



RedUNCI

Coordinación

Septiembre 2025

Liga Interuniversitaria de Deportes Electrónicos (LIDE)

Los “deportes electrónicos” son básicamente competiciones de videojuegos, que se realizan en forma individual o por equipos. Su crecimiento ha sido explosivo en los últimos años y ya se ha discutido su inclusión en los Juegos Olímpicos futuros.

Es importante comprender la relación entre los deportes electrónicos y la Informática: desde los algoritmos propios de los juegos, el manejo de realidad virtual/aumentada/extendida, la posibilidad de manejar aplicaciones en red, los mecanismos de interacción humano computador, el empleo de IA en el perfeccionamiento de los juegos y la gestión distribuida de juegos que pueden involucrar a diferentes participantes geográficamente distribuidos y conectados por Internet.

En cierto modo el ámbito de los deportes electrónicos muestra el impacto interdisciplinario de la Informática, al combinar conocimientos de múltiples disciplinas.

En este contexto hay mucho interés de los jóvenes por participar en todas las actividades vinculadas con los Esports (desde el desarrollo de los videojuegos mismos hasta la gestión de torneos o la conformación y entrenamiento de equipos que compiten).

El desarrollo de la actividad (en Argentina y en el mundo) indica posibilidades laborales en diferentes áreas disciplinarias asociadas con los Esports.

Se propone crear una Liga Interuniversitaria de Deportes Electrónicos para fortalecer la interacción entre Universidades del país, alentando la participación de estudiantes de las Universidades de la RedUNCI en los equipos. Esta propuesta debiera servir como un incentivo a las vocaciones en Informática y también en otras áreas universitarias resultantes de la interacción disciplinar con Informática.

Los ítems a discutir son:

- Disciplinas que se pueden incluir (deportivas, de estrategia, de disparos)
- Calendario anual y relación con las actividades de la RedUNCI
- Implementación de un torneo con participantes distribuidos geográficamente
- Coordinación de la organización e implementación del torneo.
- Final presencial

Esta iniciativa impulsada por la UNLP pretende darle un canal de competencia (no comercial) a los equipos de las Universidades, fortaleciendo las relaciones entre estudiantes de diferentes Universidades y canalizando una actividad que no tiene una regularidad actual en Argentina.