



# IESports México 2021

Presentación de proyecto

**GGTECH**  
ENTERTAINMENT

## ¿QUÉ ES?

IESports nace como la primera liga de deportes electrónicos entre los Centros Educativos de España, y ahora en México.

Esta liga está enfocada para la participación de chicos y chicas de entre 14 y 18 años que cursan el nivel preparatoria, bachillerato.



# MISIÓN



Promover la cultura de Esports en todos los Centros Educativos de la región de Latinoamérica y crecer a otras áreas, ayudando a crear el ecosistema para que los jóvenes tengan la oportunidad de desarrollarse y trabajar en esta industria, convirtiéndonos **en la comunidad escolar de Esports #1 a nivel Latam.**

Es por esto que estamos comprometidos en llevar a los jóvenes constantemente a un siguiente nivel, en todos los aspectos de sus vidas, de la mano de la mejor experiencia en Esports que se pueda tener.

Siempre con la supervisión y contacto continuo con profesores de cada uno de los Centros Educativos, que **actúan como Tutores de los diferentes Equipos participantes**



# VISIÓN

A través de los videojuegos aprendemos a **relacionarnos y expresarnos**, así como a **trabajar en equipo** para alcanzar metas comunes.

La competencia tiene como objetivo la representación y fomento de **los valores** tales como la **Integración**, el **Compromiso**, la **Deportividad**.

Todo ello sin coste para los Alumnos y los Centros Educativos.



# OBJETIVOS



- PROMOVER LAS COMPETENCIAS DE **ESPORTS** ENTRE JÓVENES DE **14 A 18 AÑOS** A NIVEL **NACIONAL**.
- CREAR **OPORTUNIDADES EDUCATIVAS** PARA LOS ESTUDIANTES A PUNTO DE GRADUARSE DE PREPARATORIA, PUEDAN SEGUIR JUGANDO EN **UNIVERSITY** Y **ESTUDIAR** CON ALGUNA UNIVERSIDAD ALIADA.
- ACERCAR A LAS MARCAS CON LOS INSTITUTOS PARA **TRABAJAR EN CONJUNTO** Y CREAR UNA MAYOR **INFRAESTRUCTURA** EN ESPORTS.
- GENERAR UN **SEMILLERO DE TALENTO** DE JUGADORES Y CONOCEDORES DEL MEDIO DE LOS ESPORTS Y LOS VIDEOJUEGOS. DESCUBRIR **PERFILES PROFESIONALES Y LÍNEAS DE ACTIVIDAD**.
- DESARROLLAR **CANALES DE COMUNICACIÓN** DIRECTOS, ENTRE LAS MARCAS Y SUS CLIENTES POTENCIALES.
- BRINDAR LA MEJOR **EXPERIENCIA** AL JUGADOR, INSTITUTOS, MARCAS Y ESPECTADORES.
- APORTAR UN **ELEMENTO DE MOTIVACIÓN** PARA LOS ALUMNOS Y UNA HERRAMIENTA DE OPORTUNIDAD DE RELACIÓN ENTRE PROFESORES Y ALUMNOS A LO LARGO DEL CURSO.

# NUESTROS VALORES



En **IESports** damos gran importancia a nuestro sistema de valores, que pueden aplicarse a distancia durante los **videojuegos**, como presencial en las **Aulas**, para lograr una educación completa en la que desarrollen diferentes capacidades y habilidades en ambos ámbitos de su vida.

Estos **16 valores** se complementan y se pretende que los implementen tanto en sus ratos de ocio como en sus jornadas didácticas diarias.



# PLAN CON PROFESORES



Los **profesores** son fundamentales en nuestro Ecosistema de Competencia Estudiantil, ya que su función es un factor esencial como representante por cada Escuela/Centro Educativo para coordinar y dar el seguimiento a los **estudiantes** en toda su participación, llevándolos de la mano durante la **competencia**, supervisando y consolidando la participación de los Equipos y las Escuela con la Liga de IESports.



# FORMATOS

## FORMATO DE COMPETICIONES NACIONALES



**1RA FASE**  
ROUND ROBIN  
8 EQUIPOS O  
JUGADORES



**2DA FASE**  
**ELIMINACIÓN**  
**DIRECTA**  
MEJORES EQUIPOS Y  
JUGADORES DE LA  
PRIMERA FASE



**FINALES NACIONALES**  
MEJOR EQUIPO O  
JUGADORES DE LA REGIÓN



# DIVISIONES **POR REGIÓN**



**IESports Mx** correrá **2** veces al año **1** cada semestre.

Las Escuelas y Centros Educativos se podrán dividir en **4 bloques** diferentes.

Puede haber varios equipos en un mismo Centro Educativo.

Todos los equipos que se registren de un mismo Colegio pueden participar.



# CALENDARIO



## 2021 México

ACTIVIDAD	FECHA DE ACTIVIDAD
Inscripciones Nuevos Profesores (instituciones)	25 de enero al 26 de febrero
Inscripciones torneos	27 de febrero al 31 de marzo
<b>FASE 1</b>	<b>10 de abril al 2 de mayo</b>
Semana 1	10 y 11 abril
Semana 2	17 y 18 abril
Semana 3	24 y 25 abril
Semana 4	1 y 2 de mayo
<b>Fase 2</b>	<b>8 al 16 de mayo</b>
Jornada 1	8 y 9 mayo
Jornada 2	15 y 16 mayo
<b>PLAYOFFS</b>	<b>29 de mayo al 6 de junio</b>
4TOS DE FINAL	29 y 30 mayo
SEMIFINALES	5 y 6 junio
FINALES	11, 12 y 13 de junio

# PROFESIONALIZACIÓN

Nuevos perfiles profesionales y la importancia de la participación de los profesores en el proceso de aprendizaje, la convivencia y el descubrimiento para los alumnos de oportunidades académicas y laborales



## PSICOLOGÍA

En los esports, una de las figuras más habituales es la del psicólogo deportivo de alto rendimiento



## FISIOTERAPIA

Enfocados al tratamiento y prevención de lesiones musculares asociadas a la postura y tensión prolongada principalmente



## PERIODISMO

Encargados de escribir sobre las novedades del sector, análisis o crítica de nuevos juegos, eventos o productos



## DISEÑO

En este ámbito, los profesionales se dedican a crear diseños creativos para comunicar mensajes o ideas



## DERECHO

Abogados especializados, encargados de promover la regulación del sector y la gestión de cualquier aspecto legal



## COMUNICACIÓN

Control de la imagen del equipo o empresa, proporcionando una identidad y estableciendo relaciones con otras identidades



## MARKETING

Crear, comunicar y entregar un valor al cliente, en este caso "viewer" o consumidor



## PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Creación de contenido para medios de comunicación y este trabajo resulta imprescindible para las retransmisiones en vivo



## COMERCIAL

Gestión comercial dedicada a mejorar la monetización dentro de cualquier entidad vinculada al sector

# ¿CÓMO PARTICIPAR?



Debemos seguir algunos pasos para que tu Centro Educativo y tú puedan participar en esta Competencia.

Si eres **estudiante**, debes buscar a algún **profesor** que pudiera apoyar te con el plan de profesores, realizar el registro de la Escuela/Centro Educativo para llevar el seguimiento de la participación en esta Competencia. Puedes hacerle llegar esta presentación o le puedes compartir nuestro contacto.

## Recuerda que:

- **Sin el apoyo de un Profesor de tu Escuela, no es posible participar en IESports.**
- **Es una competencia totalmente gratuita para los Alumnos, Centros Educativos y Profesores**

# ¿CÓMO PARTICIPAR?



Si eres **Profesor** o **Director** de una Escuela o Centro Educativo, nosotros daremos directamente seguimiento a tu registro, solo debes realizar lo siguiente:

Tendrás que crearte una cuenta en nuestro **sitio web** llenando nuestro formulario.

- Los datos que se te pedirán serán tu **correo** Institucional, tu **Nombre completo** y **Teléfono** de contacto.
- Deberás llenar los datos correspondientes a tu **Centro Educativo**.
- Rellenar el campo de **Nombre de usuario y contraseña**.

Y listo te contactaremos para dar seguimiento a tu centro educativo y que se pueda llevar a cabo la participación de tus alumnos.

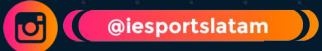
## Recuerda que:

- **Sin el apoyo de un Profesor de tu Escuela, no es posible participar en IESports.**
- **Es una competencia totalmente gratuita para los Alumnos, Centros Educativos y Profesores.**



## CONTACTO

Anaí Villanueva  
+52-5539658600  
[avillanueva@ggtech.es](mailto:avillanueva@ggtech.es)



**GGTECH**  
ENTERTAINMENT