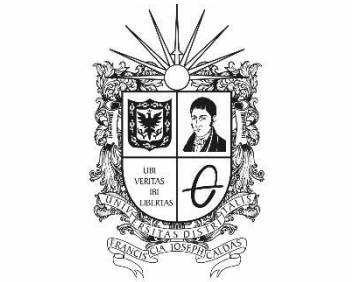
APOYO DE PROCESOS ADMINISTRATIVOS EN LA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Acreditación Institucional de Alta Calidad

Autores

Oscar Daniel Cortes Rincón

Michael Santiago Rubiano Pajarito

Director Interno

John Edison Alvarado Torres

Director Externo

Simon Camilo Sáenz Parra

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Medio Ambiente y Recursos Naturales

Administración Deportiva

Bogotá, Colombia

Marzo de 2025

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer a nuestras familias, quienes siempre han estado apoyándonos para seguir adelante en cada uno de nuestros sueños y metas, siendo el pilar más importante de nuestras vidas, para salir adelante en nuestra formación académica como Administradores Deportivos.

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a nuestro tutor, maestro y coordinador, Jhon Edison Alvarado Torres, director de esta pasantía, quien, con gran esfuerzo y dedicación, ha potenciado nuestra formación como administradores deportivos. Su guía y amplio conocimiento han sido fundamentales para nuestro crecimiento en este gran proyecto de vida.

Por último, agradecemos a la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, a su presidente, Alexander Bolaños, y a nuestro director externo en esta pasantía, Simón Sáenz. Gracias a su orientación en nuestra formación laboral, hemos podido alcanzar los objetivos establecidos y seguir impulsando este apasionante deporte, que poco a poco toma su reconocimiento.

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS **2**
1. INTRODUCCIÓN **5**
2. OBJETIVOS 7
2.1. Objetivo General 7
2.2. Objetivos Específicos 7
3. DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA 8
3.1 DESCRIPCIÓN DEL CONVENIO 8
3.2 DESARROLLO DE LA PASANTÍA 9
4. PLAN DE TRABAJO **10**
4.1 PLAN DE TRABAJO: OSCAR DANIEL CORTÉS RINCÓN 10
4.1.1 Recopilación de la información con las entidades con alianzas a La Liga Universitaria: 10
4.1.2 Planeación de la competición Liga Universitaria 2024-2 10
4.1.3 Creación de fixture y formatos de reglamento para cada competición. 10
4.1.4 Organización documental de deportistas clasificados al mundial de DOTA 2 en Sochi, Rusia: 11
4.1.5 Apoyo en marketing y diseño: 11
4.1.6 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos GoFest. 12
4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Universidad Juan De Castellanos. 12
4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos Final Presencial Liga Universitaria 2024-2 12
4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Corporación Universitaria Taller 5 13
4.2 PLAN DE TRABAJO: MICHAEL SANTIAGO RUBIANO PAJARITO 14
4.2.1 Apoyo en el establecimiento de alianzas con las entidades unidas a la liga universitaria 14
4.2.2 Planeación estratégica de liga universitaria 2024-2 14
4.2.3 Promoción y Reclutamiento de talentos Universitarios 15
4.2.4 Apoyo en el torneo Phygital 2024 15
4.2.5 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos GoFest. 15
4.2.6 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Universidad Juan De Castellanos. 16
4.2.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos Final Presencial Liga Universitaria 2024-2 16

4.2.8 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Corporación Universitaria Taller 5 16
5. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS 17
- Optimización de procesos administrativos 17
- Implementación de programas de formación 18
- Expansión y creación del ecosistema mediante alianzas estratégicas 18
- Gestion y planeacion de eventos 18
- Crecimiento y reconocimiento de los e-sports 19
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 20
7. ANEXOS 22
8. BIBLIOGRAFÍAS 31

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años los deportes electrónicos han tenido un alto impacto en los cambios de consumo tecnológico en la población, la competencia digital ha generado un crecimiento exponencial, consolidándose como una industria en expansión con mucho dinero de por medio, pero así mismo ha requerido de latas estructuras organizativas y programas de formación que sostienen este modelo, teniendo a los deportistas como actores principales. La Federación Colombiana de Deportes Electrónicos es una entidad sin ánimo de lucro que lleva varios años trabajando para que esto sea posible, creando programas pedagógicos e inclinándose por el ámbito universitario para generar la competitividad necesaria para el desarrollo óptimo de estas iniciativas.

A través de este informe se buscó establecer modelos de formación integrales, optimizar la gestión de recursos y fomentar la participación de estudiantes en actividades académicas y competitivas dentro del ecosistema de los E-sports.

El proceso de la pasantía se desarrolló en el marco de la mejora continua de sus dependencias (Liga Universitaria y Academia de formación) en donde se aplicaron distintas metodologías que permitieron una eficiente planeación, ejecución y evaluación. Entre los objetivos principales se encuentra la organización de eventos y la creación de un manual de procesos que ayude a optimizar los recursos de manera óptima a la liga universitaria.

“Una parte fundamental de una empresa es la construcción de su misión, visión, valores, organigrama, mapa de procesos, plan estratégico, componentes que permiten su identificación como empresa y el objetivo perseguido, además de su importancia para generar Página | sentido de pertenencia en los miembros de su organización, da a conocer a la comunidad y los posibles inversores el futuro al cual se quiere llegar.” (Alvarez, S. 2019) En esta pasantía realizada en el IDRD, Sergio Álvarez trabajó en la planificación estratégica de la organización de eventos, proporcionando un modelo para la gestión de la Federación de Deportes Electrónicos, que puede aplicar estos principios para alcanzar sus objetivos y mejorar su coordinación interna.

A lo largo del documento, se presentan los procesos desarrollados, los logros alcanzados y las oportunidades de mejora identificadas, con el fin de contribuir a la sostenibilidad y crecimiento de la academia y la liga universitaria de Esports en la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos

Esta pasantía se realiza y se lleva a cabo en primera instancia por el gusto y pasión de los estudiantes en un mundo deportivo poco conocido pero con alto gramaje en proceso por desarrollar, los deportes electrónicos son una industria en crecimiento que en los últimos años sin estar regulada por un ente gubernamental ha generado varios recursos a partir de los eventos independientes realizados por las personas que comparten esta pasión.

Los resultados fueron exitosos teniendo en cuenta las limitaciones anteriormente mencionadas, ya que al ser una entidad sin ánimo de lucro el músculo financiero es muy reducido para todo lo que se necesita.

Sin embargo, gracias al alto conocimiento de todos sus integrantes se ha logrado generar un impacto en la sociedad que hoy en día luego de 12 años desde su creación se expondrán los frutos, mediante el proyecto de ley 044 de 2023 se espera regular los deportes electrónicos dentro del sistema nacional del deporte y de esta manera reconocer monetaria y atleticamente a todos los implicado pero también monetariamente y exponencialmente a los gerentes y administradores detrás de todo el trabajo realizado.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Apoyar la gestión administrativa de la Liga Universitaria en la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la información documental de los procesos que se realizan en la comisión de ligas universitarias.
- Organizar eventos interuniversitarios de Esports difundiendo este deporte entre las instituciones educativas.
- Crear un manual de procesos administrativos eficiente para optimizar los recursos y procesos en el área de la Liga Universitaria.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA

En un inicio para el inicio de nuestra pasantía como estudiantes de este proyecto de pregrado: Administración Deportiva, empezamos con un proceso muy importante de generar un convenio entre la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos y la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, con el fin de poder abrir las puertas a próximos estudiantes que deseen ser pasantes en esta organización y poder generar proyectos académicos con este convenio.

En el desarrollo de la misma, se tuvo la oportunidad de conocer todos los lineamientos y procesos que se deben tener en cuenta para la organización de un evento y su éxito en desarrollo, se implementaron procesos de supervisión, apoyo y liderazgo que ayudaron a su óptimo desempeño. El mundo de los e sports en Colombia, es un completo surgimiento por lo que siempre se estuvo en un constante aprendizaje, el tutor encargado de la pasantía siempre estuvo dispuesto a compartir sus conocimientos empíricos en pro de una rápida adaptación, la capacidad de resolución de problemas, el liderazgo y la generación de relaciones fueron algunas de las más importantes.

3.1 DESCRIPCIÓN DEL CONVENIO

La generación del convenio fue un hito para la academia ya que era la primera vez que se relacionaba con una entidad dedicada a los deportes electrónicos, fue un convenio netamente de pasantías, la idea surgió por parte de los estudiantes al expresar su gusto por este deporte y querer emprender en un negocio tan grande como este, desde el primer momento hubo disposición de ambas partes, El presidente, Alexander Ospina accedió a recibir pasantes y además tener una estrecha relación con el coordinador, Jhon Alvarado con el fin de generar proyectos y conocimientos en e- sports, la aprobación del convenio se dio a mediados de Agosto del 2024 y desde ese momento se viene trabajando en conjunto, aportando ese granito de arena para hacer crecer aún más los deportes electrónicos en Colombia (ANEXO 7)

3.2 DESARROLLO DE LA PASANTÍA

Con el convenio ya realizado, comenzamos con el proceso para iniciar la pasantía, en donde trabajamos en el área de La Liga Universitaria, apoyando en procesos administrativos a FEDECOLDE, para continuar con el crecimiento de este deporte nueva tendencia de Deportes Electrónicos.

Allí logramos atender procesos administrativos enfocados a La Liga Universitaria y la gestión documental que se debía tener para poder ejecutar el semestre 2024-2 en las diferentes modalidades de juegos electrónicos tales como: FC 24, League of Legends, Valorant y Clash Royale.

Promoviendo los deportes electrónicos en competiciones interinstitucionales con un convenio ya establecido por parte de FEDECOLDE y las Universidades. Nuestro apoyo fue fundamental de manera asincrónica y presencial, siendo un canal de comunicación muy importante para los deportistas, al igual que en la atención y solución de problemas en el desarrollo de La Liga Universitaria.

Desarrollando una planeación importante se llevarían a cabo varios eventos deportivos enfocados a los E-Sports, donde apoyamos de forma no solo administrativa, sino también logística en 3 eventos importantes (GoFest, E-Sports Day, Final Liga Universitaria) en los que realizó FEDECOLDE.

Para poder darle fin a una pasantía de 365 horas, buscamos crear un manual de procesos administrativos, enfocados al área de La Liga Universitaria, donde se pueda tener un orden mayor en el momento de conocer qué procesos se deben ejecutar para los próximos semestres de La Liga Universitaria.

4. PLAN DE TRABAJO

4.1 PLAN DE TRABAJO: OSCAR DANIEL CORTÉS RINCÓN

En la pasantía realizada, obtuve un plan de trabajo enfocado al apoyo administrativo en La Liga Universitaria, donde allí, desempeñé varias actividades afines con lo estipulado por la organización de poder llevar a cabo 3 eventos establecidos y el semestre de La Liga Universitaria 2024-2.

4.1.1 RECOPILACIÓN DE LA INFORMACIÓN CON LAS ENTIDADES CON ALIANZAS A LA LIGA UNIVERSITARIA:

En el apoyo realizado al área de La Liga Universitaria, tuve que realizar la organización documental de las Universidades con alianza a FEDECOLDE; para poder controlar y coordinar todo el tema de planeación para el inicio de La Liga Universitaria en 2024-2.

4.1.2 PLANEACIÓN DE LA COMPETICIÓN LIGA UNIVERSITARIA 2024-2

Con el equipo de trabajo en el área de La Liga Universitaria, planeamos y desarrollamos cómo se llevaría a cabo la competición en las diferentes modalidades de juego para este semestre 2024-2, en donde se trabajaría con los juegos más reconocidos en la actualidad deportiva del mundo gaming (Valorant, LOL, FC 24 y Clash Royale).

Con los juegos ya establecidos se difundió toda la información a las entidades institucionales para que preparen sus equipos de cara a la competición que les esperaba a nivel interinstitucional.

4.1.3 CREACIÓN DE FIXTURE Y FORMATOS DE REGLAMENTO PARA CADA COMPETICIÓN.

Para la competición de cada modalidad de juego, era necesario gestionar la documentación de cada competidor y su respectiva institución, teniendo en claro la organización documental para poder dar inicio a la ejecución de La Liga Universitaria 2024-2.

Consecuente a esto, creamos un formato de fixture para cada modalidad de juego, ya que no es igual para todos los juegos. Teniendo también en cuenta la creación de las reglas de juego, para generar información clara a los deportistas y también evitar problemas en sanciones y reglas de juego. (ANEXO 1)

4.1.4 Organización documental de deportistas clasificados al mundial de DOTA 2 en Sochi, Rusia:

FEDECOLDE es una organización con varias relaciones internacionales a nivel deportivo, donde fueron llamados a competir en el mundial de DOTA 2, donde los mejores jugadores universitarios de dicha modalidad de juego, debían viajar a Sochi, Rusia, para competir y representar a Colombia.

Como pasante mis actividades dentro de esta gestión, se desarrollaron en la organización de gestión documental requerida de los deportistas, al igual que también todo el tema de solicitudes por parte de FEDECOLDE para las universidades en temas académicos y de tiempos. (ANEXO 2)

4.1.5 Apoyo en marketing y diseño:

Para la organización fue fundamental brindarles una capacitación para el apoyo de marketing y diseño, ya que era de gran importancia tener una identidad en la promoción y difusión del contenido que ha venido realizando FEDECOLDE en su área de La Liga Universitaria, por lo que se nos proporcionó una capacitación de edición y diseño en la aplicación de Canva.

A partir de allí, apoye en distintos diseños gráficos para La Liga Universitaria en su semestre deportivo de 2024-2, como en la edición de contenido audio visual de los deportistas compitiendo en Sochi Rusia.

4.1.6 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos GoFest.

El Go Fest es un evento realizado por la Cámara de Comercio de Bogotá, con el fin de conectar, visibilizar y atraer personas relevantes alrededor del mundo interesadas en conocer y aprovechar las oportunidades de un ecosistema de emprendimientos y nuevas tendencias.

Allí, FEDECOLDE tuvo un espacio fundamental, en donde se dio a conocer un espacio de los Deportes Electrónicos, trabajando en la planeación de un evento deportivo amistoso, de gamers en dicho espacio. Allí realizamos el montaje en el espacio con las personas que llegaban al stand, logramos generar conversaciones sobre este deporte nueva tendencia y las diferentes modalidades de juego que trae consigo los deportes electrónicos. (ANEXO 3)

4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Universidad Juan De Castellanos.

En un convenio realizado entre La Liga Universitaria y la universidad Juan de Castellanos, realizamos un evento en su sede en Tunja, para darles a conocer todo este deporte nueva tendencia, donde llevamos los equipos proporcionados por el proveedor de FEDECOLDE, Janus y allí trabajamos en el montaje para proporcionar un evento competitivo entre los estudiantes de la fundación universitaria Juan de Castellanos.

Allí creamos el fixture de competiciones y proporcionamos charlas introductorias sobre este deporte nueva tendencia, promoviendo los deportes electrónicos a más estudiantes. (ANEXO 4)

4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos Final Presencial Liga Universitaria 2024-2

En un espacio presencial, realizaremos la final de la Liga Universitaria 2024-2, competición que tendría un inicio de forma virtual y luego los mejores competidores de sus respectivas modalidades deportivas, tendrán la oportunidad de competir de manera presencial, en la sede de la Universidad Uniminuto Ciudad Bolívar.

Allí realizamos un apoyo en la logística del evento, con el montaje del set-up gamer para los deportistas y con la atención proporcionada a todas las necesidades del evento, como conectividad, periféricos, organización del espacio y demás. (ANEXO 5)

4.1.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Corporación Universitaria Taller 5

Para darle apertura a un nuevo convenio entre FEDECOLDE y la Corporación Universitaria Taller 5, se llevaría a cabo nuevamente un E-Sports Day, para dar a conocer los deportes electrónicos en una nueva comunidad estudiantil, donde se llevarían a cabo partidas amistosas entre la Corporación Universitaria Taller 5 y la Universidad de Areandina y Tadeo.

Allí nuevamente apoyaremos en el tema logístico del evento con montaje y desmontaje de los equipos electrónicos, para también apoyar en la organización del evento y el espacio brindado por la Corporación Universitaria, gestionando las partidas de competición en sus modalidades. (ANEXO 6)

4.2 PLAN DE TRABAJO: MICHAEL SANTIAGO RUBIANO PAJARITO

En la pasantía obtuve un plan de trabajo, orientado a la organización logística de los eventos de liga universitaria 2024-2, estuve a cargo de 3 eventos además del apoyo en la iniciación del proyecto de programas de formación dentro de la federación

4.2.1 APOYO EN EL ESTABLECIMIENTO DE ALIANZAS CON LAS ENTIDADES UNIDAS A LA LIGA UNIVERSITARIA

En mi proceso como pasante, tuve la responsabilidad de asistir a reuniones en pro de alianzas y convenios para la liga universitaria, uno de ellos fue con la Universidad Minuto de Dios en donde di a conocer al gestor de la sede, los documentos necesarios para establecer un convenio y poder ejecutar un E sports Day en dicho lugar, dando a entender la importancia de la promoción de este deporte en su sede. Analizando los espacios, coordinando el sonido y las conexiones necesarias para el buen desarrollo de dicho evento.

4.2.2 PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE LIGA UNIVERSITARIA 2024-2

En conjunto con el equipo de trabajo en el área de La Liga Universitaria, se realizó la planeación y desarrollamos cómo se llevaría a cabo la competición en las diferentes modalidades de juego para este semestre 2024-2, en donde se trabajó con las modalidades de juego mas competitivas para la liga (Valorant, LOL, FC 24 y Clash Royale).

Con los juegos ya establecidos se difundió toda la información a las entidades institucionales para que preparen sus equipos de cara a la competición que les esperaba a nivel interinstitucional.

4.2.3 PROMOCIÓN Y RECLUTAMIENTO DE TALENTOS UNIVERSITARIOS

En el marco del constante desarrollo de los deportes electrónicos a convertirse en un deportes oficial en colombia, es importante obtener los mejores talentos para que representen al país en las distintas modalidades en las que puedan participar mediante el apoyo de la federación, de esta manera se me encargó hacer la proyección y el reclutamiento de nuevos talentos a través de la generación de torneos en cada una de las universidades a las que se asistía para ejecutar las fechas de la liga universitaria, era de mi encargo ejecutar dichos torneo con personas externas a lo competitivo pero que se interesan por participar en los diferentes juegos (LOL, Valorant, Fifa & Clash Royale)

4.2.4 Apoyo en el torneo Phygital 2024

El Phygital es una nueva modalidad de los deportes electrónicos que combina el mundo digital con el mundo real, en diciembre se realizó junto con el IDRD un torneo de 12 equipos de futbol de salon en la modalidad Phygital que daba cupo para representar a Colombia en el mundial de Dubai en 2025, la gestión se basó en el registro de los equipos, registro de marcadores, establecimiento de enfrentamientos y coordinación logística de equipos gamer (consolas y pc's)

4.2.5 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos GoFest.

El Go Fest es un evento realizado por la Cámara de Comercio de Bogotá, con el fin de conectar, visibilizar y atraer personas relevantes alrededor del mundo interesadas en conocer y aprovechar las oportunidades de un ecosistema de emprendimientos y nuevas tendencias.

Allí, FEDECOLDE tuvo un espacio fundamental, en donde se dio a conocer un espacio de los Deportes Electrónicos, trabajando en la planeación de un evento deportivo amistoso, de gamers en dicho espacio. Allí realizamos el montaje en el espacio con las personas que llegaban al stand, logramos generar conversaciones sobre este deporte nueva tendencia y las diferentes modalidades de juego que trae consigo los deportes electrónicos. (ANEXO 3)

4.2.6 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Universidad Juan De Castellanos.

En un convenio realizado entre La Liga Universitaria y la universidad Juan de Castellanos, realizamos un evento en su sede en Tunja, para darles a conocer todo este deporte nueva tendencia, donde llevamos los equipos proporcionados por el proveedor de FEDECOLDE, Janus y allí trabajamos en el montaje para proporcionar un evento competitivo entre los estudiantes de la fundación universitaria Juan de Castellanos.

Allí creamos el fixture de competiciones y proporcionamos charlas introductorias sobre este deporte nueva tendencia, promoviendo los deportes electrónicos a más estudiantes. (ANEXO 4)

4.2.7 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos Final Presencial Liga Universitaria 2024-2

En un espacio presencial, realizaremos la final de la Liga Universitaria 2024-2, competición que tendría un inicio de forma virtual y luego los mejores competidores de sus respectivas modalidades deportivas, tendrán la oportunidad de competir de manera presencial, en la sede de la Universidad Uniminuto Ciudad Bolívar.

Allí realizamos un apoyo en la logística del evento, con el montaje del set-up gamer para los deportistas y con la atención proporcionada a todas las necesidades del evento, como conectividad, periféricos, organización del espacio y demás. (ANEXO 5)

4.2.8 Apoyo logístico y administrativo en eventos deportivos E-Sports Day Corporación Universitaria Taller 5

Para darle apertura a un nuevo convenio entre FEDECOLDE y la Corporación Universitaria Taller 5, se llevaría a cabo nuevamente un E-Sports Day, para dar a conocer los deportes electrónicos en una nueva comunidad estudiantil, donde se llevarían a cabo partidas amistosas entre la Corporación Universitaria Taller 5 y la Universidad de Areandina y Tadeo.

Allí nuevamente apoyaremos en el tema logístico del evento con montaje y desmontaje de los equipos electrónicos, para también apoyar en la organización del evento y el espacio brindado por la Corporación Universitaria, gestionando las partidas de competición en sus modalidades. (ANEXO 6)

5. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Durante el proceso de pasantía en la Federación Colombiana de Deportes electrónicos, se llevaron a cabo distintos proceso que fortalecieron mucho más la liga universitaria y la creación de la academia de formación deportiva, obteniendo avances significativos en la organización, planeación y ejecución de proyectos

- **OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS ADMINISTRATIVOS**

A nuestra llegada, y con la ejecución del plan de trabajo se realizó en primera instancia un análisis del proceso que llevaba la liga universitaria junto con la academia deportiva y según este análisis se elaboró un manual de procesos con el fin de contribuir a la proyección de dichas dependencias de la federación, enfocadas a la estandarización y control eficiente de los procesos, además, en conjunto con los conocimientos adquiridos durante nuestro proceso universitario se implementaron herramientas administrativas que facilitaron la planeación y ejecución de eventos, como por ejemplo el ciclo phva implementado en la gestión de la academia de formación ya que era un proyecto en iniciación que necesitaba una importante planeacion para poder ejecutarse.

- **IMPLEMENTACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN**

Mediante nuestro trabajo en la federación se implementaron programas de formación pedagógica orientadas a todas las personas interesadas en este deporte emergente que quisieran participar, se obtuvo un número masivo de jóvenes que ingresaron la programa a nutrirse de un plan de trabajo que se desarrolló con el Profe Mario (Psicólogo deportivo de la Federación) en el cual se buscaba un equilibrio entre la actividad física y la actividad deportiva, teniendo en cuenta que este deporte se caracteriza por estar en competencia sentado por mucho tiempo, estando expuestos los deportistas a enfermedades articulares y oculares además de un alto impacto a nivel físico por lo cual es importante inculcar en los nuevos deportistas la necesidad de no generar un sedentarismo al entrar al alto

rendimiento. En dichos programas se incluyeron metodologías innovadoras con el fin de reforzar la visión de los e-sports en los padres, como una disciplina más estructurada

- **EXPANSIÓN Y CREACIÓN DEL ECOSISTEMA MEDIANTE ALIANZAS ESTRATÉGICAS**

Como parte del crecimiento de la liga universitaria se establecieron 3 convenios con nuevas universidades (Universidad del Rosario, Universidad Juan de Castellanos & la Universidad de Popayán) que ayudaron a expandir y difundir el nombre y proyecto de FEDECOLDE a más jóvenes estudiantes que se motivaron a crear su equipo y participar en la liga universitaria del semestre 2024-2. De igual manera dichas alianzas ayudaron la fortalecimiento en contenido académico así como el acceso a más recursos para los participantes de dichas instituciones educativas

- **GESTION Y PLANEACION DE EVENTOS**

Teniendo en cuenta la expansión constante en la que se encuentra la federación y liga, la generación de eventos es fundamental para dar a conocer el proyecto, por esto se diseña la planeación en proyecto de los “E-sports day” que se basa en llevar equipos de cómputo gamers a las diferentes sedes que reciban el evento y desarrollar allí una fecha de la liga universitaria donde se compite en distintos juegos (LOL, Valorant, FIFA y Clash Royal). Esto no solo es efectivo para el conocimiento de la gente en el proyecto sino también para generar el interés en los estudiantes y jóvenes en querer ser parte del proyecto y entrar en el proceso de profesionalización. En dicha gestión, el uso de herramientas de marketing es esencial para mejorar la percepción, por lo que a nuestro cargo estuvo el diseño de las piezas gráficas que promocionan los eventos además de la creación gráfica de los fixtures para la óptima ejecución de las fechas de liga

- **CRECIMIENTO Y RECONOCIMIENTO DE LOS E-SPORTS**

La Federación Colombiana de deportes electronico es una entidad fundada hace más de 10 años y ha realizado un trabajo arduo por establecerse dentro de sistema nacional del deporte a través de la búsqueda del reconocimiento deportivo de los e sports por parte del ministerio del deporte, a la federación llegamos a contribuir en dicho crecimiento, a

potencializar aún más la liga universitaria y la academia de formación, donde se evidencio un alto crecimiento en el flujo de deportistas y también una importante masa de universidades aliadas y dispuestas a servir en pro de este deporte, a dia de hoy se tiene más de 900 deportistas afiliado con más de 7 ligas a nivel colombia y con un bagaje internacional importante de lata competitividad por parte de nuestros deportistas, en academia de formación se tienen alrededor de 20 personas entre adultos jóvenes y niños, dirigidos por el profesor Mario y también el presidente Alexander quien les comparte sus conocimientos adquiridos a través de los años y en su alta experiencia internacional siendo presidente también de PAMESCO (Asociación Panamericana de Deportes Electrónicos) prontos a recibir en el año 2026 la copa panamericana de deportes electrónicos

Por último como resultado consolidado, se entrega de esta pasantía un manual de procesos administrativos que se realizó con el fin de dar claridad en los procesos a ejecutar en la liga universitaria y donde también se agrega la creación de la academia de formación deportiva, un aspecto muy importante tanto para nosotros como para la federación en pro de una muy segura inclusión al sistema nacional del deporte ya que conociendo la manera correcta en la que las personas se pueden profesionalizar en este deporte, seguramente Colombia en muy pocos años sera potencia mundial en deportes electrónicos, se demostró recientemente con la participación de un grupo de estudiantes seleccionados que triunfaron regionalmente y luego internacionalmente en el sudamericano de Dota 2, el cual les dio cupo directo al mundial que se desarrolló en Sochi Rusia en el año 2024.

Dicho manual de procesos está orientado a los dirigentes de la federación para su óptimo uso siempre primando el progreso constante de la federación y una buena producción de deportistas.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el desarrollo de nuestra pasantía, logramos evidenciar cómo trabaja una Federación de deportes en Colombia, específicamente en un área que aborda una cantidad importante de deportistas, encaminados a obtener una participación importante en este deporte nueva tendencia de los Deportes Electrónicos.

Destacando de gran forma el trabajo realizado en un apoyo administrativo, logistico e incluso de marketing y diseño, fue primordial para fortalecer nuestros conocimientos en una gestión administrativa positiva. Donde logramos optimizar los procesos administrativos de la Liga Universitaria de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos y poder generar un manual de procesos administrativos asegurando una estructura organizativa eficiente para futuros eventos y competiciones.

También se promovió de manera constante en la consolidación de los e-sports como una disciplina con reconocimiento académico y competitivo. A través de la organización de eventos y alianzas estratégicas, se evidenció el crecimiento y la aceptación de los deportes electrónicos en instituciones universitarias.

Durante la pasantia logramos trabajar en procesos de creación y planeación, para poder implementar programas de formación integral: Se desarrollaron metodologías de formación para deportistas electrónicos, priorizando el equilibrio entre el rendimiento competitivo y la salud física y mental. Este enfoque refuerza la importancia de hábitos saludables dentro de la industria de los e-sports.

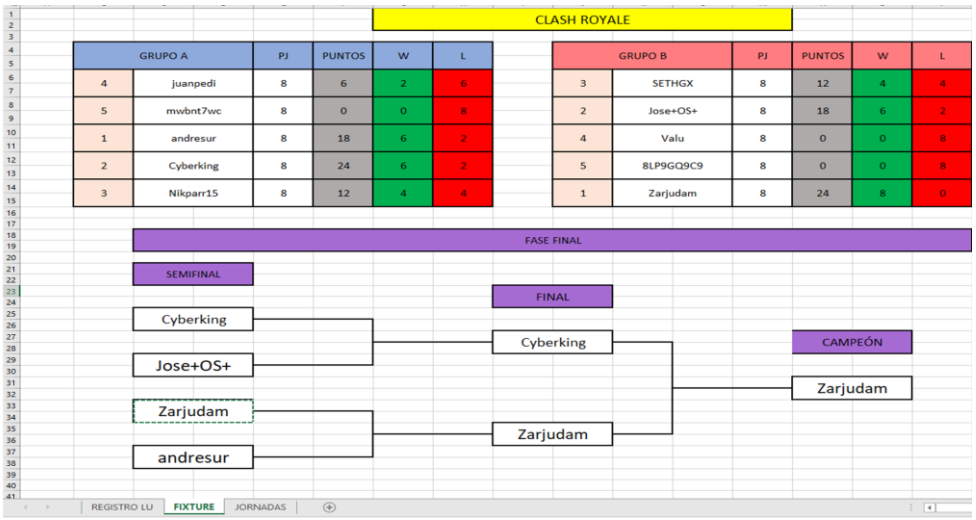
En el trabajo realizado durante toda la pasantía, queda más en evidenciar que este deporte nueva tendencia tiene un potencial fascinante en Colombia por explotar, donde la Federación ha contribuido en generar espacios deportivos para seguir potenciando los Deportes Electrónicos.

Fue fundamental también el gran apoyo que obtuvimos y de conocimiento para poder identificar en qué se debe seguir contribuyendo a la regulación de los Deportes Electrónicos: El trabajo realizado respalda la necesidad de establecer una normativa oficial

dentro del Sistema Nacional del Deporte en Colombia. La participación en eventos internacionales, como el Mundial de DOTA 2 en Sochi, demuestra el potencial de Colombia como una potencia emergente en los E-sports.

7. ANEXOS

- Anexo 1: Formatos del Fixture (Clash Royale) Liga Universitaria 2024-2



CLASH ROYALE

	GRUPO A	PJ	PUNTOS	W	L
4	juanpedi	8	6	2	6
5	mwbnt7wc	8	0	0	8
1	andresur	8	18	6	2
2	Cyberking	8	24	6	2
3	Nikparr15	8	12	4	4

	GRUPO B	PJ	PUNTOS	W	L
3	SETHGX	8	12	4	4
2	Jose+OS+	8	18	6	2
4	Valu	8	0	0	8
5	8LP9GQ9C9	8	0	0	8
1	Zarjudam	8	24	8	0

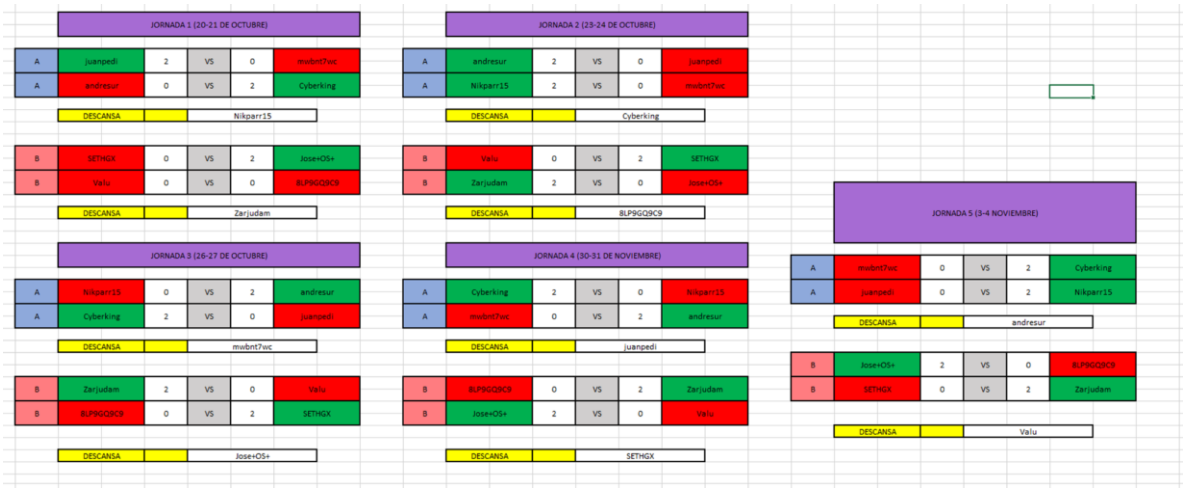
FASE FINAL

SEMIFINAL: Cyberking, Jose+OS+, Zarjudam, andresur

FINAL: Cyberking, Zarjudam

CAMPEÓN: Zarjudam

REGISTRO LU | FIXTURE | JORNADAS



JORNADA 1 (20-21 DE OCTUBRE)

A	juanpedi	2	VS	0	mwbnt7wc
A	andresur	0	VS	2	Cyberking
DESCANSA					Nikparr15
B	SETHGX	0	VS	2	Jose+OS+
B	Valu	0	VS	0	8LP9GQ9C9
DESCANSA					Zarjudam

JORNADA 2 (23-24 DE OCTUBRE)

A	andresur	2	VS	0	juanpedi
A	Nikparr15	2	VS	0	mwbnt7wc
DESCANSA					Cyberking
B	Valu	0	VS	2	SETHGX
B	Zarjudam	2	VS	0	Jose+OS+
DESCANSA					8LP9GQ9C9

JORNADA 3 (26-27 DE OCTUBRE)

A	Nikparr15	0	VS	2	andresur
A	Cyberking	2	VS	0	juanpedi
DESCANSA					mwbnt7wc
B	Zarjudam	2	VS	0	Valu
B	8LP9GQ9C9	0	VS	2	SETHGX
DESCANSA					Jose+OS+

JORNADA 4 (30-31 DE NOVIEMBRE)

A	Cyberking	2	VS	0	Nikparr15
A	mwbnt7wc	0	VS	2	andresur
DESCANSA					juanpedi
B	8LP9GQ9C9	0	VS	2	Zarjudam
B	Jose+OS+	2	VS	0	Valu
DESCANSA					SETHGX

JORNADA 5 (3-4 NOVIEMBRE)

A	mwbnt7wc	0	VS	2	Cyberking
A	juanpedi	0	VS	2	Nikparr15
DESCANSA					andresur
B	Jose+OS+	2	VS	0	8LP9GQ9C9
B	SETHGX	0	VS	2	Zarjudam
DESCANSA					Valu

- Anexo 2: Organización documental deportistas DOTA 2 (Solicitud de permisos)



FEDECOLDE

Unidades Tecnologicas de Santander
Bogotá D.C.
30 de agosto del 2024

Estimados miembros de **Unidades Tecnologicas de Santander,** reciban un cordial saludo.

Por medio de la presente, me permito informarles que, gracias al destacado desempeño de **Samir Steban Tellez Gomez**, identificado con la cédula **1005485839**, ha sido seleccionado para representar a Colombia en el **Mundial de DOTA 2 en Sochi, Rusia,** que se celebrará durante la semana del 21 al 27 de octubre del presente año.

Dado que este evento es de gran importancia tanto para el desarrollo profesional como personal de **Samir Steban Tellez Gomez**, solicitamos respetuosamente su comprensión y apoyo para que pueda cumplir satisfactoriamente con sus trabajos y obligaciones académicas correspondientes a esa semana en la semana siguiente.
Agradecemos de antemano su atención a esta solicitud y quedamos a la espera de una pronta y positiva respuesta.

Cordialmente,

Representante de FEDECOLDE
Simón Camilo Sáenz Parra

_____

ligauniversitariaco *ligauniversitaria@fedecolde.com*

- Anexo 3: Imagen evento GoFest



- Anexo 4: Imagen E-Sports Day, Fundación Universitaria Juan de Castellanos



- Anexo 5: Imagen Final Liga Universitaria 2024-2



- Anexo 6: Imagen E-Sports Day Corporación Universitaria Taller 5






World
Tour
WPC

- Anexo 7: Convenio Fedecolde y Universidad Distrital Francisco José de Caldas



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Facultad del Medio Ambiente
y Recursos Naturales

FEDECOLDE

COVFAMARENA No. - 24

CONVENIO PARA EL DESARROLLO DE PASANTÍAS, PRÁCTICAS, TRABAJOS DE GRADO Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, SUSCRITO ENTRE LA FACULTAD DEL MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES DE LA UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS Y LA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

Entre los suscritos a saber: **WILMAR DARÍO FERNÁNDEZ GÓMEZ** identificado con cédula de ciudadanía No. 79.494.815, en su calidad de Decano de la Facultad del Medio Ambiente y Recursos Naturales, nombrado mediante Resolución No. 687 del quince (15) de diciembre de 2023, emanada de la Rectoría de la Universidad y quien obra en nombre y representación de la **UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS** con NIT No. 899.999.230-7, que para efectos del presente convenio se denominará **LA UNIVERSIDAD,** por una parte; y por la otra, **ALEXANDER OSPINA BOLAÑOS** identificado con la cédula de ciudadanía No. 94520682, quien actúa en nombre y representación de **LA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS** con NIT No. 901233355-8, sociedad legalmente constituida el 22 de noviembre del año 2018, según certificado de Existencia y Representación Legal de la Cámara de Comercio de Cali, quien para efectos del presente convenio se denominará **LA EMPRESA/ENTIDAD**, hemos acordado celebrar el presente Convenio, el cual se regirá por las siguientes:

CLÁUSULAS

CLÁUSULA PRIMERA. - OBJETO. El objeto del Convenio Marco es establecer las bases de cooperación entre **LA UNIVERSIDAD** y **LA ENTIDAD** para adelantar acciones conjuntas en temas de interés recíproco, en las áreas de servicios académicos, pasantías, prácticas académicas, investigación en ciencia, tecnología, educación, ambiente, sociedad, y en todas las formas de acción universitaria que puedan interesar a las partes firmantes.

CLÁUSULA SEGUNDA - OBLIGACIÒNES DE LA UNIVERSIDAD:

1. Facilitar la realización y desarrollo del objeto del presente convenio.
2. Presentar a **LA EMPRESA/ENTIDAD** una lista de estudiantes activos, previa solicitud de convocatoria por parte de la **EMPRESA/ENTIDAD** a **LA UNIVERSIDAD** y de acuerdo con la disponibilidad académica y administrativa, para que escoja entre los referidos en la lista, aquellos que adelantarán las pasantías, prácticas y trabajos de grado.
3. Autorizar al estudiante a postularse y a desarrollar las actividades correspondientes a la práctica laboral. La autorización se tramitará ante el proyecto curricular al que pertenece el estudiante y la Unidad de Extensión de la Facultad, cuando la empresa/entidad adelanta la convocatoria directamente.
4. Orientar, guiar y verificar el cumplimiento de las actividades del (los) estudiante(s) seleccionados en desarrollo de las pasantías, prácticas y trabajos de grado.
5. Comunicar oportunamente a **LA EMPRESA/ENTIDAD** cualquier modificación al reglamento respecto de las pasantías, prácticas y trabajos de grado y tomar las medidas conducentes para el cabal cumplimiento

- Anexo 8: Manual de Procesos: https://docs.google.com/document/d/1dhrxnSvalqLunfmLiCbEeYAJ-WOganQtvedE2uC0hmY/edit?tab=t.0

8. BIBLIOGRAFÍAS

- Alvarez, S. (07 de enero de 2019). LINEAMIENTOS ESTRATÉGICOS Y APOYO EN LAS FUNCIONES ADMINISTRATIVAS CON ÉNFASIS EN LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS. 46. Bogotá, Colombia. Recuperado el 3 de 06 de 2024, de https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22224/AlvarezPe%EF%BF%BDaSergioHernando2019.pdf?sequence=6
- Representantes, C. V. (02 de 05 de 2024). Gaceta Congreso No. 504. por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones. Colombia. Recuperado el 01 de 06 de 2024, de http://www.secretariasenado.gov.co/legibus/legibus/proyecto_ley_C0007_2023_legislatura_2023_2024.html