«El mejor juego es aquel en el que no te das cuenta de que estás jugando»

John Katzenbach

Un magazine de redkampus 18/25 | 20 años

Deporte electrónico

El reto de la Universidad ante los e-Sports

Los centros españoles tienen la oportunidad de ponerse a la altura de EE.UU. o Corea en deportes electrónicos, consiguiendo prestigio y fondos

LUIS MANUEL FERNÁNDEZ
@LUISMANUEL_FM

Participación en equipo, concentración, entretenimiento, tecnología. No es cuestión de creencia: son ya 15 millones los videojugadores españoles que apuestan por los e-Sports, el primer deporte del mundo digital. Más allá de una alternativa de ocio para estudiantes, este fenómeno se presenta como una oportunidad única para las universidades.

A la cabeza del sector universitario en nuestro país, contamos con OG Series University, la competición española de videojuegos de ámbito universitario, apadrinada por empresas del sector tecnológico como HP e Intel y en la que colabora Redkampus ayudando a las universidades a entender y enfrentarse al reto de aprovechar esta inusual vía para conseguir recursos, al estilo de sus compatriotas americanas, así como a reconocer sus derechos como universidad y fomentar el sentido de pertenencia hacia su «marca». En la primera temporada de la competición han participado 16 universidades y más de 3.000 participantes. Su responsable, Ander Peña, incide en la oportunidad de proporcionar nuevas opciones a los estudiantes y las universidades, no solo de ocio sino también de financiación: «Ya existen competiciones universitarias que, debido a su proyección económica, hacen de este nuevo deporte otra vía posible de pagar los estudios. Las universidades españolas deben tratar de adaptarse y ver esta oportunidad como un servicio más que dan al alumnado», explica.

¿Jugar por una beca de medio millón?

Una de las grandes referencias donde más se ha desarrollado la dinámica de competiciones universitarias es el sistema educativo anglosajón, especialmente en EE.UU. Por poner un ejemplo, la competición universitaria «Heroes of the Dorm», retransmitida en directo por la mayor cadena por cable de retransmisiones deportivas (ESPN), repite este año temporada con jugadores de 462 universidades norteamericanas y una beca de medio millón de dólares para los ganadores.

Otro caso representativo es el de Suecia, donde este deporte ha llegado incluso al entorno escolar. Tanto es así que se imparten asignaturas sobre e-Sports y existen importantes competiciones escolares. Pero sin duda, el país pionero en la profesionalización de esta disciplina es Corea, donde hay canales en exclusiva dedicados a retransmitir competiciones de videojuegos en directo.

En España ya hay 15 millones de jugadores de e-Sports

Desde Electronic Sports Spain (ESS), una de las revistas de e-Sports más leídas en España, también apuestan por las universidades: «El buen rendimiento de una alineación no sólo depende de la habilidad, sino que también hay un factor muy importante de fortalecimiento de valores como sólo las universidades pueden dar», asegura Manuel Luaces, jefe de Marketing de ESS.

Más allá de nuestras fronteras destaca ESL (Electronic Sports League), posicionada como la compañía más grande de e-Sports del mundo, y que busca conseguir que los deportes electrónicos sean reconocidos y se igualen a los deportes tradicionales. Un 20% de su audiencia cursa estudios universitarios, muestra de que este público ya forma parte del ecosistema de los e-Sports. Eider Díaz Ascasso, Brand Manager de ESL España, incide en ello: «Si acercamos los deportes electrónicos a los centros de estudios, los jugadores que quieren empezar a dar sus primeros pasos dentro de este sector pueden hacerlo fácilmente participando en copas 'open' abiertas a todos los públicos o dirigidas a jugadores amateur, como las copas Go4 (no profesionales). Varias universidades españolas ya se han unido a los e-Sports presentando sus propios equipos de jugadores profesionales, lo que es una señal de la madurez que está alcanzando el sector en nuestro país».

Un sector en auge

Actualmente, los e-Sports representan un mercado global de 256 millones de espectadores y 463 millones de dólares, con capacidad de llegar a 345 millones y a más de mil millones de dólares de facturación en 2019 (datos de Newzoo). Desde la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos (DEV) destacan la industria española a nivel mundial por la calidad y creatividad de sus producciones. DEV lucha por «asegurar que esta espectacular perspectiva de crecimiento se convierta en oportunidades para nuestras empresas», opina su secretario técnico, Emanuele Carisio.

Productores de juegos, patrocinadores, títulos... todos conforman un sector al que el mundo universitario debería apuntarse a todos los niveles, y que tiene en OG Series University el gancho perfecto para que la Universidad consiga prestigio, sentido de pertenencia y fondos.

Desarrollo de uno de los talleres en la Escuela de Minas.

Educando para corregir la desigualdad

La Unidad de Emprendimiento Social, Ética y Valores en la Ingeniería de Minas y Energía (UPM) trabaja para formar ingenieros y buenos ciudadanos

DOMINGO MARTÍN/ANA GARCÍA LASO
@UESEVI

La tecnología, en conexión con el progreso científico, es la principal fuerza que produce el cambio en la humanidad. Las empresas, la administración, la política y la sociedad en general necesitan contar con personas comprometidas como ciudadanos, más allá de contar con buenos profesionales.

La E.T.S.I de Minas y Energía de la Universidad Politécnica de Madrid, a través de su Unidad de Emprendimiento Social, Ética y Valores en la Ingeniería (UESEVI), apuesta por introducir las dimensiones éticas en la formación de los ingenieros para corregir las desigualdades sociales. Para ello, desarrolla distintas actividades de acogida (Proyecto Mentor y Proyecto Monitor), emprendimiento e innovación social (Ética y Valores en la Ingeniería) y prácticas de servicios solidarios (Aprendizaje Servicio), que están comenzando a generar un cambio de cultura, poniendo el acento en la colaboración en muchos casos desinteresada, dando de lado los intereses particulares para trabajar en proyectos comunes.

«Creo que mi labor ha servido de mucha ayuda sobre todo a las mujeres que tenían un nivel más básico de conocimientos, lo que me ha reconfortado y ha logrado que me fuera a casa con una sonrisa, dos o tres amigas nuevas y con ganas de volver al día siguiente», explica Diego P. R., uno de las estudiantes que ha participado en el curso «No le tengas miedo a los ratones».

La actividad de Aprendizaje Servicio es una de las que más reconforta a los estudiantes, y consiste en detectar las necesidades formativas de un colectivo en riesgo de exclusión social y ofrecerle cursos de formación aprovechando los conocimientos técnicos de los estudiantes y de las entidades colaboradoras.A día de hoy tienen en marcha un proyecto con las Religiosas de María Inmaculada, con la Fundación Ana Bella o con la empresa Casio, entre otros.

Proyecto Monitor

La Unidad lleva cuatro años allanando el camino a los estudiantes de primer curso en su desembarco en la Escuela, a través del Proyecto Mentor. En base a experiencias y comentarios de los estudiantes, se ha generado el Proyecto Monitor, donde los alumnos de últimos cursos con mejores notas dan un refuerzo académico y formativo a los estudiantes novatos en su primer año. Según su experiencia, con ello se ha reducido el absentismo y el abandono del alumnado.

Por su trabajo, la Unidad, que este año cumple su décimo aniversario, ha recibido el Premio de la Fundación Corresponsables, así como el Premio Sacyr al emprendimiento «Hacemos lo imposible», ensu segunda edición.

Más información en www.minasyenergia.upm.es/es/uesevi.

Módulos formativos de emprendimiento social

La Unidad también canaliza sus actividades hacia módulos formativos más «académicos». El emprendimiento social es el eje en torno al que gira el programa formativo Ética y Valores en la Ingeniería, que se estructura en varios módulos que tratan temas que van desde la relación entre la ética y la economía o la innovación y la creatividad, pasando, por supuesto, por la empresa social. Los módulos concluyen con un proyectoque han de diseñar los estudiantes de emprendimiento social para mejorar su entorno.