|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Secuencia** | **Video** | **Audio** |
|  | Es la descripción de las acciones, personajes, presentación, o las imágenes de apoyo que lleva o animaciones o graficaciones.  Pero no planos no es nada técnico. | Diálogos, presentaciones en IN, voces en off, música o efectos o ambientes. |
| # | Introducción: Clip creado con el diseñador y con el archivo que se logre recolectar. | Musicalización |
| # | Clips cortos con la frase más contundente de cada personaje para presentarlos de esa manera.1 | Voz de cada personaje (Por determinar según respuestas) |
| # | **Presentación** para poner en contexto el documental. ¿Qué son los Esports? **ILUSTRAR CON IMÁGENES DE APOYO** | **Presentación**  Se le conoce como esports a las competencias de videojuegos a nivel profesional. Son competencias multijugador de diferentes géneros de videojuegos en los que cada uno ellos tiene sus propias reglas y se pueden jugar a través de diferentes dispositivos o plataformas. Consolas, celulares o computadores y pueden ser online o LAN (Local Área Network), como se les conoce a los eventos presenciales.  En el mundo digital existe una cantidad enorme de videojuegos por lo que no todos pueden ser denominados como esports. Para que esto suceda, deben cumplir con unos requisitos que, aunque no se trata de un reglamento oficial, estos son algunos de los aspectos más importantes.   1. El videojuego debe permitir el enfrentamiento entre 2 o más jugadores y estos deben estar en igualdad de condiciones, donde solo debe destacar el talento de uno sobre el otro y nunca deben intervenir aspectos como el dinero para conseguir potenciar habilidades dentro del juego. Es decir, cuando dentro de un juego pagamos por obtener más experiencia o conseguir mejor equipamiento que solo se puede conseguir con dinero y no con experiencia de juego. 2. La existencia de ligas y competencias oficiales es un factor más que fundamental a la hora de declarar un videojuego como esport, estas pueden ser organizadas directamente por la empresa desarrolladora del evento como en el caso de Riot Games o por algunos otros sponsors o entidades privadas que tienen como fin, organizar este tipo de eventos, como es el caso de la ESL. 3. Por supuesto, los esports como los deportes tradicionales, logran mayor o menos importancia según su cantidad de seguidores o fanáticos de la disciplina. En el caso de los esports, a esto se le llama comunidad y es fundamental también contar con una buena comunidad que ayude a generar dichos eventos, divulgarlos y consumirlos ya sea como jugadores o espectadores.   En el Valle de Aburrá, las competencias de videojuegos se daban desde los café internet cuando en dichos lugares se reunían un grupo de amigos para competir entre ellos y descubrir quién era el mejor, en la mayoría de ocasiones, sin premio alguno. Las dinámicas fueron cambiando y hasta el día de hoy, tenemos en nuestra región una de las organizaciones más importantes del país en cuanto a la promoción y el desarrollo de los esports.  Actualmente, en el Valle de Aburrá, los esports tienen su espacio en la agenda cultural y deportiva. Durante el año se realizan eventos como el Gamers Inder de la ciudad de Medellín, El Monterrey Gamers, organizado en el centro comercial Monterrey, LNE tiene sus formatos de Liga durante el año con algunos videojuegos y por otro lado, El Esport Center que es el espacio adecuado para la práctica de esta disciplina, ubicado en la Unidad Deportiva Tulio Ospina del municipio de Bello. Un espacio desarrollado por el Inder Bello en conjunto con LNE y Gamers Colombia.  Ahora, viajemos un poco en el tiempo con nuestros invitados y descubramos cómo inició todo esto en nuestra región. |
| # | Imagen de Vladimir (Incluir banner con nombre y cargo) respondiendo a la pregunta #1 Las personas creen que los esports o las competencias de videojuegos son nuevas. ¿Desde qué momento podemos decir que existen estas prácticas?  **Utilizar recurso audiovisual archivo de internet para ilustrar la respuesta sobre los esport en sus inicios.** | Voz de Vladimir, voz en off del personaje cuando haya imágenes de apoyo. |
| # | Imagen de **CUERVO** (poner banner con nombre y profesión) respondiendo a la pregunta #1 ¿Desde qué momento comenzaron los esports? Continuar con las imágenes de apoyo para ilustrar los inicios de los esport.  **Imágenes de Cuervo como proplayer** | Voz de **CUERVO**, voz en off cuando en pantalla salgan las imágenes de apoyo. |
| # | Termina el tema de los inicios de los esports Alexander Ospina (poner banner con nombre y profesión) con su respuesta a la pregunta #1 ¿Desde qué momento dirías que existen las competencias de Videojuegos? | Voz de Alexander |
| # | Vuelve imagen de Vladimir con respuesta a la pregunta #2, mantener el plano ¿Cómo era el gaming en la región antes de LNE?  **Imágenes de apoyo de LNE en sus inicios** | Voz de Vladimir |
| # | En pantalla imagen de Catalina Bula, respondiendo la pregunta número 5. ¿Qué pasaba en el centro comercial con el mundo gamer antes del Monterrey Gamers?  **Apoyar con imágenes de archivo del centro comercial Monterrey** | Voz de Catalina Bula |
| # | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta ¿Cuál es la primera competencia de esport en la ciudad que usted recuerda?  **Apoyar con imágenes de archivo de Santiago Cuervo o LNE si se requiere** | Voz de Santiago Cuervo |
| # | En imagen Vladimir Naranjo, respondiendo la pregunta número 4. ¿Qué papel jugabas dentro del gaming de la región antes de LNE? | Voz de Vladimir Naranjo |
| # | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta ¿Qué significa LNE para los esport en el Valle de Aburra?  **Apoyar con imágenes sobre LNE** | Voz de Santiago Cuervo |
|  | Imagen del presentador en un fondo iluminado de colores que aludan a los esports. | Como hemos podido ver, jugar videojuegos y competir en ellos era algo si se quiere, “natural”. Muchos lo hacíamos en la comodidad de nuestras casas contra nuestros amigos. Sin embargo, en el Valle de Aburrá existe una organización que se ha encargado de desarrollar los esports en la región. nació como Liga Nacional de Esports. Ahora se le conoce más por LNE y cuenta ya con 6 años de experiencia que los posicionan como un referente en el país. Existen algunas otras entidades privadas que hacen eventos, pero según nuestra investigación, LNE es la más consolidada y ha sido la más constante a lo largo de los años. Por eso, quisimos saber más sobre ellos. |
| # | En imagen Vladimir Naranjo, respondiendo la pregunta número 5. ¿Qué es LNE? | Voz de Vladimir Naranjo |
| # | En imagen sale Leidy Alzate, respondiendo la pregunta número 6. ¿Cómo inició LNE? | Voz de Leidy Alzate |
| # | En imagen Vladimir Naranjo, respondiendo la pregunta número 6. ¿En qué momento se te ocurrió hacer una organización dedicada a los esports? | Voz de Vladimir Naranjo |
| # | Aparece en pantalla el presentador dando entrada al siguiente bloque. | En muchos países, los esports ya son vistos como práctica deportiva y por supuesto, tienen años de desarrollo como industria. Estados Unidos, Alemania, Corea del Sur, China, Japón y últimamente España son los que podría decirse que tienen el máximo desarrollo hasta el momento. En Latinoamérica, las potencias son México, Argentina y por supuesto Brasil. En estos países, se han desarrollado eventos internacionales de gran formato que, con la ayuda indispensable de las empresas privadas, han conseguido generar proyectos con lo que se han sabido posicionar muy bien en la industria de los esports.  Cómo ya pudimos ver, en el Valle de Aburrá, está practica comenzó como algo muy clandestino, informal, donde los jóvenes se reunían a jugar por diversión más que todo, pero con un toque de competitividad para así saber cuál era el mejor dentro de su grupo de amigos.  Así que, acerquémonos un poco a lo que hace una empresa privada con los esports en Medellín. |
| # | En pantalla sale entrevistada Leidy Alzate, respondiendo la pregunta número 2. Cómo marca, ¿cómo ha sido el proceso de apoyar los esport en la región? | Voz de Leidy Alzate |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta: ¿Cómo ha sido venderles el proyecto a las marcas? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta Desde tu perspectiva, ¿cómo ves el apoyo de la empresa privada a los esports en Colombia? | Voz Santiago Cuervo |
|  | En pantalla sale entrevistada Leidy Alzate, respondiendo la pregunta: ¿Qué ha sido lo más difícil de este proceso? | Voz de Leidy Alzate |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta ¿Qué ha sido lo más difícil de este proceso? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En pantalla imagen de Catalina Bula, respondiendo la pregunta ¿Por qué apoyar las competencias de esports? | Voz de Catalina Bula |
|  | En pantalla sale entrevistada Leidy Alzate, respondiendo la pregunta: ¿Siente que ha sido un proyecto exitoso? | Voz Leidy Alzate |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta, ¿Qué le gustaría decirles a las marcas para que apoyen más los esports en Colombia? | Voz de Santiago Cuervo |
|  | **PRESENTADOR:** En pantalla el presentador dando introducción al tema gubernamental de los esports. | Como lo mencionamos anteriormente, hay algunos países que ya regulan esta práctica y cuentan con entidades estatales como federaciones, ligas y clubes. Colombia tiene todo esto? Veamos que dicen nuestros protagonistas. |
|  | En pantalla, imagen de Alexander Ospina respondiendo a ¿Existe en Colombia una entidad del estado que regule los esports? | Voz de Alexander Ospina |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta: ¿En Colombia se puede decir que hay un ente gubernamental dedicado a la regulación de los esports? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta, ¿Existe en Colombia una entidad del estado que regule los esports? | Voz Santiago Cuervo |
|  | En pantalla, imagen de Alexander Ospina respondiendo a ¿Qué es Fedecolde? | Voz de Alexander Ospina |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta: ¿Qué es Fedecolde? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En pantalla, imagen de Alexander Ospina respondiendo a ¿En qué momento se te ocurrió fundarla? | Voz de Alexander Ospina |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta: ¿Por qué es importante que el gobierno reconozca los esports como una práctica deportiva? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En pantalla, imagen de Alexander Ospina respondiendo a ¿Cómo funciona Fedecolde, cual es el organigrama y sus otras dependencias? | Voz de Alexander Ospina |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta, ¿habías escuchado antes de Fedecolde? | Voz Santiago Cuervo |
|  | **PRESENTADOR:** En pantalla sale el presentador poniendo en contexto el tema de la actualidad de las competencias. | Ya hemos pasado por temas bastante importantes, conocemos LNE y sabemos el proceso que ha tenido con otras marcas para hacer crecer los esports en el Valle de Aburrá. Ahora, veamos cuál es la actualidad de esta práctica en la ciudad. |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta. ¿Cuáles son los eventos más importantes que ha generado LNE? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta. ¿Cuáles son los eventos más importantes de esport en la ciudad? | Voz Santiago Cuervo |
|  | En pantalla imagen de Catalina Bula, respondiendo la pregunta ¿Cómo inició el Monterrey Gamers? | Voz de Catalina Bula |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta ¿Qué significa el Monterrey Gamers para los esports del Valle de Aburrá? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | En pantalla imagen de Catalina Bula, respondiendo la pregunta ¿Cómo se sueñan este evento en un futuro? | Voz de Catalina Bula |
|  | En pantalla imagen de Leidy Alzate, respondiendo la pregunta, ¿Qué papel ha jugado Vladimir Naranjo en los esports de la ciudad? | Voz de Leidy Alzate |
|  | En imagen Santiago Cuervo, respondiendo la pregunta. ¿Qué significa Vladimir Naranjo para los esports en la región? | Voz de Santiago Cuervo |
|  | En pantalla sale Vladimir Naranjo respondiendo a la pregunta ¿Cuáles son los objetivos de LNE como organización a largo plazo? | Voz de Vladimir Naranjo |
|  | **PRESENTADOR:** En pantalla el presentador para darle cierre al contenido. | Los deportes electrónicos o esports como se le ha denominado internacionalmente, aún son algo novedoso en el Valle de Aburrá, aunque hace varios años se vienen presentado estas competencias, es mucho el camino que falta por recorrer para alcanzar a países donde desde el gobierno se les apuesta a estas nuevas dinámicas. Cada vez son más los jóvenes que se interesan en los videojuegos y ven en ellos un futuro profesional. El camino ya está en construcción, esperemos que LNE siga creciendo y apostándole al fomento y desarrollo de los deportes electrónicos. |

**Posibles fuentes:**

Leidy Álzate, gerente de Gamers Colombia

Vladimir Naranjo, director ejecutivo de LNE

Santiago Cuervo (CROVEN), jugador profesional de fighting

Alexander Ospina, presidente de Fedecolde

Catalina, gerente del centro comercial Monterrey

Docente Universitarios …

**Preguntas para los personajes.**

**Leidy Álzate:**

1. ¿Por qué crear una tienda llamada Gamers Colombia?
2. ¿Cómo marca, cómo ha sido el proceso de apoyar los esport en la región?
3. ¿Qué ha sido lo más difícil de este proceso?
4. ¿Siente que ha sido un proyecto exitoso?
5. ¿Cómo inició LNE?
6. ¿Qué papel ha jugado Vladimir Naranjo en todo eso?
7. ¿Qué crees que le falta a la industria Gamers en Medellín para que tome mucha más fuerza?

**Vladimir Naranjo:**

1. Las personas creen que los esports o las competencias de videojuegos son nuevas. ¿Desde qué momento podemos decir que existen estas prácticas?
2. ¿Cómo era el gaming en la región antes de LNE?
3. ¿Qué papel jugabas dentro del gaming de la región antes de LNE?
4. ¿Qué es LNE?
5. ¿En qué momento se te ocurrió hacer una organización dedicada a los esports?
6. ¿Qué ha sido lo más difícil de este proceso?
7. ¿Cómo ha sido venderles el proyecto a las marcas?
8. ¿Cuáles son los eventos más importantes que ha generado LNE?
9. ¿Cuál es el futuro de la organización a corto plazo?

**Santiago “Croven” Cuervo**

**Alexander Ospina**

1. ¿Desde qué momento dirías que existen las competencias de Videojuegos?
2. ¿Qué es Fedecolde?
3. ¿En qué momento se te ocurrió fundarla?
4. ¿Cómo funciona Fedecolde, cual es el organigrama y sus otras dependencias?
5. ¿Qué presencia tiene Fedecolde en el departamento de Antioquia?
6. ¿Cuáles son los eventos más importantes para Fedecolde?
7. ¿Cuáles son las aspiraciones de Fedecolde para el futuro?

**Catalina Bula**

1. ¿Cómo inició el Monterrey Gamers?
2. ¿Por qué el centro comercial Monterrey le apuesta al gaming?
3. ¿Qué pasaba en el centro comercial con el mundo gamer antes del Monterrey Gamers?
4. ¿Cómo se sueñan este evento en un futuro?, teniendo en cuenta que en este momento es el evento más significativo de los esports en la región.