



**LOS ESPORTS,  
UN FENÓMENO SOCIAL.**

¿LOS ESPORTS SON UN DEPORTE?

The image features the 'League of Legends' logo in a bold, golden, metallic font. The text is arranged in two lines: 'LEAGUE of' on the top line and 'LEGENDS' on the bottom line. The background is a dark, teal-colored illustration of a character, likely a mage or wizard, with long, flowing hair and a determined expression. The character is wearing a dark, ornate robe with a high collar. The overall aesthetic is that of a professional esports event or promotional material for the game.

LEAGUE of  
LEGENDS

# ESPORTS VS DEPORTE TRADICIONAL

| Umbrella   | Sport       | Esports              |                |                   |
|------------|-------------|----------------------|----------------|-------------------|
| Category   | Ball Sports | First-Person Shooter | MOBA           |                   |
| Discipline | Football    | Overwatch            | Counter-Strike | League of Legends |
| Structure  | Bundesliga  | Overwatch League     | ESL Pro-League | LEC               |

# Los Videojuegos a Nivel Global

La industria de **videojuegos** es la de mayor crecimiento dentro del rubro de **entretenimiento**

## GAMING



Mobile: \$54,8 bn

PC: \$47,7 bn

Consola: \$32,2 bn

Otros: \$17,3 bn

**\$152 bn**

+8,8%

## MÚSICA



Live Music: \$27,7 bn

Records: \$18,3 bn

**\$46 bn**

+0,7%

## CINE



Box-office: \$39 bn

Advertising: \$3 bn

**\$42 bn**

+7,1%

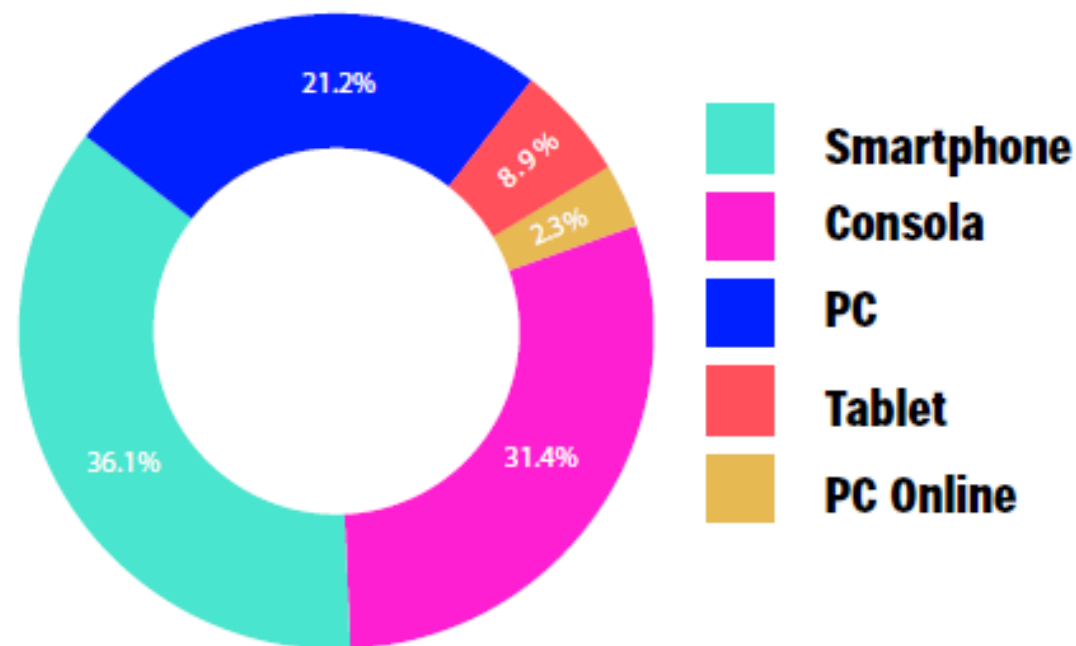
Fuente: Informe BID: Los Videojuegos No Son un Juego

# Los Videojuegos a Nivel Global.

En Latinoamérica hay 435 millones de internautas, de los cuales 234 millones son jugadores de videojuegos.

Los videojuegos son los **líderes** en venta y crecimiento en la industria del **entretenimiento**, siendo estos 3 veces más que la industria del cine y 2 veces más que la industria automotriz.

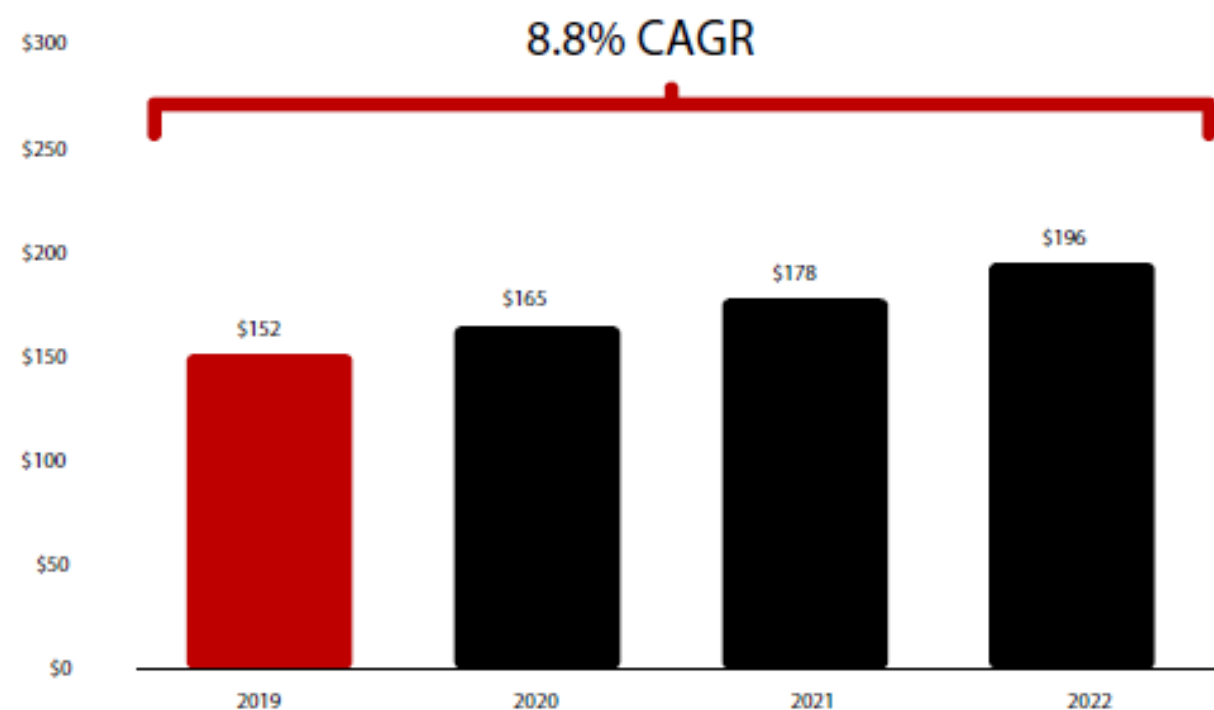
**2.1 Mil Millones**  
**de jugadores a nivel mundial.**



Oportunidad única para crear una cultura nueva sobre el uso y consumo de videojuegos por medio de canales de comunicación innovadores para el segmento.

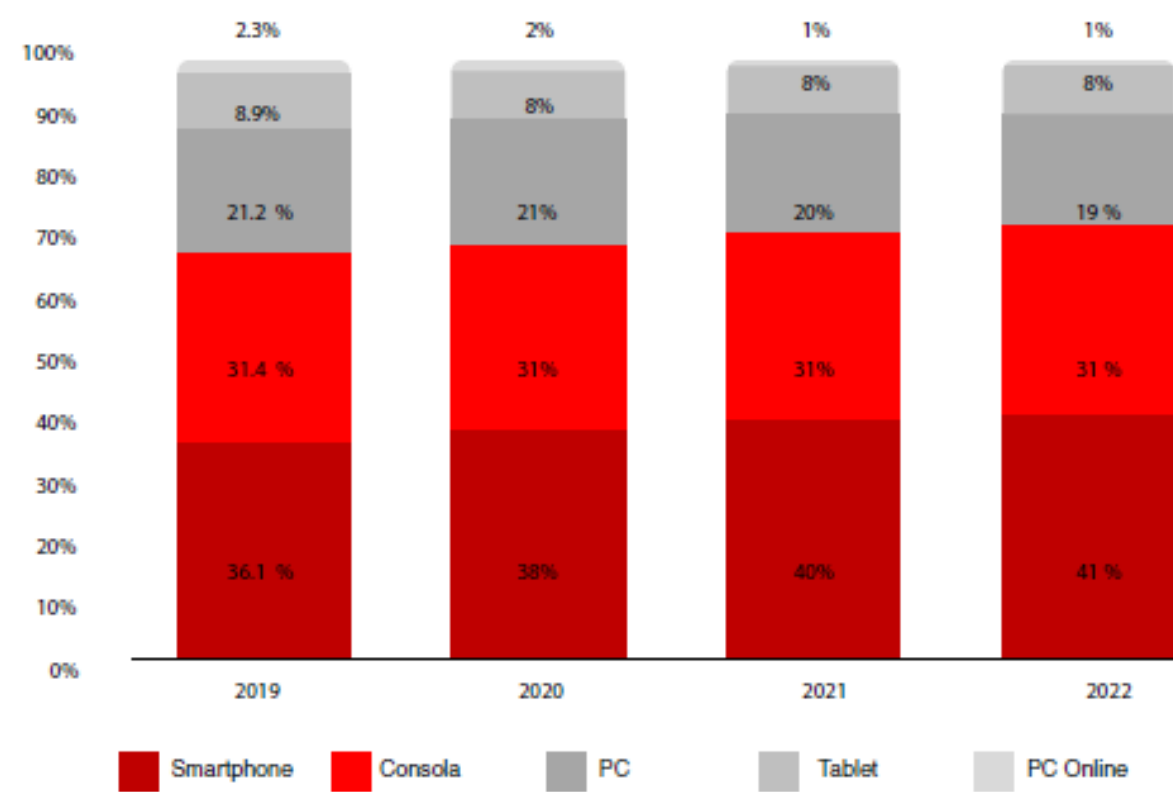
# Los Videojuegos a Nivel Global.

## Proyección de Tamaño de Mercado Global (\*)



(\*) Cifras en miles de millones de dólares  
Fuente: Newzoo 2019 Global Game Market Report

## Proyección de Hardware / Forma de Juego utilizado

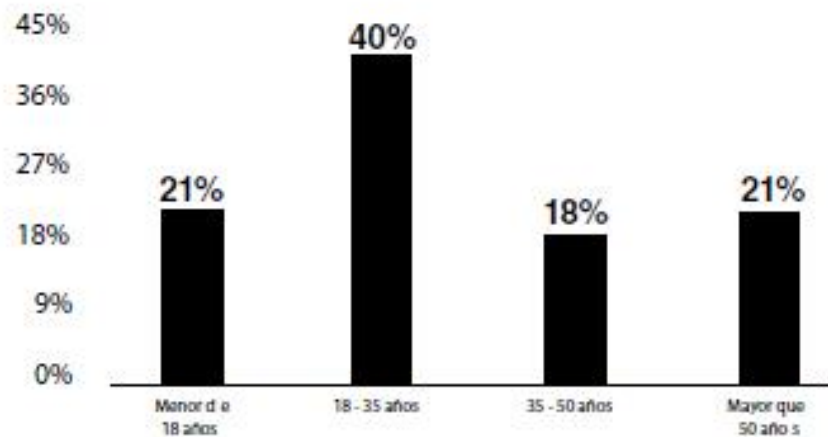


Fuente: Newzoo 2019 Global Game Market Report



# Los Perfiles de los Jugadores de Videojuegos.

## Edades



Fuente: Statista. Statistics and Market Data on Video Games & Gaming

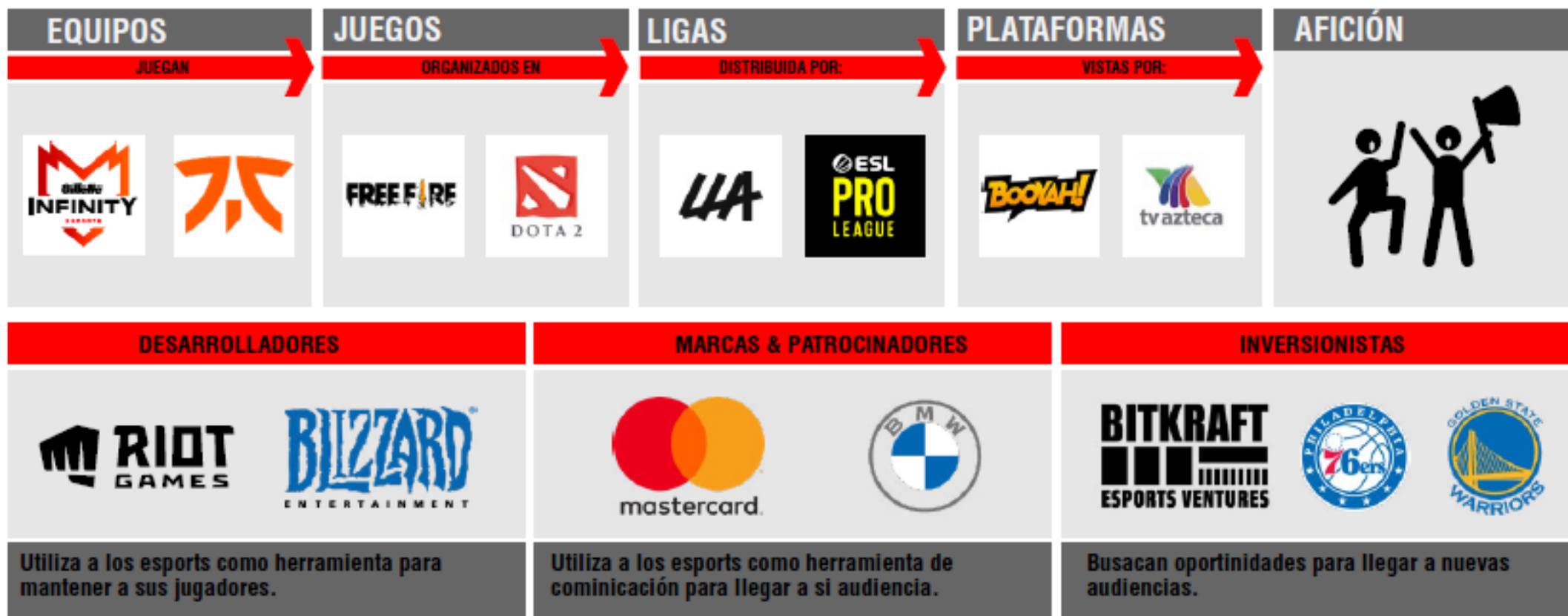
## Género



Fuente: Statista. Statistics and Market Data on Video Games & Gaming



# Ecosistema de los Esports.





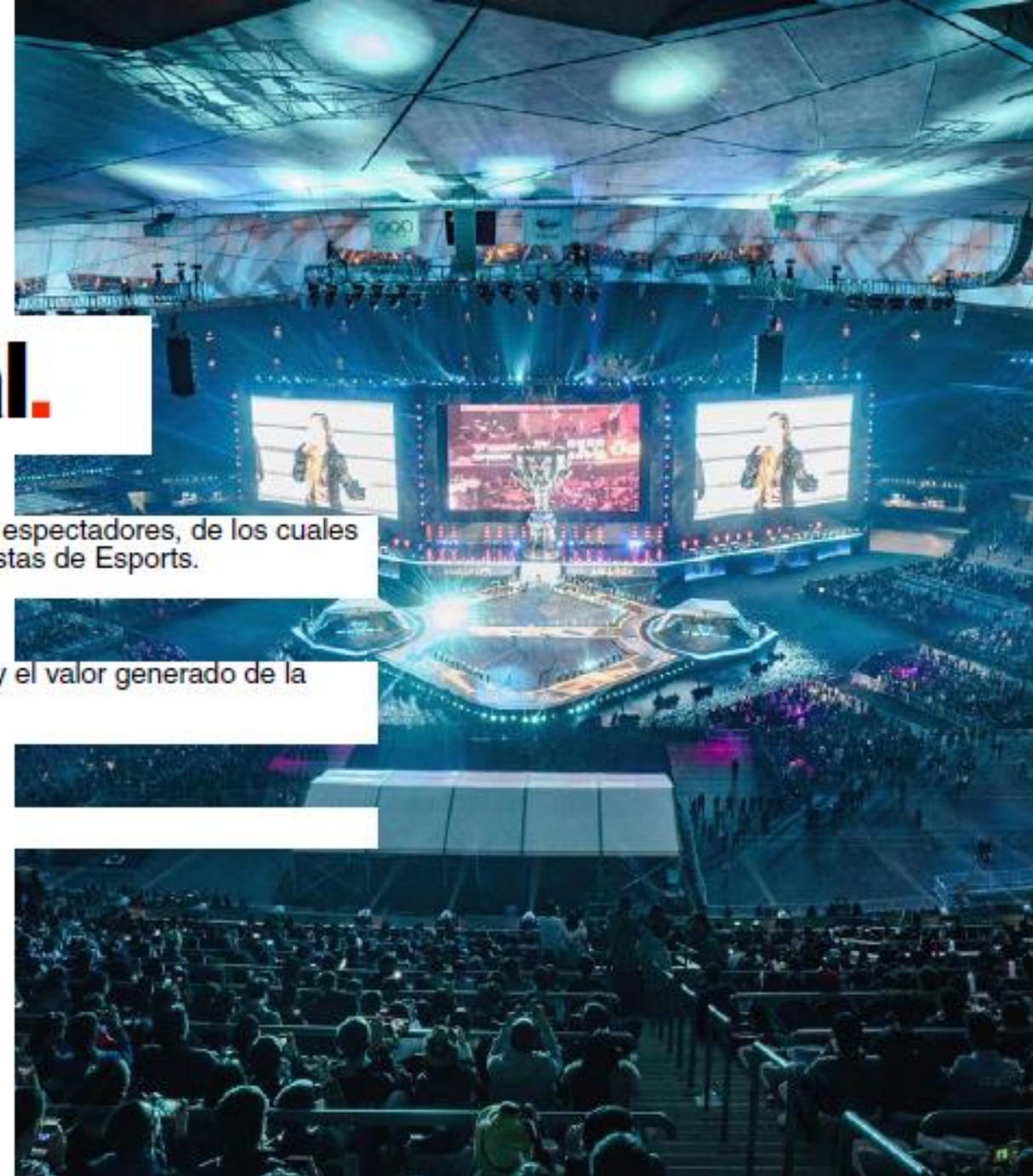
# Los Esports a Nivel Global.

En 2018 la audiencia de Esports ascendió a aproximadamente **443 millones** de espectadores, de los cuales **245 millones** se consideran como audiencia casual y **198 millones** a entusiastas de Esports.

Para 2021 se espera que el número de espectadores ascienda a **650 millones** y el valor generado de la industria ascienda a casi **\$1.5 mil millones de dólares**.

**14%** de la población mundial es consumidora de Esports.

Fuente: Informe BID: Los Videojuegos No Son un Juego





# Los Esports a Nivel Global.

## Edades promedio de las audiencias de deportes tradicionales vs. Esports

A comparación de la edad promedio de la audiencia que tienen la mayoría ligas profesionales de deportes tradicionales, los Esports han logrado tener mayor aceptación en las audiencias mas jóvenes

**61**  
AÑOS



**50**  
AÑOS



**41**  
AÑOS



**40**  
AÑOS



Fuente: Sports Business JournalUSA

**LEAGUE<sup>OF</sup>  
LEGENDS**

**20**  
AÑOS







# THE COMPANY'S BUSINESS MODEL

The company's business model has three main components:  
(1) Esports teams; (2) Gaming Center operations; and (3) a content producer specialized in Esports and new technologies.

1

Esports teams are renowned in Latin America and internationally. They are integrated by leading players in eight different Esports, with experience in international competitions.

2

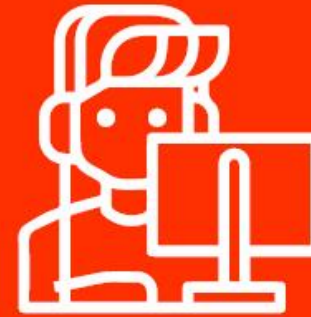
The company has a hybrid model of Gaming Center with areas for training, games, and an arena to carry out events and competitions.

3

DDN Producciones, the producer operated by the company, is in charge of content creation for the Esports and Gaming Center teams, commercial management, and comprehensive accompaniment with the brands that are interested in entering Esports and new technologies.



Esports  
teams



Gaming  
Centers



DDN  
Producciones

# NUESTRAS DISCIPLINAS

## PC



## Mobile



## Consola







LLA LIGA LATINOAMÉRICA

CAMPEONES

APERTURA 2021

# PATROCINADORES ACTUALES.



## ACCESO AL ECOSISTEMA GAMING & ESPORTS



EQUIPOS INFINTY



LIGAS



PLATAFORMAS

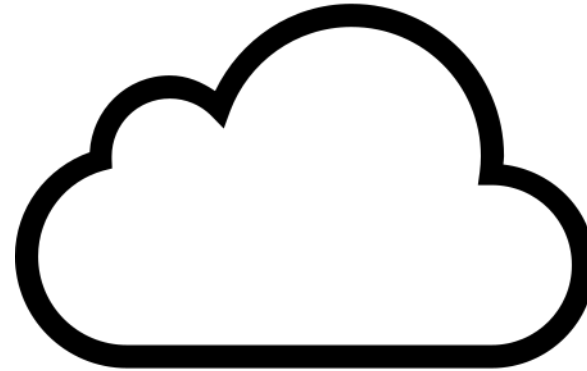
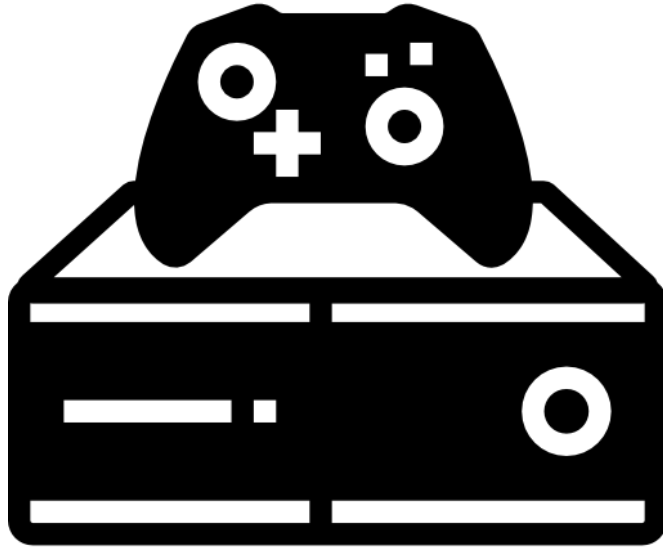


SOCIOS COMERCIALES



# **TI & TELCOS en GAMING & ESPORTS**

# Transformación Digital en Gaming



**Los juegos migraron a la Nube. Son gratuitos. Se paga por personalizar la experiencia.**

Juegos pagos (alto nivel gráfico y realismo) = requerimientos técnicos más elevado = PC potentes

prime gaming

## The Amazon Prime home for gamers

Every month, get exclusive in-game loot, free games, a free subscription on Twitch.tv, PLUS everything included with Amazon Prime.

Try Prime

Free 7-day trial. Just \$5.99 per month after trial. Cancel anytime.

Apple Arcade

## Llamando a jugadores.

Prueba gratis

## Te invitamos a jugar.

Accede al instante a una colección de juegos con 1 mes de prueba a Stadia Pro.

Probar ahora

Se cobrará 9,99 US\$/mes<sup>1</sup> automáticamente una vez que el periodo de prueba haya expirado. Cancela cuando quieras<sup>2</sup>. La suscripción se renueva de forma automática a no ser que la canceles. Visita [g.co/stadia/subscriptions](https://g.co/stadia/subscriptions). Consulta las condiciones.



# Netflix también se lanza a por los videojuegos

La plataforma ha contratado a un ex ejecutivo de Electronic Arts y Facebook para dirigir la sección





**EVIL GENIUSES**



**coinbase**

<https://evilgeniuses.gg/news/coinbase/>

<https://esportsinsider.com/2021/04/evil-geniuses-coinbase/>



<https://www.coindesk.com/ftx-acquires-naming-rights-to-esports-organization-tsm-in-210m-deal>

<https://www.nytimes.com/2021/06/04/sports/esports-name-change-tsm-ftx.html>





You are a part of the #G2ARMY.  
Together with  mastercard.

**Mastercard patrocinador de los principales torneos de League of Legends y del club G2**

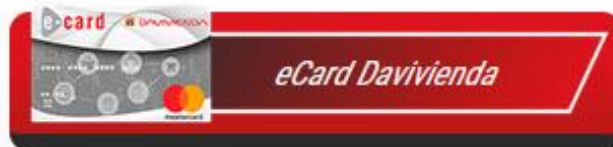
**Video: <https://youtu.be/Mv-XqydLBdo>**

# COMPRE LO MEJOR DE SUS VIDEOJUEGOS

Con las tarjetas virtuales de Davivienda

## ¡ELIJA LA TARJETA QUE QUIERE USAR!

Si no es cliente Davivienda, puede comprar con: Si tiene una cuenta Davivienda, aproveche ofertas exclusivas en videojuegos y compre con:



Con las tarjetas virtuales de Davivienda puede comprar:



Skin



Monedas  
Virtuales



Coins



Pases de  
batalla





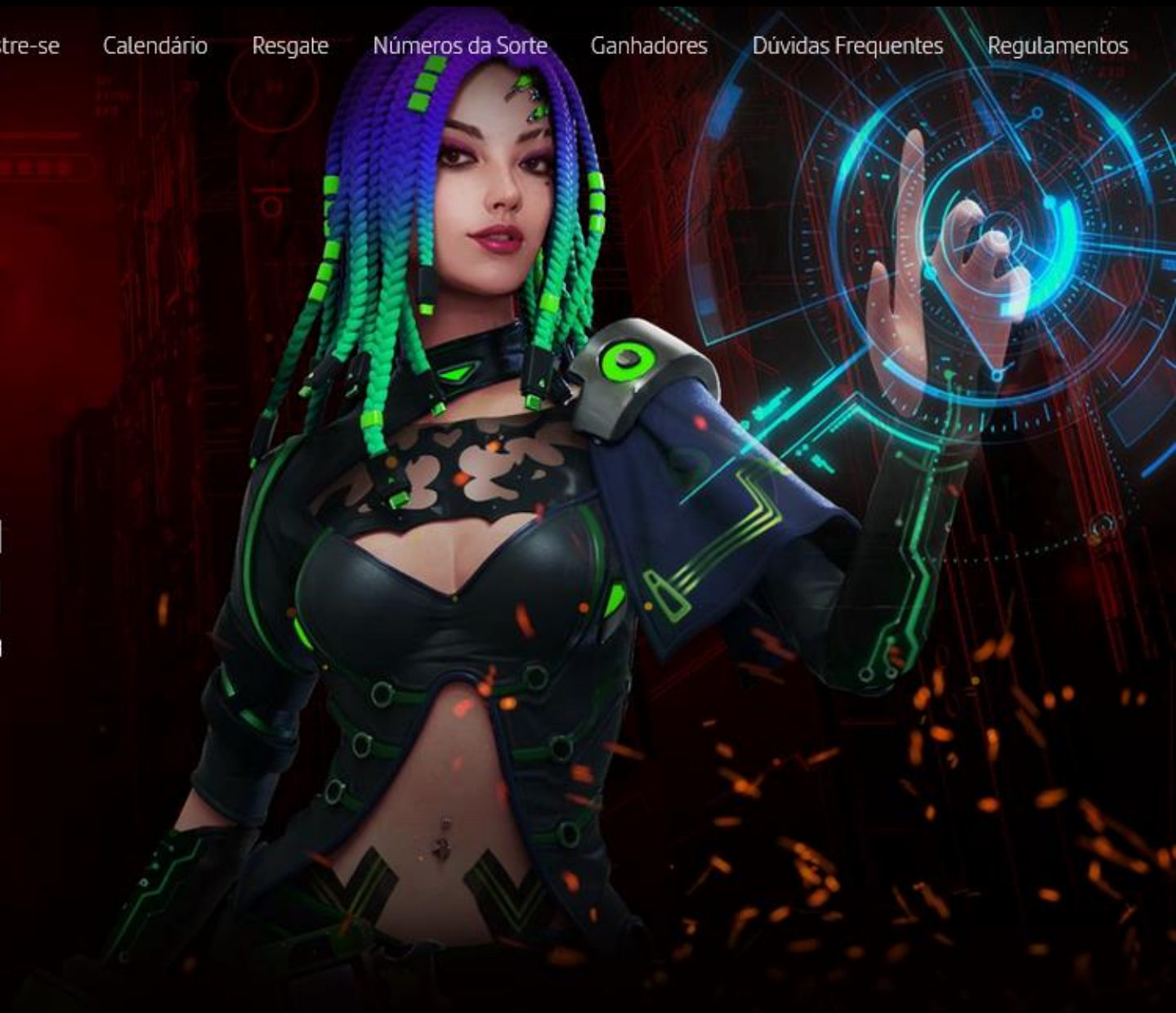
01

# CLIENTE SANTANDER PODE GANHAR + DE 1 MILHÃO DE DIMAS NO FREE FIRE

Somos o Banco Oficial da LBFF:  
participe da promoção e vire o rei do jogo.

COMO PARTICIPAR

Não é correntista? [Abra sua conta!](#)





LOUD CON ITAU (BRASIL)



**#IssoMudaOGame**





**SANTANDER CON FURIA (BRASIL)**

UALA CON NEW PAMPAS (ARGENTINA)



newpampasgg

New Pampas

UALA

NEW PAMPAS

@newpampasgg

@newpampasgg







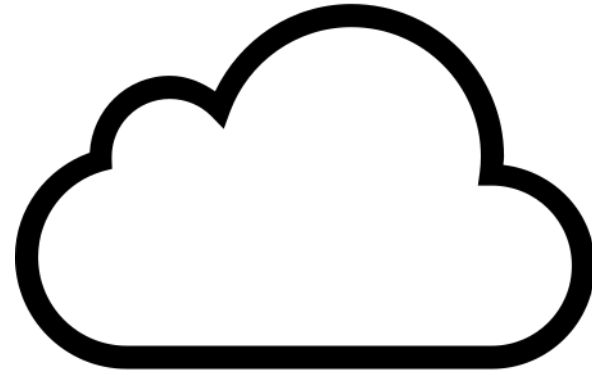
# UNITED IN RIVALRY

PARTNER OF THE WORLD'S  
GREATEST ESPORTS TEAMS





# Transformación Digital en Gaming



**Streaming**



# Transformación Digital en Gaming. Streaming

Twitch = Amazon

Youtube = Google

Booyah, Trovo, Nimo (Huya) = Tencent

Facebook Gaming

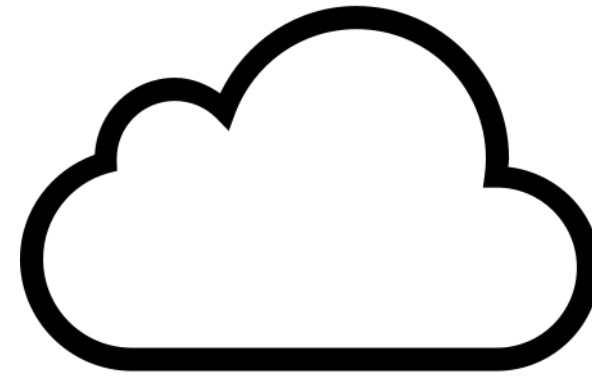


Mixer = Microsoft

TikTok

Discord

# Transformación Digital en Gaming



**Big Data – Analytics – AI – Machine learning**

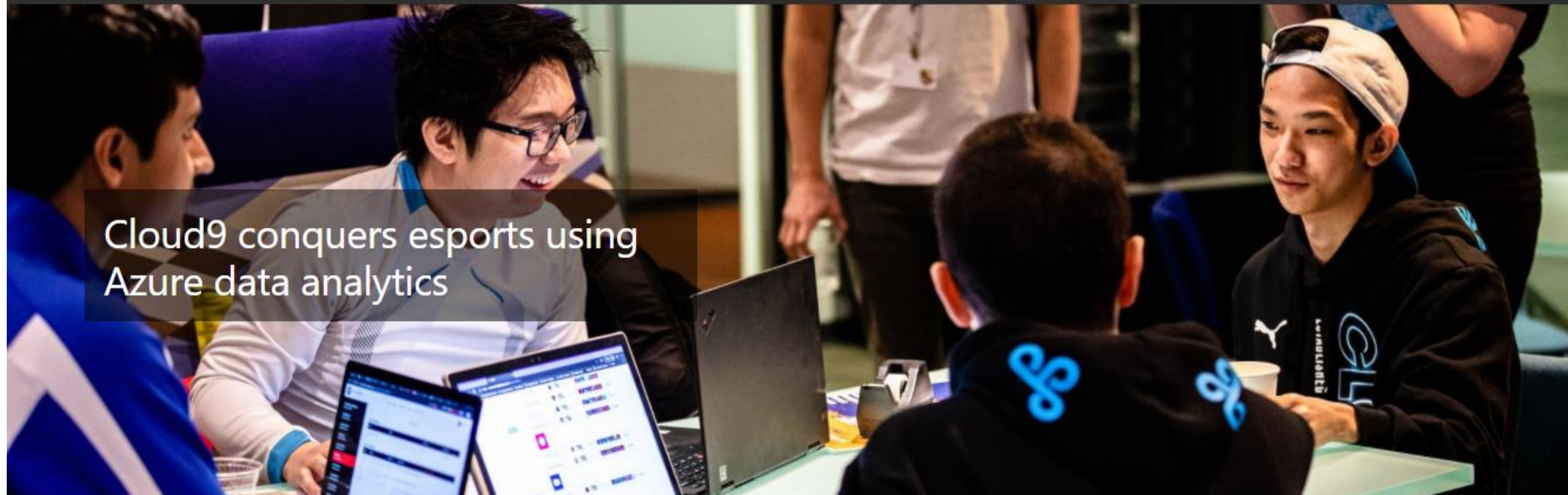
# Team Liquid Extends Partnership With SAP

by James Fudge — May 24, 2021 Reading Time: 2min read

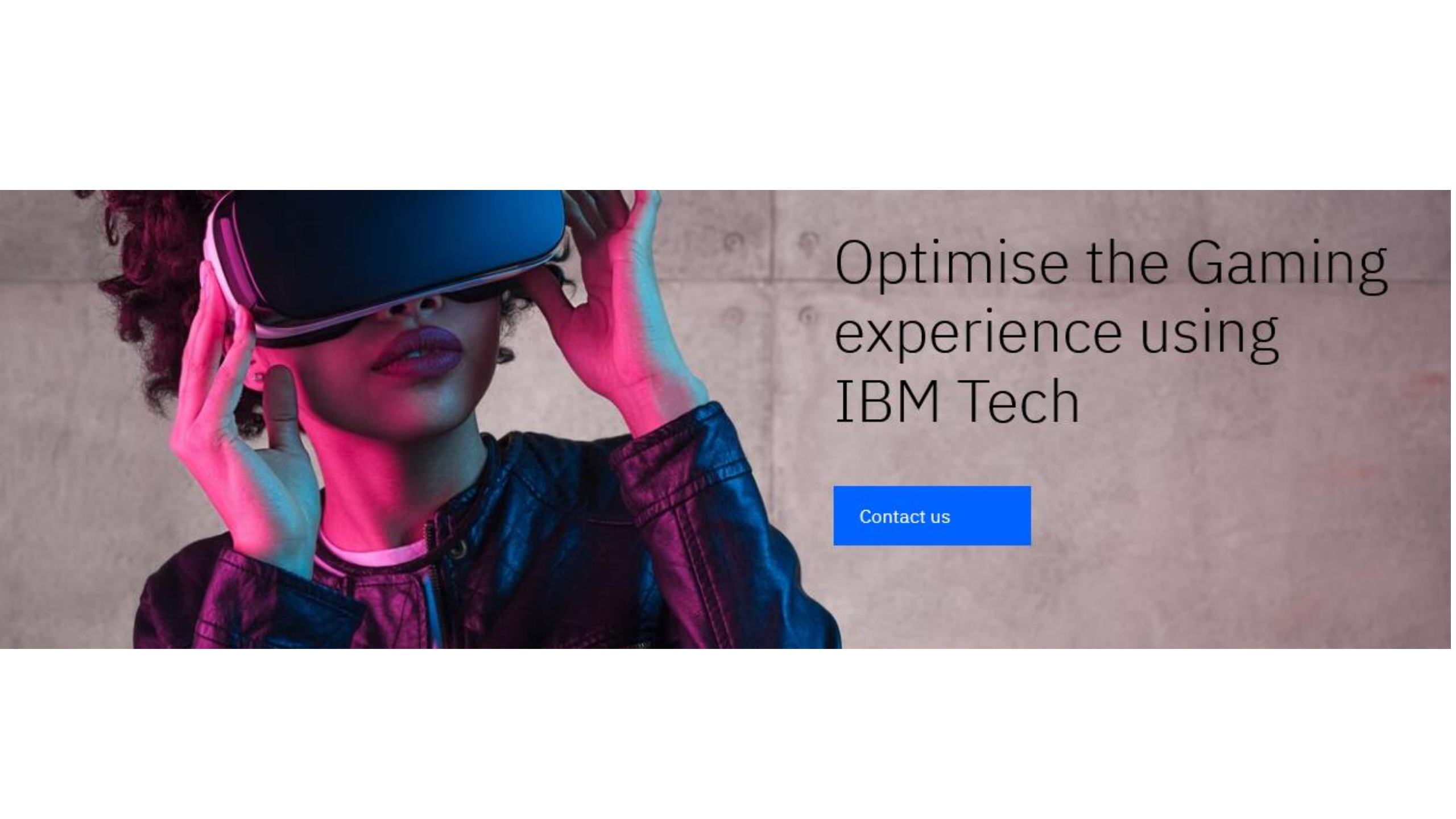


Credit: Team Liquid



[Customer Stories](#)[Search](#)

## Cloud9 conquers esports using Azure data analytics

A person with curly hair is wearing a VR headset. The scene is lit with vibrant red and blue light, creating a futuristic gaming atmosphere. The person is holding the sides of the headset with both hands.

# Optimise the Gaming experience using IBM Tech

[Contact us](#)





## WE HELP GAMERS IMPROVE THEIR GAMEPLAY PERFORMANCE AND EXPERIENCE

SenpAI.GG is a VC-backed startup based in Boston, MA. SenpAI.GG develops AI solutions in gaming & esports to enrich gaming experience and accelerate the learning curve within the gaming community.

## Our Expertise



Deep Learning



Computer Vision



Edge Computing



Voice Assistant





Selecciona un p

Patch

Team Enemy

Side

Result

Team KDA

4,92

No hay datos

Game Time AVG

29,68

No hay datos

Win Rate

52,42 %

No hay datos



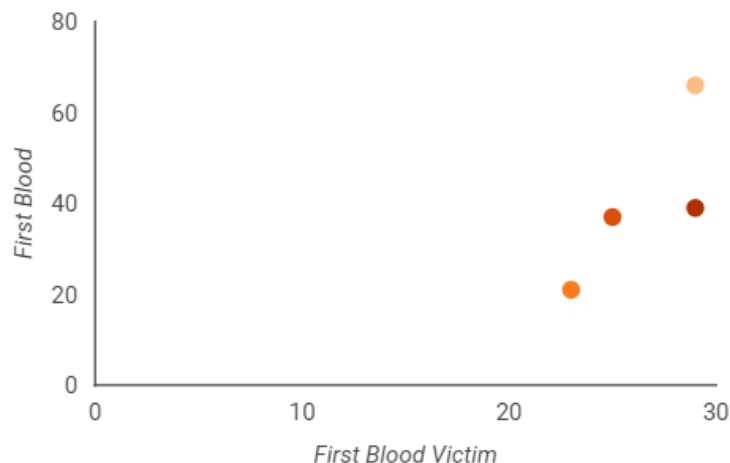
[See details](#)



## FIRST BLOOD

Toda la información de la primera sangre alrededor de las líneas

First Blood vs First Blood Victim per Lane



FB Top %

23,93 %

FB Jg %

22,7 %

FB Mid %

12,88 %

FB Bot %

40,49 %

FBv Top %

27,36 %

FBv Jg %

23,58 %

FBv Mid %

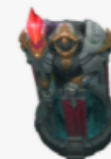
21,7 %

FBv Bot %

27,36 %



[See details](#)



## TURRETS

Toda la información relacionada a las torretas

First Turret per Lane / Plates AVG per Lane



First Turret %

Plates AVG

Gold Top

299,33

Gold Mid

111,08

Gold Bot

290,86

Plates per Game

5,84

No hay datos

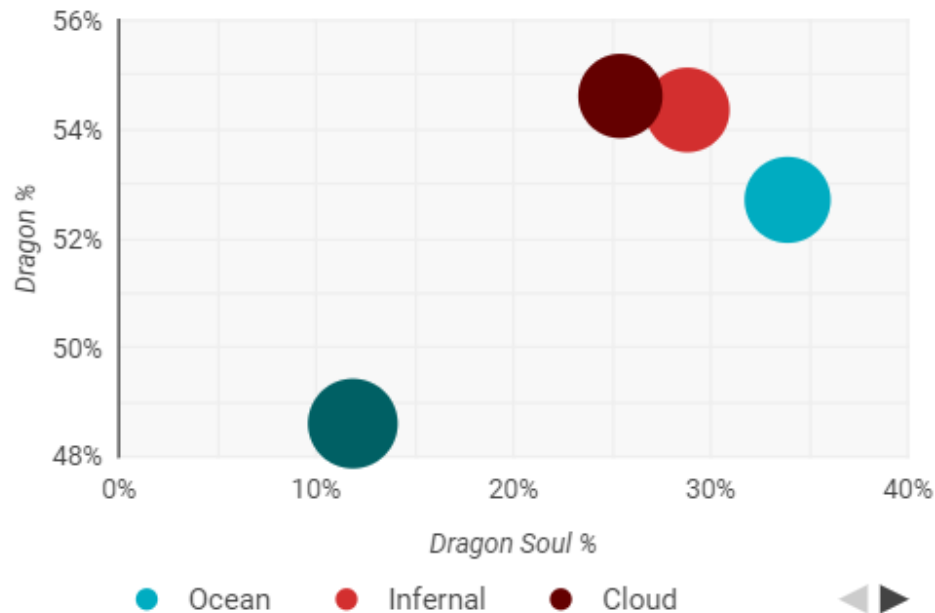


## DRAGONS

Toda la información de los dragones

First Dragon  
**47,96 %**  
No hay datos

Dragon % vs Dragon Soul % vs Dragon Lost %



Dragon #1



Mountain Infernal

Dragon #2



Mountain Cloud

Dragon #3



Ocean Cloud

Time Soul

28,52

Time Elder

34,48

Dragon Soul %

56,86 %

Elder Drag %

50 %



## HERALD

Firts Herald  
**55,39 %**  
No hay datos

Time Herald AVG

9,58

Herald per Game

0,93

Herald %

56,31 %



## BARON NASHOR

Firts Baron

50,48 %

Time Baron AVG

25,64

Baron %

52,31 %

| Lane | First Blood | First Blood Victim |
|------|-------------|--------------------|
| Top  | 39          | 29                 |
| Jg   | 37          | 25                 |
| Mid  | 21          | 23                 |
| Bot  | 66          | 29                 |

**Infinity** utiliza la información que proveen los desarrolladores de videojuegos y plataformas en la Nube con soluciones robustas en análisis de data. Modelos de suscripción paga y gratuita, para obtener data en tiempo real, comparativos, históricos, análisis de jugadores.

En **League of Legends** es tan importante la toma de decisiones como la habilidad de mecánica y la comunicación. Por eso los equipos cuentan con analistas que estudian la data, los campeones que utilizan los jugadores rivales, los tiempos para conquistar objetivos, los mapa de calor (donde se mueven en el mapa en cada minuto), entre muchas otras.

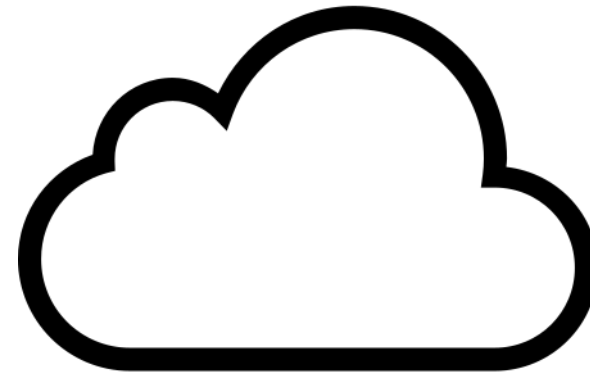
| Turret Lane | First Turret Count | First Turret % | Plates AVG   | Gold per Plate |
|-------------|--------------------|----------------|--------------|----------------|
| Top         | 125                | 0.4770992366   | 2.494423792  | 299.330855     |
| Mid         | 26                 | 0.09923664122  | 0.9256505576 | 111.0780669    |
| Bot         | 111                | 0.4236641221   | 2.423791822  | 290.8550186    |

| Dragons  | Dragon Count | Dragon Enemy Count | Dragon % | Dragon Lost % | Dragon Soul Count | Dragon Soul % | Dragon #1 | Dragon #1 % | Dragon #2 | Dragon #2 %  | Dragon #3 | Dragon #3 % |
|----------|--------------|--------------------|----------|---------------|-------------------|---------------|-----------|-------------|-----------|--------------|-----------|-------------|
| Infernal | 131          | 110                | 0.54     | 0.46          | 17                | 0.29          | 32        | 0.25        | 28        | 0.2089552239 | 31        | 0.25        |
| Cloud    | 148          | 123                | 0.55     | 0.45          | 15                | 0.25          | 31        | 0.24        | 38        | 0.2835820896 | 32        | 0.25        |
| Mountain | 122          | 129                | 0.49     | 0.51          | 7                 | 0.12          | 38        | 0.29        | 41        | 0.3059701493 | 23        | 0.18        |
| Ocean    | 146          | 131                | 0.53     | 0.47          | 20                | 0.34          | 29        | 0.22        | 27        | 0.2014925373 | 40        | 0.32        |

| Firts Herald | Firts Dragon | Second Dragon | Third Dragon |
|--------------|--------------|---------------|--------------|
| 0.5539033457 | 0.49         | 0.51          | 0.53         |



# Transformación Digital en Gaming



**Telecomunicaciones**

# Telecomunicaciones

Ping – Latencia

Ruteo servidores de videojuegos

Antes solo era velocidad de descarga. Ahora con el stream también importa la velocidad de subida. Servicios simétricos 1:1

Ejemplo Gaming House en Colombia. Jugadores prefieren Barranquilla a Bogotá por la cercanía al cable sumbarino

# Infinity Gaming House, Ciudad de México





# Dos Gaming House en México y una en Perú



**Próxima apertura: Colombia**



**Infinity Gaming Center & Esports Arena, Costa Rica**





**Esports Arena, Costa Rica**  
(Gillette ya terminó su  
contrato de sponsor)









El Infinity Gaming Center & Esports Arena de Costa Rica cuenta con toda la tecnología de streaming y broadcasting, más una cabina para casters y un cuarto de producción para la organización de torneos para clientes.



# ¡Gracias!

**Damián Szafirsztein**

+ 506 8871-7317

[damian@infinityesportslatam.com](mailto:damian@infinityesportslatam.com)

