente al 7% que afirma sobre que sus hijos no juegan en línea, desconoce los juegos en línea practicados por sus hijos.

El Gráfico 20 indica el porcentaje de padres afiliados a la caja de compensación Colsubsidio, el 83% de los encuestados se encuentran afiliados a esta caja de compensación mientras que el 17% se encuentra afiliado a otras cajas.

Gráfico 20

Padres afiliados a la caja de compensación COLSUBSIDIO

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años



Nota: Elaboración propia

Resultados de la Solución

Abordar la posibilidad de reconocer los E-Sports como modalidad o disciplina deportiva es imprescindible a partir del concepto de “deporte”, con el objeto de determinar si los rasgos característicos de los E-Sports pueden darse en el mismo. Según la Carta Europea del Deporte, se define “deporte” como: “cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no, tiene por objeto la expresión o mejoría de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición a todos los niveles” (Triviño, 2020).

Analizando los resultados obtenidos del trabajo de campo, se puede evidenciar dos áreas importantes en la aplicación de E-Sport para jóvenes de 14 a 17 años como una alternativa de crecimiento personal, una basada en el ser y otra en la capacidad. Cuando se habla del ser, se contempla el estudio en áreas de lo que perciben, sienten, desean y necesitan los jugadores, tal que, se presentan en cinco puntos: Necesidades y motivaciones, las consolas y juegos de preferencia, aliados o patrocinios, procesos formativos con campañas del saber, apoyo: físico, psicológico y nutricional. Por otra parte, todo lo que se requiere para crear el centro de experiencia, en el cual, se pueda cumplir con las necesidades del ser y dar con esto, capacidad operacional, logística, emocional y equilibrada para los jóvenes y de beneficio para mutuo para las partes, el cual, podrá ser explicado en el próximo capítulo. A continuación, se detallan los puntos considerados para complementar los intereses del ser, sobre el personal evaluado.

Necesidades y motivaciones del grupo estudio

Según estudio realizado por Juho Hamari y Max Sjöblom, se logró tener un indicio de cuáles son las motivaciones que obtienen algunos gamers o consumidores de E-Sports

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

vía streaming, a través de los torneos de videojuegos competitivos, tanto en línea como presenciales. Esos estudios destacan 10 satisfacciones necesarias: 5 competitivas orientadas a la prosperidad a través de la competencia y 5 hedónicas relacionadas con la inmersión y la socialización (Hamari & Sjöblom, 2017).

Para entender estas motivaciones se aplicaron las encuestas a los 30 jóvenes, teniendo como resultado del estudio cuantitativo, que una de las motivaciones principales de los usuarios de E-Sports es la competitividad y la búsqueda de ser mejor que ellos mismos, pero más importante aún, ser mejor que los demás.

También tiene gran influencia la adquisición de conocimiento e interacción social, los E-Sport a diferencia de los deportes tradicionales tiene un grupo de fanáticos que interactúan principalmente por medio de redes sociales donde se publica a diario puntuaciones, ranking y toda la información importante para su grupo social. Biddiss e Irwin, citados por Moncada (Moncada et al, 2014), ha indicado que los videojuegos activos podrían ser una herramienta positiva para motivar a los niños a que compitan contra otras personas y amigos, sin importar si lo hacen de manera personal (frente a frente) o a distancia (virtual).

Para Morschheuser jugar videojuegos cooperativos influye en las intenciones colectivas (we-intentions) y el trabajo en equipo, siendo una forma de entrenamiento que puede beneficiar el trabajo en equipo en la vida real (Morschheuser et al, 2017). Carbonie, citado por Vaamonde (Vaamonde et al, 2018) destacan la mejora del compromiso, la cooperación, la recompensa por el esfuerzo y percepción de poder en los gamers.

En la investigación cuantitativa se puede destacar que los usuarios no solo juegan y participan en E-Sport por competencia, sino que tiene un gran componente: su intención de

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

interactuar con otras personas con mismos intereses y generar lazos sociales, a su vez de generar conocimiento propio imitando las estrategias de juego de sus ídolos.

Consolas y juegos indicados

A la fecha existe más de 30 estilos de videojuegos que lideran la escena competitiva de los E-Sports, y cada uno de ellos tiene un público diferente, con gustos y necesidades distintas. De la investigación se concluyó que la consola más usada por este grupo estudio son las consolas PS4. La PlayStation 4 posee unas características sociales especiales, los jugadores pueden ver vídeos en directo de aquellos títulos que sus amigos estén jugando, pudiendo incluir estos vídeos voz a través del micrófono e imagen del jugador a través de una aplicación propia de la PS4, Playroom camera. Además de ser espectadores, los jugadores pueden ayudar a la persona que retransmite a superar obstáculos difíciles, así mismo, el usuario puede retransmitir vídeo en directo del juego que esté jugando a través de servicios en línea como Ustream y Twitch, lo que permite a amigos y usuarios ver y comentar sobre estos vídeos desde diferentes navegadores.

Figura 4

Evaluación Jugadores de 14 a 17 años



Nota. Elaboración propia. Buyer de persona segmento 14-17 años

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Se obtuvo que el juego indicado para los jóvenes de 14 a 17 años es Fortnite. Un videojuego del año 2017 desarrollado por la empresa Epic Games, lanzado como diferentes paquetes de software que tiene varios modos de juego, pero que comparten el mismo motor de desarrollo y mecánicas. Epic Games anunció que está trabajando para desarrollar competiciones organizadas de deportes electrónicos alrededor de Fortnite: Battle Royale, incluyendo una Copa Mundial de Fortnite realizada en el año 2019 (Goslin, Austen, 2018).

Búsqueda de aliados estratégicos como oportunidad de generación de valor

Se puede aplicar el marketing al mundo de los E-Sports al desarrollar la perspectiva experiencial de los juegos competitivos, como un conjunto de múltiples actuaciones experienciales interrelacionadas, que atraviesan los mundos virtual y real (Seo, 2013).

Muchas marcas ya se han dado cuenta del potencial que jugadores y equipos poseen y están empezando a pautar dentro de las plataformas, como resultado del estudio cuantitativo se obtuvo que el grupo de jóvenes de los 14 a los 17 años, usan principalmente las plataformas YouTube plataforma que realiza retransmisión de vídeo bajo demanda y Twitch.tv, la plataforma especializada en videojuegos y E-Sports creada en 2011 por Justin.tv, que se ha establecido como líder del sector, con 45 millones de visitantes mensuales y una media de 100 minutos de vídeo al día. (Antón & García, 2014, p. 10).

Este se puede hacer mediante un patrocinio total o parcial, dividido entre varias marcas, lo cual garantizaría una visibilidad para la marca, para lo cual se debe hacer un estudio previo, ya que ésta podría tener impactos positivos o negativos, los cuales estarán ligados al comportamiento o resultado de estos equipos o jugadores (Vergara, 2020).

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Como recomendación Colsubsidio puede generar comunicación con sus clientes, implementando en su ADN el lenguaje de este nicho estudio, realizando alianzas estratégicas con streamers o jugadores profesionales y con las plataformas mencionadas anteriormente, de esta manera se puede dar a conocer a este segmento con un lenguaje adecuado los servicios ofrecidos por la caja de compensación en cuanto a E-Sport.

Procesos formativos E-sport y campañas del saber para generaciones resistentes al cambio.

Se concluye a parte del análisis cuantitativo que los padres y/o tutores de los jóvenes dentro de los 14 a 17 años, reconocen y aceptan el uso de videojuegos por parte de sus hijos, pero no conocen a profundidad los tipos de juegos, beneficios de su práctica y ventajas de practicar E-Sport, por eso es importante generar campañas de conocimiento e inmersión de generaciones anteriores. Adicional a esto es importante crear contenidos de formación para este segmento en donde se generen espacios para los jóvenes, usando su interés en la práctica de estos deportes, para mejorar sus habilidades aritméticas, delegación, trabajo en equipo, liderazgo, memorización y coordinación de equipos.

Apoyo físico, psicológico y nutricional.

Es importante la creación de espacios que identifiquen a los jóvenes sin dejar de lado el apoyo complementario que deben recibir en cuanto a deporte físico, psicológico y nutricional. La formación de esta nueva generación de deportistas requiere no solo el apoyo tecnológico si no también el apoyo físico, psicológico y nutricional de un deportista de alto rendimiento para que se logren los objetivos. Para Nielsen los beneficios de la práctica potencian el trabajo en equipo, la planificación mental y el liderazgo afianzando la confianza y el crecimiento personal, Investigaciones sugieren que los jugadores de E-

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Sports inscritos en una clase después del colegio experimentan importantes aprendizajes que pueden transferirse del juego digital a otros contextos sociales y educativos con particular beneficios para las competencias comunicativas (Nielsen et al, 2019).

En la figura 5 se puede observar el consolidación de solución al reto de los diferentes ámbitos planteados, desarrollados y soportados en este trabajo.

Figura 5

Solución al reto consolidada



Nota. Elaboración propia. Estrategias incentivar E- Sport

Alternativa de Crecimiento: Centro de experiencia

Esta estrategia permite introducir nuevos servicios al mercado existente en los diferentes centros de Colsubsidio, puntualmente se habla del desarrollo de centros de experiencia gamer, la solución al reto surge al evidenciar la necesidad de crear un centro de experiencia gamer, la mayoría de estos espacios no ofrecen mentoría, están sin condiciones ergonómicas óptimas, no ofrecen servicios de entrenamiento y finalmente no se tienen en cuenta las necesidades específicas de los jugadores.

Se proponer la creación de un centro de experiencia competitivo para los jugadores y dar cabida a los E-Sports para llegar a audiencias jóvenes.

Para Javier Monfort, en su artículo “E-Sports: Nacimiento y evolución”: Los e-Sports no son un simple entretenimiento y resultan ser también un negocio y una profesión cuya magnitud no deja de crecer; en los últimos cinco años la audiencia ha crecido más de un 1500% y los premios económicos han aumentado en un 800%”.

Estudio Financiero

Este estudio realizo la viabilidad financiera del proyecto con base en la investigación técnica y organizacional previa. Este comprende los recursos necesarios para implementar centros gamers en las sedes de Colsubsidio, así como la determinación del costo total de operación.

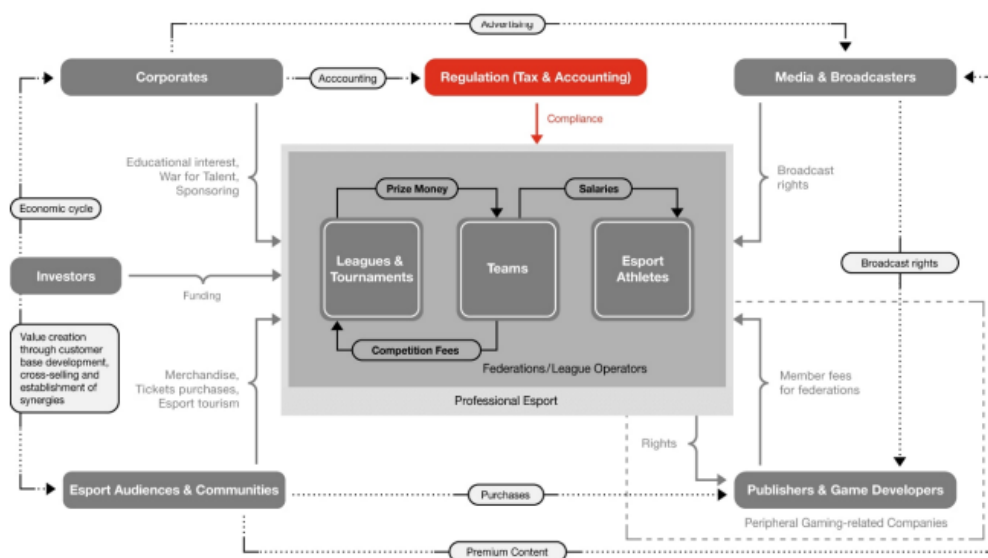
Se evidencia, el análisis del comportamiento de este modelo de negocio del deporte tradicional y los E-Sports, también existen similitudes en la forma en la que la industria genera dinero, por medio de patrocinio endémico y no endémico, publicidad, venta de mercancías, derechos de transmisión y repartición de utilidades por participación en ligas franquiciadas.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

En cuanto a los agentes de la industria y la forma en la que interactuaran entre sí, la firma consultora PricewaterhouseCoopers (Comúnmente conocidos como PwC por sus siglas en inglés) publicaron en 2020 el siguiente gráfico:

Gráfico 21

Flujos y agentes en los E-Sports



Nota: Obtenido de PwC, 2020

En el gráfico relacionado con anterioridad, se ilustran los principales agentes que integral a la industria como interactúan entre sí, para explicar de forma general, se observa a los inversionistas que influyen en las corporaciones y en las audiencias y comunidades. Estas audiencias consumen las ligas, torneos, equipos y el contenido de los jugadores. Los equipos pagan el derecho de competir en los torneos, y reciben premios monetarios en caso de tener resultados positivos. Además, los equipos pagan los salarios de los jugadores. Si las audiencias de los E-Sports son cautivadas, y como se mencionó la relación en las secciones anteriores, esto influye positivamente en las ventas de los derechos de transmisión de los torneos, impulsando el ciclo económico de la industria.

Puesta en marcha inversión física

Al plantear la hipótesis sobre los recursos que se deben tener para atender la demanda de jóvenes que practican E-Sports, por un lado, se debe realizar la inversión a los recursos propios, entendidos también como humanos, físicos, financieros, intelectuales y reputacionales, sin embargo, es necesario realizar un análisis de dependencias que permita evidenciar puntos débiles y desarrollar planes de contingencia.

El principal recurso del proyecto y donde se centra su principal propuesta de valor está en la implementación de un espacio físico que permita generar procesos de formación, competición y diversión a los streamers de manera presencial. El espacio se situará en una de las sedes de Colsubsidio, esto debido a que este espacio fue diseñado como centro recreativo y empresarial donde hay espacios para eventos empresariales y coworking, espacio idóneo para llevar a cabo el desarrollo de este nuevo proyecto.

El área destinada para este proyecto es de no menos de 250 m² y tendrá la siguiente distribución:

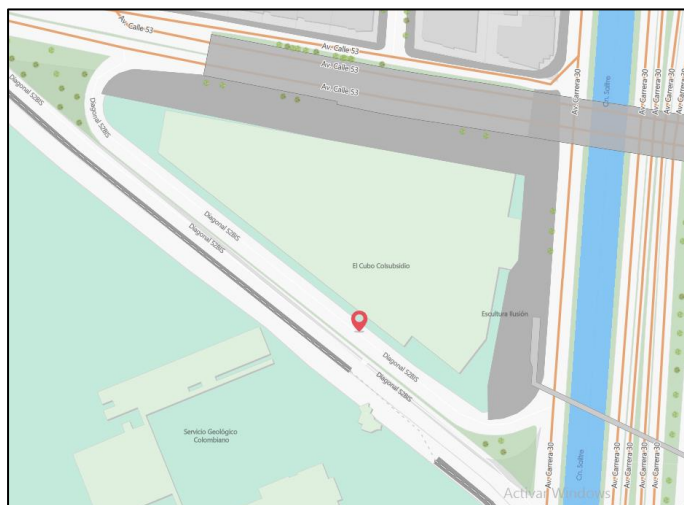
- Zona diáfana: Una zona diáfana de unos 100 m² donde se desarrollen las actividades propias de los E-Sports, proyección de partidos, coaching, charlas y actividades de juegos.
- Aulas: En este espacio como mínimo de 100 m², se deben desarrollar las actividades formativas.
- Se debe contar con un espacio destinado a oficinas, almacenes y servicios generales.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

El área potencial para la localización del centro de experiencia se encuentra ubicado en el sector catastral Nicolás de Federmann, en la localidad de Teusaquillo, posee además un área estratégica de la ciudad de Bogotá.

Gráfico 22

Área potencial para la localización del centro de experiencia



Tipo dirección: Punto de interes
 Latitud: 4.64197150799998
 Longitud: -74.080054188
 Nombre del punto de interes: El Cubo Colsubsidio
 Código postal: 111321
 Sector catastral: NICOLAS DE FEDERMAN
 UPZ: PARQUE SIMON BOLIVAR - CAN (UPZ104)
 Localidad: TEUSAQUILLO

Nota: Elaboración propia. Tomado de Mapas de Bogotá, IDECA.

Inversión en activos fijos

Incluye el mobiliario, las licencias, programas equipos y adecuaciones necesarias para iniciar la operación.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Tabla 4

Activos centro de experiencia

Maquinaria y equipo de computo	Cantidad	Valor unitario	Valor IVA	Total
Computadores gamer	50	\$ 5.689.000	\$ 6.769.910	\$339.845.500
Consolas XBOX	25	\$2.845.000	\$ 3.385.550	\$ 84.638.750
Consolas Play Station	25	\$4.042.831	\$4.810.968	\$ 120.274.200
Diademas	50	\$ 250.000	\$ 297.500	\$14.875.000
Mouse pad	50	\$ 49.500	\$ 58.905	\$ 2.945.250
Televisores	25	\$ 2.500.000	\$ 475.000	\$74.375.000
Minicomponente	3	\$ 300.000	\$ 357.000	\$ 1.071.000
Estabilizadores UPS	5	\$ 840.000	\$ 959.600	\$ 4.798.000
Impresoras	1	\$ 679.000	\$ 129.010	\$ 808.010
Muebles y encerados	Cantidad	Valor unitario	IVA	Total
Sillas gamer	50	\$ 729.000	\$ 867.510	\$43.375.500
Escritorios gamer	35	\$ 349.900	\$ 419.381	\$ 14.573.335
Intangibles	Cantidad	Valor unitario	Valor IVA	Total
Software contable	1	\$ 2.500.000	\$ 2.975.000	\$ 2.975.000
Antivirus	1	\$ 3.500.000	\$ 4.165.000	\$ 4.165.000
TOTAL, INVERSION ACTIVOS FIJOS			\$708.719.545.00	

Nota: Elaboración propia

Costos de personal y Talento humano

Uno de los mayores retos que enfrenta el sector de los E-Sports es el de encontrar personal cualificado y con experiencia, debido a la ausencia de historia profesional hasta la fecha reciente, es por tal motivo que la caja de compensación debe trabajar en dos frentes:

En primer lugar, desarrollar programas de formación para los empleados, tomando como modelo, iniciativas de mentoría en E-Sports, cuyo objetivo será capacitar profesionalmente a los monitores, entrenadores y monitores en estrategias en la gestión de videojuegos, como:

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Entrenamiento técnico, físico y psicológico

- Técnica de los E-Sports
- Habilidades psicológicas del entrenador.

Rendimiento en los jugadores

- Salud y estilo de vida
- Métodos de intervención
- Aspectos psicológicos

Uso saludable de los E-Sports

- Mitos y realidades
- Beneficios del buen uso
- Prevención de la adicción.

En segundo lugar, se debe realizar una estrategia de branding o gestión de marca, cuyo objetivo es generar el posicionamiento de marca, la caja de compensación como referente en E-Sports, generando un propósito y valores con los que los jóvenes deportistas se sientan identificados, este posicionamiento de marca se realizará por medio de conexiones entre el equipo de entrenadores y los jóvenes, se debe realizar un uso consiente, transparente y animar a los empleados a ser la voz de este nuevo modelo de negocio, adicionalmente se diseñará una estrategia de branding (Construcción de marca), esta se enfocará en la propiedad intelectual, la imagen corporativa y la reputación.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Ahora bien, el esquema profesional estará constituido por una estructura fija, compuesta por el soporte mínimo para que se pueda operar, es importante realizar una revisión interna de los perfiles de cargo requeridos para llevar a cabo la ejecución del proyecto, a continuación, se relaciona los recursos humanos, la descripción del cargo y las principales responsabilidades que ejecutara en el programa.

Tabla 5

Necesidades y requisitos de talento humano.

Cargo	Descripción del cargo	Principales responsabilidades	Horario de trabajo	Formación
Administrador o coordinador del centro de experiencia	Responsable de supervisar y gestionar las actividades del centro de experiencia, incluyendo la planificación y ejecución de programas de mantenimiento incluyendo equipo e instalaciones.	Supervisar y gestionar todas las actividades del centro de experiencia. Planificar y coordinar los programas de entrenamiento. Ejecutar el plan de comunicación interno con el personal, jugadores y stakeholders. Gestionar el presupuesto y los recursos del centro de experiencia.	Tiempo completo	Administrador de empresas

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Entrenador	Responsable	Diseñar	Tiempo	Educador
físico	de la ejecución y planificación de programas de entrenamiento físico para los jugadores de E-Sports, con el objetivo de mejorar su rendimiento competitivo y disminuir posibles cargas de estrés.	programas de entrenamiento físico personalizados para los jugadores de E-Sports. Realizar seguimiento del progreso de los jugadores en su condición física.	completo	físico
Psicólogo	Encargado de brindar apoyo psicológico a los jugadores de E-Sports para mejorar su bienestar mental, manejar el estrés y aumentar su rendimiento competitivo.	Realizar seguimiento y evaluación del progreso de los jugadores en su condición física. Dar aseguramiento y apoyo emocional a los jugadores.	Tiempo completo	Psicólogo

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

		Diseñar estrategias para mejorar la concentración, la toma de decisiones y la gestión del estrés en competencias.		
Nutricionista	Encargado	Evaluar las necesidades nutricionales de los jugadores. Brindar acompañamiento nutricional en competencias y entrenamientos para los jugadores de E-Sports, con el objetivo de optimizar su rendimiento y salud.	Tiempo completo	Nutricionista
Director de mercadeo	Responsable	Diseñar y ejecutar estrategias de marketing y publicidad digital. Diseño de estrategias de posicionamiento de marca.	Tiempo completo	Publicista

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

		Realizar análisis de resultados y ajustar según los objetivos establecidos.		
Soporte técnico	Encargado	Brindar soporte	Tiempo	Ingeniero de
TI	de brindar soporte técnico y mantenimiento de los equipos y sistemas de TI utilizados en el centro de experiencia E-Sports, asegurando su funcionamiento y la disponibilidad.	técnico y mantenimiento a los equipos de TI, como hardware, software y redes. Resolver incidencias y problemas técnicos. Realizar seguimiento y actualización de los sistemas y equipos de TI.	completo	sistemas

Nota: Elaboración propia

A continuación, se relacionan los costos de nómina mensual y anual para el personal de talento humano.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Tabla 6**Costos Nómina personal**

Personal	Cantidad	Costo mensual	Cesantías	Intereses Cesantías	Prima primer semestre (Año 2022)	Prima segundo semestr (Año 2023)	Vacaciones	Aportes (AFP)	EPS	Salario anual	Nomina total anual	Costo Anual
Deportólogo	4	\$3.600.000	\$3.600.000	\$432.000	\$1.800.000	\$1.800.000	\$1.800.000	\$144.000	\$144.000	\$43.200.000	\$52.632.000	\$210.528.000
Nutricionista	2	\$3.500.000	\$3.500.000	\$420.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$140.000	\$140.000	\$42.000.000	\$51.170.000	\$102.340.000
Psicólogo	2	\$3.500.000	\$3.500.000	\$420.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$140.000	\$140.000	\$42.000.000	\$51.170.000	\$102.340.000
Entrenador	4	\$3.500.000	\$3.500.000	\$420.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$140.000	\$140.000	\$42.000.000	\$51.170.000	\$204.680.000
Administrador General	1	\$4.000.000	\$4.000.000	\$480.000	\$2.000.000	\$2.000.000	\$2.000.000	\$160.000	\$160.000	\$48.000.000	\$58.480.000	\$58.480.000
Marketing	1	\$3.500.000	\$3.500.000	\$420.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$1.750.000	\$140.000	\$140.000	\$42.000.000	\$51.170.000	\$51.170.000
Ingeniero de sistemas	1	\$3.600.000	\$3.600.000	\$432.000	\$1.800.000	\$1.800.000	\$1.800.000	\$144.000	\$144.000	\$43.200.000	\$52.632.000	\$52.632.000
Contador	1	\$3.100.000	\$3.100.000	\$372.000	\$1.550.000	\$1.555.000	\$1.550.000	\$124.000	\$124.000	\$37.200.000	\$45.327.000	\$45.327.000
Auxiliar	1	\$1.600.000	\$1.600.000	\$192.000	\$800.000	\$800.000	\$800.000	\$64.000	\$64.000	\$19.200.000	\$23.392.000	\$23.392.000
Personal de servicios generales	1	\$1.400.000	\$1.400.000	\$168.000	\$700.000	\$700.000	\$700.000	\$56.000	\$56.000	\$16.800.000	\$20.468.000	\$20.468.000
Total		\$31.300.000	\$31.300.000	\$3.756.000	\$15.650.000	\$15.655.000	\$15.650.000	\$1.252.000	\$1.252.000	\$375.600.000	\$457.611.000	\$871.357.000

Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Costo de servicios operacionales

A continuación, se discriminan los costos con relación a los costos de servicios públicos.

Tabla 7

Costos operacionales adicionales

Servicios públicos	Costo mensual	Costo Anual
Agua y alcantarillado	\$3.750.000	\$45.000.000
Energía	\$4.000.000	\$48.000.000
Internet y telefonía	\$5.000.000	\$60.000.000
Total		\$153.000.000

Nota: Elaboración propia

Una vez realizado el costo de operación del primer año: talento humano y costos operacionales adicionales, así como el costo para la compra de activos requeridos para la operación, se consolida el costo total de operación para el primer año.

Tabla 8

Consolidado de costos de operación anual

Costos de operación anual	
Talento humano	\$871.357.000,00
Costos operacionales	\$153.000.000
Total	\$1.024.357.000,00

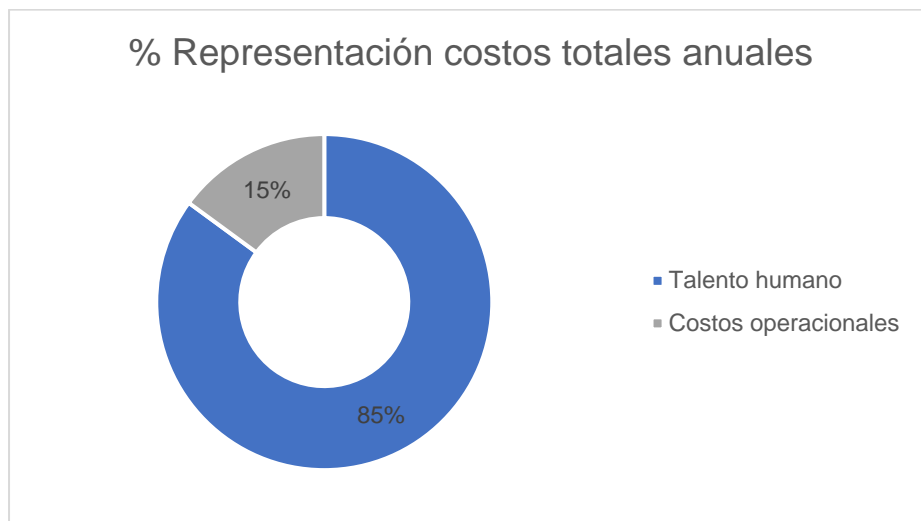
Nota: Elaboración propia

A continuación, en la Gráfica 23, se evidencia el porcentaje de representación de cada una de las inversiones generadas en el proyecto, las cuales tiene la siguiente distribución para el primer año, 85% de la inversión se relaciona al capital humano y el 15% a los costos operacionales “energía, agua, internet”.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Gráfico 23

Porcentaje de representación costos de operación anual.



Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Plan de desarrollo e implementación

La vinculación del centro de experiencia para E-Sports está diseñado para el centro recreativo y empresarial El Cubo Colsubsidio, esto debido a su infraestructura y a los servicios ofertados tales como, escuelas deportivas, gimnasio, profesionales y espacio disponible. La infraestructura y capacidad de El Cubo Colsubsidio facilita la articulación entre el entrenamiento físico y el desarrollo de los cursos para gamers. La construcción del espacio tendrá un plazo de 8 meses desde la apertura del espacio hasta la puesta en marcha.

Tabla 9

Cronograma de actividades.

Actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6				Mes 7				Mes 8			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades de adecuación infraestructura	■	■	■	■	■	■	■	■																								
Asesoría técnica									■	■	■	■																				
Habilitación de centro E- Sports																																
Búsqueda, reclutamiento y selección de profesores									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Selección de personal									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Compra de equipos					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Lanzamiento de campaña de marketing																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Puesta en marcha																									■	■	■	■				

Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Teniendo en cuenta que, el desarrollo del proyecto se llevará a cabo en el centro recreativo y empresarial Colsubsidio el Cubo, se debe contemplar el diseño de layout el cual se basa en una sala para 50 alumnos para el curso Noob, una sala para 25 alumnos en la categoría Mid- Core y una sala para 15 alumnos en la categoría Hardcore Gamer. La distribución para cada categoría se puede ver en el Anexo 4. Layout centro deportivo.

Se estima que para el primer año se vinculen 335 alumnos distribuidos de la siguiente manera en las diferentes categorías: Noob con 168 alumnos, 126 en la categoría Mid Core y 41 alumnos en la categoría Hardcore Gamer, requiriendo un área de 89 m² para las clases y se requeriría la adecuación de 45 m² adicionales para espacios comunes y oficinas. Con el fin de evaluar el retorno de la inversión se identifica la relación entre el dinero generado y la inversión, para este análisis se implementa el indicador ROI o retorno de la inversión.

El modelo de ingresos estimado para el centro de experiencia de E-Sports ubicado en la sede el Cubo Colsubsidio, pretende desarrollar una fidelización de jóvenes deportistas por medio de las siguientes actividades:

- Mejorar la imagen de los E-Sports transmitiendo sus virtudes.
- Mostrar los E-Sports como alternativa dentro del ocio sano.
- Organización de torneos.

Modelos de generación de ingresos.

La generación de ingresos se asocia fuertemente a las necesidades del cliente, los grupos de interés, básicamente los stakeholders, se evidencian varias necesidades en este modelo de negocio, las cuales se relacionan a continuación:

Tabla 10*Modelos de generación de ingresos del centro de experiencia*

Servicio	Descripción	Modelo de generación de ingresos
Centro social	Ver partidos, charlas abiertas, atracción de posibles clientes.	Gratuito
Deporte base	Cursos regulares de temporada intersemestrales para estudiantes y jugadores no profesionales	Membresía
Campamento	Cursos de corta duración fuera de temporada	Pago único
Competición	Inscripción a competición presencial regular	Membresía
Juego libre	Alquiler de equipamiento o equipos particulares	Alquiler o pago por uso
Profesional	Entrenamientos profesionales	Membresía
Centro de formación	Centro de formación desde nivel Noob hasta hardcore gamer.	Membresía
Visual merchandising	Vitrina con mercancía propia de la estrategia de fortalecimiento y posicionamiento de marca.	Compra directa

Nota: Elaboración propia

Supuestos de ingresos anuales para análisis:

1. El valor de los servicios anual será igual durante todo el año (trimestre a trimestre).
2. Se espera que desde el inicio se cuenta con una ocupación del 80% para membresía por deporte base, competición y juego profesional. Para el segundo y tercer trimestre se espera el 100% del personal y para finalizar el año, se espera el 120%.
3. El mínimo establecido de cumplimiento es del 70% del presupuesto.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Tabla 11

Ingresos anuales con los modelos de generación de ingresos del centro de experiencia.

SERVICIO	RESPONSABLE	MODELO DE GENERACION DE INGRESOS	COSTO ASOCIADO		AFILIADOS ESPERADOS	INGRESO ESPERADO 1 ER TRIMESTRE 80%	INGRESO ESPERADO 2 DO TRIMESTRE 100%	INGRESO ESPERADO 3 ER TRIMESTRE 100%	INGRESO ESPERADO 4 TO TRIMESTRE 120%	TOTAL DE INGRESOS
			HIPOTESIS A	HIPOTESIS B						
CENTRO SOCIAL	Marketing	GRATUITO	\$0,00	\$0,00	200	0	0	0	0	0
DEPORTE BASE	Deportólogo	MEMBRESIA	\$155.200	\$217.000	200	\$29.776.000	\$37.220.000	\$37.220.000	\$44.664.000	\$148.880.000
CAMPAMENTO	Deportólogo	PAGO UNICO	\$217.200	\$221.685	300	\$52.666.200	\$65.832.750	\$65.832.750	\$78.999.300	\$263.331.000
COMPETICION	Administrador	MEMBRESIA	\$509.800	\$527.611	335	\$138.992.584	\$173.740.731	\$173.740.731	\$208.488.877	\$694.962.922
JUEGO LIBRE	Entrenador	ALQUILER	\$35.000	\$35.000	100	\$2.800.000	\$3.500.000	\$3.500.000	\$4.200.000	\$14.000.000
PROFESIONAL	Administrador	MEMBRESIA	\$345.800	\$385.000	150	\$43.848.000	\$54.810.000	\$54.810.000	\$65.772.000	\$219.240.000
CENTRO DE FORMACION NIVELES NOOB-MID CORE - HARDCORE GAMER	Administrador	MEMBRESIA	\$665.000	\$685.000	335	\$180.900.000	\$226.125.000	\$226.125.000	\$271.350.000	\$904.500.000
MERCHANDISING	Marketing	COMPRA DIRECTA	\$2.500.000	\$3.000.000	N/A	\$2.200.000	\$2.750.000	\$2.750.000	\$3.300.000	\$11.000.000
TOTAL						\$2.255.913.922				

Nota: Elaboración propia

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Análisis de retorno de inversión

Para analizar el retorno de la inversión (ROI) se realiza el cálculo de la ganancia operativa, el cálculo total de la inversión y el retorno anual de la inversión anual se realiza por medio del uso de la siguiente ecuación, dando como resultado un retorno anual del 30.17% considerando una reinversión anual en los activos requeridos.

Retorno anual de inversion

$$= \left(\frac{\text{Ingresos Totales} - \text{Costos Totales "Costos de inversión + Costos de Operación"}}{\text{Costos Totales}} \right)$$

$$= \left(\frac{2.255.913.922 - 1.733.076.545}{1.733.076.545} \right) = 0.3017$$

Tabla 12

Inversión inicial y retorno del primer año

INVERSIÓN / INGRESOS Y RETORNO AÑO 1	
Activos fijos	\$ 708.719.545,00
Talento humano	\$ 871.357.000,00
Costos operacionales	\$ 153.000.000,00
Inversión total	\$ 1.733.076.545,00
Ingresos	\$ 2.255.913.922,22
Ganancia operativa = Ingresos - inversión total	\$ 522.837.377,22
Retorno primer año de la inversión	30,17%

Nota: Elaboración propia.

En el estudio presentado anteriormente se evidencia una propuesta de inclusión de una nueva línea de negocio para la caja de compensación, así mismo, se realiza la propuesta de sub líneas de negocio asociadas al mismo, tales como membresías, competiciones, venta de merchandising las cuales generarían ingresos de \$2.255.913.922,22, lo anterior plantea que el retorno de la inversión inicial se de en un periodo corto de tiempo generando un retorno del 30.17% anual.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Dentro de las ventajas al desarrollo humano integral como usuario de E-Sport dentro del segmento seleccionado, se encontró como factor importante, la socialización que ofrece, teniendo en cuenta que permite realizar conexión entre usuarios a grandes distancias y donde se genera un espacio de igualdad y respeto. Por otra parte, se pudo evidenciar una apreciación del segmento sobre la que se considera estos deportes en línea, fomenta habilidades aritméticas, delegación, trabajo en equipo, liderazgo, memorización y coordinación de equipos. Estimula el desarrollo tecnológico de la comunidad en general.

La caja de compensación Colsubsidio con su infraestructura física actual y sus colaboradores especializados en apoyo a deportistas tendrían la mezcla perfecta para acercar las nuevas generaciones a un proceso deportivo acompañado de profesionales mejorando la calidad de vida y expectativas de crecimiento de sus más jóvenes usuarios estando a la vanguardia de las nuevas prácticas deportivas a través de un centro de experiencia.

Con la investigación cuantitativa a padres con hijos entre los 14 a 17 años, se pudo evidenciar una gran aceptación sobre el uso de los E-Sports por sus hijos, de igual manera, el interés de contar con un programa guiado que permita de esta experiencia, no solo ser un video juego, sino que permita un desarrollo integral, seguro y de aporte al joven, desde un ámbito humano, social, técnico, analítico y equilibrado, entre lo físico y virtual.

Colsubsidio puede encontrar un amplio espectro de oportunidades para el segmento de 14 a 17 años, tal como, formación social, programas técnicos de estrategia, programas de manejo de recursos físicos y organizacionales del juego, uso adecuado de los

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

comandos, uso del lenguaje y postura corporal, análisis de afinidad profesional y de habilidad en el juego, programas de integración regional, nacional e internacional, competencias, patrocinios y demás en relación. Al ser los E-Sport algo nuevo y no tan desarrollado en Colombia, deben entender y suplir las necesidades y motivaciones de los diferentes segmentos de edades a los que se enfrentan ya que el rango de edad marca el indicador de juegos y consolas indicadas, pero este acercamiento debe ser a través de personas expertas que puedan dar un enfoque demográfico sin dejarse llevar por las cifras internacionales, por esta razón deben crear un perfil en el que deseen enfocar, elegir tipo de liga, juego y como desean dar visibilidad a la misma, lo cual puede ir desde un patrocinio a quipos, alianzas con jugadores profesionales o la creación de ligas propias.

Recomendaciones

- Se recomienda establecer siempre alianzas estratégicas con profesionales con experiencia en el modelo de negocio de los E-Sports, igualmente con patrocinadores empresas de tecnología con el fin de fortalecer al posicionamiento de este nuevo modelo de negocio en Colombia.
- Se recomienda impulsar el fortalecimiento de los jóvenes deportistas garantizando procesos de formación tanto académica, como física, nutricional y psicológica ya que el objetivo de estos nuevos modelos de negocio son impactar positivamente en la sociedad y la comunidad en general, con el propósito de conformar una sociedad inclusiva, contribuyendo al fomento de la equidad en estos deportes
- Es importante establecer un sistema de incentivos y recompensas, el cual impulse el progreso constante de los jugadores con el fin de aumentar la motivación y fomentar la competitividad, promoviendo la exigencia, excelencia y formación, que sea este un espacio de desarrollo de habilidades técnicas, de concentración, gestión adecuada del tiempo libre, entre muchas otras.
- Se recomienda fortalecer la estrategia de branding por medio de organización de eventos corporativos, como torneos o competencias donde los jugadores y los entrenadores participen activamente, estas jornadas pueden hacer parte de redes sociales como Instagram, Facebook, YouTube, generando posicionamiento de marca.
- Se recomienda monitorear constantemente el mercado y la competencia de los E-Sports, con el fin de identificar nuevas oportunidades, preferencias de los jugadores, nuevas aplicaciones, nuevas necesidades que se pueden convertir en nichos de negocio. }

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

- Es importante contemplar un escenario de estudio cualitativo de los jugadores del segmento de interés, tal que, se valore sus habilidades, destrezas y formación para participar y desarrollarse profesionalmente en los E-Sports. Un programa avanzado, profesional y de interés a futuro, para generar así, un estilo de vida y de formación personal de los E-Sports, desde edades tempranas y como carrera deportiva los jóvenes que se empiecen a perfilar y destacar en este deporte electrónico.

Referencias

Akkaya, S., Gezer Sen, B., & Kapidere, M. (25 de Marzo de 2021). A Multi-Directional Assessment Related To E-Sports As A New Game Experience Field And Socialising Tool. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, págs. 968-988.

Alves de Castro, C., Lopes, B., Medeiros, R., & Monteiro, T. (2021). Comportamento do consumidor de jogos eletrônicos: um estudo bibliométrico. Cuaderno Venezolano de Sociología, 56-75.

Antón, M., & García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115.

Recuperado el 30 de 01 de 2021, de

<https://www.raco.cat/index.php/questionespublicitarias/article/view/349721>

BlackSip (2017). Reporte de Industria: El E-Commerce en Colombia 2017.

Chansaengsee, S. (2022). Exploratory factor analysis of self-awareness for decision making on a right major of secondary students via the socialization of e-sport professionals. *Current Psychology*.

Cheng, M., Chen, L., & Yuen, A. H. (2022). Exploring the use of technology among newly arrived children in Hong Kong: from an e-sports and cultural capital perspective. *Education Tech Research Dev*.

Colsubsidio. (2022). Colsubsidio. Obtenido de <https://www.colsubsidio.com/nosotros/perfil>

Decreto 1072, P. d. (26 de Mayo de 2015). Por medio del cual se expide el Decreto Único reglamentario del sector trabajo. Obtenido de <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019522>

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Donohue, S. E., Woldorff, M. G., & Mitroff, S. R. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Atten Percept Psychophys*, 1120-1129.

Estades Fernández, M. A. (2021). Deportes electrónicos (e-sports). *Cuerpo, tecnología digital y subjetividad. Cuadernos del CLAEH*, 381-393.

Garmona, d. G. (2021). E-SPORTS: Origen, presente y futuro. *Redur* 19, 109-117.

Gaylord, C. (2015). Universities create new scholarships for E-Sports athletes. *The Christian Science Monitor*.

Goslin, Austen (12 de junio de 2018). «Epic announces the 2019 Fortnite World Cup event». Polygon. Archivado desde el original el 13 de junio de 2018. Consultado el 12 de junio de 2018. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 66-78.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211-232. Obtenido de <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/html>

Huice, C., Gómez, A., Molero, F., & Morales, J. F. (2012). *Las relaciones intergrupales*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Hwang, J. (2022). Cheating in E-Sports: A proposal to regulate the growing problem of E-Doping. *North Wester University Law*, 1283-1317.

Ley 1225, G. N. (16 de Julio de 2008). Por la cual se regulan el funcionamiento y operación de los parques de diversiones, atracciones o dispositivos de entretenimiento, atracciones mecánicas y ciudades de hierro, parques acuáticos, temáticos, ecológicos,

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

centros interactivos, zoológico.. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=31434>

Ley 181, G. N. (18 de Enero de 1995). Por lo cual se dictar disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento de tiempo libre y la educación física. Obtenido de

<https://ssf.gov.co/documents/20127/43449/Ley%2B181%2Bde%2B1995.pdf/0db0b707-f778-5b3f-e8c2-0816a99742f9>

Ley 21, G. N. (22 de Enero de 1982). Por la cual se modifica el régimen del Subsidio Familiar y Se dictan otras disposiciones. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4827>

Ley 789, G. N. (27 de Diciembre de 2002). Ley 789 de 2002. Por la cual se dictan normas para apoyar el empleo y ampliar la protección social y se modifican algunos artículos del Código Sustantivo de Trabajo. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=6778>

Lion, E. (1980). Obtenido de <https://i.imgur.com/BNGkmcS.jpg>

Marcano, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. Universidad de Salamanca, 113-124.

Moncada Jiménez, J. M., & Chacón Araya, Y. c. (2014). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes, 2-8. Recuperado el 24 de 02 de 2021 de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Montes, J. (24 de 01 de 2022). Alfa Beta. Obtenido de <https://alfabetajuega.com/multiplataforma/radiografia-consumo-videojuegos-espana>

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

- Nielsen, R. K., & Hanghøj, T. (Octubre de 2019). Esports skills are people skills. University of Copenhagen, 535-542.
- Ortiz, J. (2000). Paradigmas en investigación. Universidad Nacional Abierta, 42-48.
- Orús, A. (4 de Mayo de 2022). Audiencia anual de eSports a nivel mundial 2015-2024. Obtenido de <https://es.statista.com/estadisticas/711557/audiencia-anual-de-esports-a-nivel-mundial/>
- Otzen, T. & Manterola C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. Int. J. Morphol. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Quinn Patton, M. (1980). *Qualitative Evaluation Methods*. Beverly Hills, California: Sage Publications, Inc.
- Rojas Valverde, D., Fallas Campos, A., & Alpízar Alpízar, M. (2021). Esports en tiempos de pandemia global: Oportunidades y futuros desafíos al transformar el juego en un deporte en Costa Rica. *Pensar en movimiento: Revista de ciencias del ejercicio y la salud*, 724-728.
- Sağlam, M., & Karanfiloğlu, M. (2022). Digital Games and Advertising: A Qualitative Research on Monetizing E-Sports Activities. *Ekev Akademi Dergisi*, 157-176.
- Sanahuja, G., Mut, M., & Balado, M. (2021). El afianzamiento de los E-Sports en pandemia, una oportunidad para las marcas. *Revista Prisma Social - Jóvenes y Nuevas Formas de Comunicación y Marketing*, 165-186.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 264-272.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Shieh, K.-F., & Cheng, M.-S. (2007). An empirical study of experiential value and lifestyles and their effects on satisfaction in adolescents: an example using online gaming. *Adolescence*, 199-215.

Ströh, J. H. (2017). *The eSports Market and eSports Sponsoring*. Tectum Wissenschaftsverlag. Obtenido de <https://doi.org/10.5771/9783828866485>

SuperSubsidio. (2022). *Directivas y Circulares Externas*. Obtenido de <https://ssf.gov.co/transparencia/normatividad/sujetos-obligados-del-orden-nacional/circulares-externas>

SuperSubsidio. (2022). *Funciones y deberes*. Obtenido de <https://ssf.gov.co/supersubsidio/funciones-y-deberes>

Thirunarayanan et al. (2012). Life Skills Developed by Those Who Have Played in Video Game Tournaments. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 205-220.

Triviño, J. L. (2020). Retos jurídicos de los esports. *Revista Jurídica La Liga*, 8-16.

Vaamonde, A. G.-N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada*, 3(2), 1-14. doi:DOI: <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>.

Visauta, V. (1989). *Técnicas de Investigación Social: I, Recogida de Datos*. MG.

Vergara, J. (28 de Octubre de 2020). *Estrategias de eSports Marketing: 10 ejemplos efectivos*. Recuperado el 09 de 06 de 2021, de Cyberclick: <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/estrategias-de-esports-marketing-ejemplos-efectivos>.

Una alternativa de crecimiento personal en COLSUBSIDIO a través del E-Sports para gamers de los 14 a los 17 años

Anexos.

Anexo 1. Encuesta enfocada a jóvenes sobre E-Sports

Anexo 2. Encuesta enfocada a padres sobre E-Sports

Anexo 3. Resultados Consolidados encuestas padres e hijos sobre los E-Sports

Anexo 4. Layout centro de experiencia Colsubsidio.