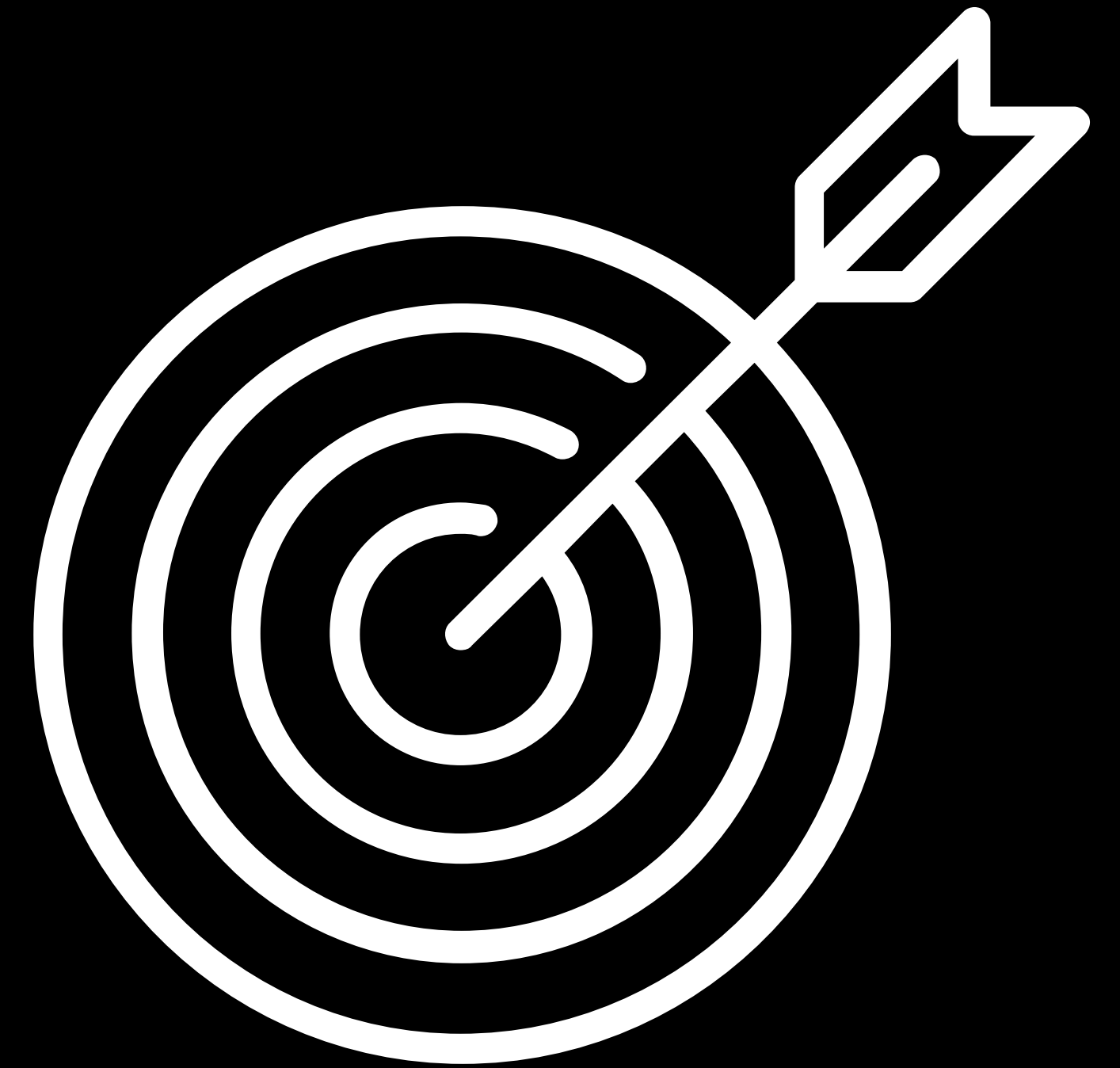




La APDEV es una institución fundada en el 2017 que promociona y trabaja en pos de la profesionalización de los Deportes Electrónicos.

También servimos como consultora y agencia integral especializada en esports y videojuegos.



OPORTUNIDADES EN MATERIA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS



DESARROLLO ECONÓMICO Y EMPLEO

Generación de Empleo en Nuevas Áreas:

- Competitivo: Jugadores y entrenadores profesionales.
- Producción Audiovisual: Equipos técnicos para la transmisión de eventos.
- Marketing: Gestión de marcas, publicidad y estrategias en redes sociales.
- Psicología Deportiva: Apoyo emocional y mental para ciberatletas.
- Desarrollo Tecnológico: Innovaciones en plataformas y herramientas.



SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Plan Nacional de Competitividad y Productividad (PNCP)

- Objetivo del PNCP: Fomentar el desarrollo económico mediante la creación de empleos de calidad y formales en sectores estratégicos.

Alineación con los Esports:

- Los esports, como sector emergente, pueden contribuir al desarrollo económico.
- Generación de empleos formales en áreas como tecnología, gestión deportiva, y producción audiovisual.
- Fomento de carreras especializadas, impulsando la competitividad del país en la región.



Perú esports fórum: Foro empresarial Latinoamericano orientado a los deportes electrónicos



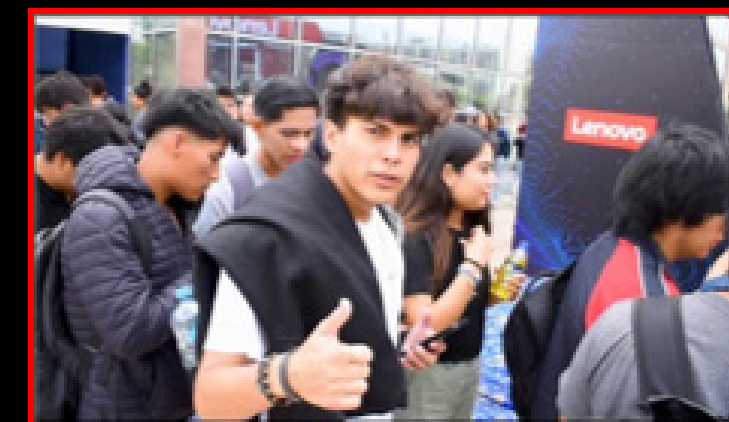
INCLUSIÓN Y MASIFICACIÓN DEL DEPORTE

Acceso inclusivo al deporte:

- Los esports permiten la participación de personas de todas las edades, géneros y capacidades, eliminando barreras físicas o económicas.
- Se puede integrar a más ciudadanos al deporte, especialmente a jóvenes, que ya están familiarizados con esta disciplina.

Alineación con la Visión del IPD:

- Promover el deporte como un derecho universal para todos los peruanos.
- Fomentar la práctica deportiva desde una perspectiva inclusiva, rompiendo estigmas y abriendo nuevas oportunidades de participación en un entorno accesible y equitativo.



University Gaming Tour – PUCP



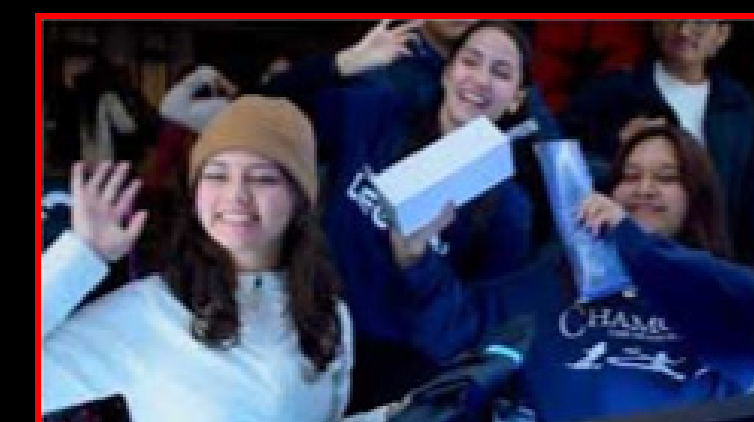
SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Ley General de Promoción y Desarrollo del Deporte

- Objetivo de la Ley N° 28036: Promover el deporte como un derecho para todos los ciudadanos, con énfasis en la inclusión y el desarrollo equitativo de actividades deportivas.

Alineación con los Esports:

- Los esports refuerzan el principio de inclusión de la Ley N° 28036 al permitir la participación de personas sin importar edad, género o capacidades físicas.
- Aportan una vía moderna y accesible para involucrar a más peruanos en la práctica deportiva, creando un entorno igualitario y accesible.



University Gaming Tour – Universidad de Lima



CAPACITACIÓN Y DESARROLLO DE TALENTO

Implementación de Programas Educativos y Talleres:

- Formación de talento nacional en áreas clave como gestión de eventos, tecnología y marketing en esports.
- Capacitación en el desarrollo de videojuegos y herramientas tecnológicas relacionadas.

Profesionalización del Sector Esports:

- Elevar la competitividad de los esports en Perú mediante programas de formación especializados.
- Fortalecimiento del ecosistema con talento preparado para competir en mercados internacionales.



SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (PNCTI)

- Objetivo del PNCTI: Promover la educación y capacitación en áreas tecnológicas para fortalecer el desarrollo científico y tecnológico en el país.

Alineación con los Esports:

- Los esports ofrecen una plataforma para la capacitación en gestión, marketing y tecnología, áreas que están directamente vinculadas con el desarrollo tecnológico y de innovación.
- La formación en esports fomenta el talento nacional en campos emergentes, lo cual contribuye a los objetivos del PNCTI de desarrollar un capital humano altamente capacitado.



Girl Games: Primer workshops de desarrollo de videojuegos para mujeres jóvenes



FOMENTAR EL EMPRENDIMIENTO JUVENIL

Creación de Startups Juveniles en el Ecosistema de Esports

- Organización de eventos y torneos.
- Creación de contenido digital y multimedia.
- Desarrollo tecnológico relacionado con los esports.
- Creación de equipos de esports.

Impulso a la Economía Digital y Creativa.

- El ecosistema de esports puede actuar como un catalizador para la economía digital y creativa, generando nuevas empresas innovadoras que respondan a las necesidades del mercado de entretenimiento digital



Primer esports workshop



SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Ley de Promoción y Formalización de los Jóvenes Emprendedores (Ley N° 31828)

- Objetivo de la Ley o Promover y facilitar la creación de empresas juveniles, brindando incentivos para el emprendimiento formal.

Alineación con los Esports:

- Los esports proporcionan un entorno ideal para que los jóvenes emprendan en áreas como la tecnología, organización de eventos y creación de contenido, entre otros, lo que impulsa la economía digital del país



BIENESTAR INTEGRAL Y SALUD MENTAL

Desafíos de Salud Mental en Esports:

- Los ciberatletas enfrentan altos niveles de estrés, presión competitiva y agotamiento similares a los de los deportistas tradicionales.
- Estos factores pueden contribuir a problemas de ansiedad, burnout (Síndrome de desgaste profesional) y otros trastornos mentales, afectando tanto el rendimiento como el bienestar personal.



SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Ley de Salud Mental (Ley N° 30947)

- Objetivo de la Ley: Garantizar el acceso a servicios de salud mental para todos los ciudadanos, promoviendo un enfoque preventivo y garantizando el bienestar emocional en distintas áreas de la sociedad.

Alineación con los Esports:

- Los programas de salud mental específicos para los ciberatletas estarían alineados con esta ley, proporcionando a los jugadores herramientas para manejar el estrés y promover su bienestar emocional durante competencias de alto nivel.



Charla Psicológica para padres y docentes: "Mi hijo el Gamer, los Videojuegos y su Rol en el Hogar"



PREVENCIÓN DEL SEDENTARISMO Y FOMENTO DEL BIENESTAR INTEGRAL

Educación sobre Hábitos Saludables

- Los esports, a pesar de involucrar largas horas frente a la pantalla, ofrecen una plataforma para educar a los jugadores en hábitos saludables, como la importancia de la actividad física, la nutrición adecuada y el bienestar mental.
- A través de programas de esports en universidades y otras instituciones, se pueden incorporar estrategias que promuevan un estilo de vida activo y saludable, previniendo el sedentarismo entre los jugadores



SUSTENTO: POLÍTICA PÚBLICA RELACIONADA

Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física - PARDEF

- Fomentar estilos de vida saludables y promover la actividad física en la población para mejorar la calidad de vida y prevenir el sedentarismo

Alineación con los Esports:

- La incorporación de programas de bienestar en los esports puede incluir la educación en nutrición, salud mental y actividad física para los ciberatletas.



Actualización taller de actividad física para ciber-atletas







Reconocimiento de nueva Federación Deportiva Peruana De Deportes Electrónicos y Videojuegos.

- ✓ Mediante el Informe Técnico S/N, signado con Expediente N° 21351-2024 de fecha 10 de julio de 2024, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos solicita reconocimiento de Nueva Federación Deportiva
- ✓ Mediante Informe Técnico S/N, signado con Expediente N° 28822-2024 de fecha 12 de setiembre de 2024, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos remite información complementaria al reconocimiento de Nueva Federación Deportiva.
- ✓ Mediante correo electrónico de fecha 18 de setiembre de 2024, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y videojuegos remite los documentos de identidad (DNI) de los miembros de la Junta Directiva.
- ✓ Mediante Oficio N° 2009-2024, signado con Expediente N° 29885-2024 de fecha 20 de agosto de 2024, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y videojuegos informa que, debido a un error involuntario, se consignaron firmas incorrectas en los siguientes documentos presentados anteriormente correspondiente al expediente 0021351-2024, por lo que remite información complementaria al reconocimiento de Nueva Federación Deportiva.





Directiva N° 005-2013-IPD/DINADAF denominada “Reconocimiento de Federaciones Deportivas Nacionales”

7.1.1 La solicitud será presentada por el representante legal de la Asociación Civil sin fines de lucro que solicita su reconocimiento como FDN.

7.1.2 REQUISITOS SUSTANCIALES

- a)** Estatuto de la Federación Deportiva Nacional cuyo reconocimiento se solicita acorde a lo expuesto en el artículo 81° del Código Civil Peruano
- b)** Copia Literal de la Inscripción en los Registros Públicos de cada uno de los Organismos de Base de la Federación a reconocerse.

REQUISITOS ADICIONALES

- c)** Acreditación, debidamente documentada, por parte de los órganos de base, de su actividad deportiva, no menor de dos (02) años previos a la constitución de la Federación Deportiva Nacional
- d)** Copia del Documento Nacional de Identidad (DNI) de los miembros de la Primera Junta Directiva de la FDN a ser reconocida.
- e)** Acreditar el cumplimiento de los requisitos establecidos en la Directiva N° 004-2013-IPD/DINADAF, denominada Expedición de Resoluciones de Reconocimiento y/o nueva conformación de Juntas Directivas de las Federaciones Deportivas Nacionales.



- f)** Resumen de la historia y desarrollo de la Disciplina Deportiva que se pretende reconocer;
- g)** Adjuntar el reglamento de la disciplina deportiva por categorías o edades Deportivas Nacionales.
- h)** Presentar Plan de Trabajo acorde al Plan Nacional del Deporte establecido claramente objetivos, a corto, mediano y largo plazo

Cabe señalar, que los Deportes Electrónicos ya vienen formando parte de las competencias de PANAMSPORT, así como incorporándose a las diferentes instituciones rectoras en los eventos de carácter multidisciplinarios, en nuestra región ya forma parte de la Organización Deportiva Suramericana (ODESUR) y a nivel de continente la Organización PANAM SPORT.

Movimiento Olímpico y Socios de los Juegos Principales



Resultados y proyección

¡Campeones! Perú gana medallas de oro en competencia de Dota 2 en Santiago 2023

Los equipos Infamous Astra y LAVA Esports consiguieron la presea dorada.



Con unos 120 competidores de 25 países, los eSports se estrenaron el jueves 2 de noviembre en unos Juegos Panamericanos.

Diciembre 17, 2022

« VOLVER

PERÚ SE TRANSFORMA EN EL NUEVO CAMPEON MUNDIAL DE ESPORTS EN JUEGO DOTA 2



Fuente: PANAM SPORTS

<https://www.panamsports.org/noticias-deportivas/peru-se-transforma-en-el-nuevo-campeon-mundial-de-esports-en-juego-dota-2/>

Resultados y proyección

Durante la 142ª Sesión del COI (Julio del 2024), celebrada en París, se aprobó por unanimidad la propuesta de la Comisión Ejecutiva (CE) del COI, para la organización de los **Juegos Olímpicos de Esports**.



IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia

History was made today when the International Olympic Committee (IOC) decided to create Olympic Esports Games. The first edition will be held in 2025 in the Kingdom of Saudi Arabia. The 142nd IOC Session in Paris endorsed the proposal by the IOC Executive Board (EB) unanimously. For the organisation of the Games, the IOC has partnered with the National Olympic Committee (NOC) of Saudi Arabia for 12 years.



A female athlete, identified by her jersey as 'TEJEDA' and representing 'PERU', is shown celebrating with her arms raised in a V-shape. She is wearing a white athletic top. The background is a blurred crowd of spectators. The entire image is overlaid with a green-to-teal gradient.

GRACIAS

