

E-Live: Plataforma web para la visibilización y reclutamiento de jugadores de esports en Latinoamérica

E-Live: Plataforma web para la visibilización y reclutamiento de jugadores de esports en Latinoamérica

Autores:

Joel Andrés Sandoval Bello

ORCID: 0009-0005-5489-3152

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002429514

Google Scholar: jsandovalb0711@gmail.com

Reynaldo Ramos Orostegui

ORCID: 0009-0004-7258-1331

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002429470

Google Scholar: reynaldoramos811@gmail.com

Resumen

El proyecto E-Live propone crear una plataforma web para mejorar el reclutamiento de jugadores de esports amateur y semiprofesionales (Tier 3) en Latinoamérica. Surge ante la falta de espacios especializados que conecten a jugadores y equipos de forma organizada, ya que actualmente estos procesos ocurren en redes sociales o foros informales, generando desorden y pocas oportunidades. E-Live centraliza la información de los jugadores, ofreciendo perfiles con estadísticas, datos competitivos y disponibilidad, y permitirá a los equipos buscar y filtrar talento fácilmente. También incluirá módulos de scrims y torneos, para aumentar la visibilidad y nivel competitivo de los usuarios. El proyecto además apoya los ODS 8 y 9, impulsando el trabajo digital digno, la innovación y el desarrollo tecnológico en la región.

Palabras clave.

Esports: videojuegos competitivos organizados como disciplina profesional o semiprofesional.

Reclutamiento: proceso de búsqueda, selección y vinculación de jugadores por parte de equipos.

LATAM: abreviatura de Latinoamérica, región objetivo del proyecto.

Diseño web: planificación y desarrollo visual, funcional y estructural de una interfaz digital.

Scouting digital: búsqueda y evaluación de talento mediante herramientas tecnológicas.

Abstract

The E-Live project proposes to create a web platform to improve the recruitment of amateur and semi-professional esports players (Tier 3) in Latin America. It arises due to the lack of specialized spaces that connect players and teams in an organized way, since currently these processes occur in social networks or informal forums, generating disorder and few opportunities. E-Live centralizes player information, offering profiles with statistics, competitive data and availability, and will allow teams to easily search and filter talent. It also includes scrims and tournaments modules, to increase the visibility and competitive level of users. The project also supports SDGs 8 and 9, promoting decent digital work, innovation and technological development in the region.

Keywords.

Esports: competitive video games organized as a professional or semi-professional discipline.

Recruitment: process of searching, selecting and linking players by teams.

LATAM: abbreviation for Latin America, the target region of the project.

Web design: visual, functional and structural planning and development of a digital interface.

Digital scouting: search and evaluation of talent using technological tools.

Introducción.

El crecimiento de los *esports* en Latinoamérica ha creado nuevas oportunidades, pero la falta de procesos formales de reclutamiento limita la profesionalización del sector. Los jugadores semiprofesionales (Tier 3) dependen actualmente de redes sociales y contactos personales para ser descubiertos, lo que fragmenta la escena competitiva.

Ante esto, el proyecto **E-Live** propone una plataforma web que conecte de forma organizada a jugadores y equipos mediante perfiles verificables, filtros de búsqueda y participación en torneos. La investigación tiene un enfoque mixto, combinando análisis documental e interacción con jugadores y CEOs de equipos Tier 3 para comprender sus necesidades.

Como resultado, se desarrollará un **prototipo de alta fidelidad** (front-end) validado con pruebas de usabilidad, además de definir criterios funcionales para futuras fases con base de datos y backend. El objetivo final es crear un modelo replicable que impulse la profesionalización y sostenibilidad del ecosistema *gamer* latinoamericano.

Estado del arte

La profesionalización de los *esports* en Latinoamérica aún está en desarrollo y presenta vacíos estructurales. Investigaciones señalan que el sector es emergente, con falta de normas y canales formales para visibilizar el talento. En países como Argentina, Chile y Colombia, los procesos de reclutamiento amateur se realizan de forma informal mediante redes sociales o proyectos con enfoques parciales (informativos o educativos), sin sistemas sólidos de scouting. A nivel digital, plataformas globales como Curry.gg y SeekTeam centralizan el reclutamiento, pero tienen poca adopción en LATAM por falta de adaptación local. En cambio, Battlefy y Challengermode se enfocan en torneos, y GamerLink en interacción social, sin integrar herramientas de selección verificable de talento.

Objetivos

Objetivo general: Diseñar y desarrollar una página web que centralice el reclutamiento en *esports*, permitiendo así a jugadores de *esports* amateurs y semiprofesionales (Tier 3) visualizar sus datos y estadísticas competitivas para facilitar su selección a equipos.

Objetivos específicos: Analizar los requerimientos funcionales y técnicos necesarios para la construcción de la página web, Investigar y documentar las características de los procesos de reclutamiento en *esports*, con el fin de adaptar la plataforma a las necesidades reales de jugadores y equipos. Realizar un análisis de mercado que permita validar la viabilidad y el interés de los equipos y jugadores frente a la propuesta de la plataforma.

Metodología

El proyecto utiliza una metodología proyectual aplicada al diseño digital para resolver problemáticas reales. Se trata de una investigación aplicada, con enfoque mixto, método no experimental y alcance exploratorio-descriptivo. Las técnicas incluyeron entrevistas a CEOs y jugadores Tier 3, encuestas de validación y pruebas de usabilidad del prototipo.

Las fases fueron:

1. Análisis: estudio del contexto y herramientas existentes.
2. Diagnóstico: detección de vacíos en el reclutamiento.

3. Ideación: definición de módulos (reclutamiento, scrims y torneos).
4. Propuesta: diseño visual e interfaz en Figma.
5. Desarrollo: creación del prototipo navegable (front-end).
6. Evaluación: pruebas de usabilidad centradas en eficiencia y satisfacción.
7. Implementación: ajustes y planificación de integraciones futuras.

Resultados

Los resultados obtenidos hasta la fecha evidencian que los equipos y jugadores Tier 3 de LATAM muestran un alto interés en herramientas que mejoren la organización del reclutamiento. Entre los logros alcanzados destacan:

El diseño de un prototipo web navegable con módulos funcionales de Perfiles, Filtros, Scrims y Torneos.

La validación del modelo mediante entrevistas y pruebas con usuarios reales, que demostraron buena comprensión de los flujos y una alta aceptación del sistema de filtros.

La identificación de la necesidad de integrar en futuras versiones sistemas de verificación y métricas de rendimiento basados en APIs de juegos.

La confirmación de que una plataforma localizada, en español y adaptada al contexto de LATAM, puede fortalecer la profesionalización del ecosistema competitivo.

En conclusión, E-Live transforma un problema social —la falta de visibilidad y estructura en el reclutamiento amateur— en una propuesta digital accesible y funcional, que combina diseño, usabilidad e innovación tecnológica.

Referencias Bibliográficas (APA 7)

Alegría Moreno, K. D. (2019). Centro de entretenimiento y desarrollo profesional en videojuegos “eSports Camp Tolima” [Trabajo de grado, Universidad de Ibagué]. Repositorio Universidad de Ibagué.

Belén, E. J., Gando, A., & Stavale, F. (2023). Esports: otra manera de concebir el deporte [Trabajo final de grado, Universidad Nacional de La Plata]. SEDICI.

Cruz-Mendoza, G. Z. (2020). Análisis del fenómeno “eSports”: Un negocio actual para el futuro [Trabajo de fin de grado, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio UNIR.

Fuentes Campusano, M. A., Ramos Valenzuela, F. I., & Valdebenito, J. I. (2025). Torneos esports [Memoria de grado, Universidad de Chile].

Curry.gg. (s. f.). Plataforma de reclutamiento en esports. <https://curry.gg/es>

Challengermode. (s. f.). Características y torneos. <https://www.challengermode.com/features?lang=es>

Battlefy. (s. f.). Organización de torneos. <https://battlefy.com>

GamerLink. (s. f.). App LFG. <https://play.google.com/store/apps/details?id=gg.gamerlink.gamerlink>

Hernández, J. (2020) El reto de la cuarta revolución industrial en Colombia: Datos, Diseño y Artes. Colombia, 4, 153

Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

Hernández Contreras, JD. (2019). La Transversalidad del color. En IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible. Editorial Universitat Politècnica de València. 379-383. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9087>

Newzoo. (2024). Global Games Market Report 2024. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>

Sectorial.co. (2024). La industria gaming en Colombia cuenta con 10 millones de jugadores activos. <https://sectorial.co/software/en-bogota-cali-y-medellin-hay-mas-de-80-empresas-activas-de-la-industria-gamer/>

Zona Gaming Arena. (2022). Esports: la profesión anhelada por casi el 80% de los gamers. <https://www.zonagamingarena.com/esports-la-profesion-anhelada-por-casi-el-80-de-los-gamers/>