

HUB  
ESPORTS

Corporates y startups

# Innovación en el sector de esports

2023

LANZ<sup>^</sup>DERA



# Índice

Innovación

Innovación, esports y sostenibilidad

Planet Challenge, una competición sostenible

Un gran impacto en la comunidad Gamer

¿Quieres unirte al Hub de Esport?

# INTRO DUCCIÓN

Los datos confirman que el **sector de los esports en España** está en constante crecimiento. Factores como la aparición de grandes equipos profesionales de jugadores, streamers, plataformas de retransmisión adaptadas al contenido y el posicionamiento de marcas, tanto tecnológicas como convencionales, han favorecido esta escalada.

- En 2022 se registraron **532 millones de espectadores** de esports en todo el mundo.
- Más del 70% de los consumidores de esports en España pertenece a la **generación Z** (1996 – 2012)
- La **competición** es el principal motivo que lleva a los fans a acudir a eventos.
- Los consumidores de esports muestran una gran afinidad por los productos de **alimentación saludable**.

En los últimos años, el ecosistema del gaming se ha fortalecido en España en gran parte gracias al componente social de la retransmisión en directo y de los juegos en los que los usuarios pueden generar un mayor engagement a los jugadores y equipos, pero, sobre todo, gracias a la reactivación de las competiciones presenciales contando como gran protagonista DreamHack, que el pasado 2022 contó con dos ediciones.

***DREAMHACK: En 2022, sumando las dos ediciones de DreamHack Valencia, contamos con más de 130.000 visitantes totales. Además, como es habitual en el evento, tuvimos la zona LAN con más de 2.000 usuarios en cada una.***

Sin duda alguna, se trata de un sector que está en pleno crecimiento en el que inversores, marcas y medios de comunicación están poniendo la máxima atención por su gran potencial.

***Por ello, para atender todas las necesidades que demandan los integrantes del sector, creamos el Hub de Esports, donde visibilizamos cómo la innovación puede ser el nexo entre grandes corporaciones y startups.***

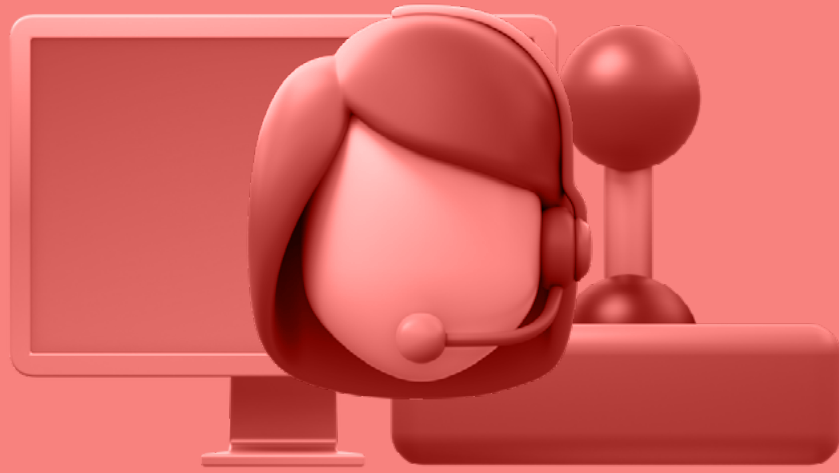




*El sector de los esports tiene que **apoyarse en la innovación** para convertirse en una industria sostenible que genere empleo y riqueza.*

## *HUB DE ESPORTS, INNOVACIÓN ENTRE CORPORACIONES Y STARTUPS*

El Hub de Esports nace con el objetivo de buscar proyectos que impulsen **nuevas soluciones** o productos enfocados a **mejorar la experiencia en eventos de esports**. El proyecto conecta tres claves: innovación, esports y sostenibilidad. Consideramos que son de gran importancia para un segmento de población que se siente atraído por proyectos que integren la sostenibilidad en la experiencia de juego.



# Innovación, esports y sostenibilidad

# **IMPULSORES DEL PROYECTO**

Al Hub se sumaron empresas como Encom, MAPFRE, Monster Energy y PlayStation, quienes apuestan por dirigir sus esfuerzos y recursos en la misma dirección, combinando fuerzas con startups con el fin de crear la mejor experiencia para el usuario.

## **Encom**

*El gaming y los esports son un fenómeno innovador por naturaleza que no deja de crecer, pero que necesita de soluciones para su desarrollo. Una iniciativa como esta, en la que tanto Lanzadera como las empresas pertenecientes al Hub estamos aportando nuestra experiencia y conocimientos para ayudar a otros proyectos, va a ser muy enriquecedor para todos, ayudando a crear soluciones innovadoras y sinergias de alto valor para impulsar este mercado en nuestro país.*

Arturo Castelló, CEO de Encom.

## **MAPFRE**

*Para MAPFRE, que apuesta claramente por la colaboración con startups, es muy importante poder estar en este proyecto en el que pondremos a disposición de las startups participantes toda nuestra experiencia y conocimiento en innovación para que puedan cumplir sus objetivos en las competiciones de esports.*

Juan Cumbrado, director de Innovación de MAPFRE España.



## Monster Energy

*El ecosistema del gaming y los esports está en constante crecimiento y evolución. Es fascinante poder acompañar a las startups en este proceso, aportando nuestra experiencia en el sector, aprendiendo de ellas y de los partners del proyecto, así como mostrar nuestro compromiso en la innovación. Va a ser una experiencia muy enriquecedora para todas las partes implicadas, donde seguro surgen grandes sinergias e innovaciones.*

Andrés Costa, director de Marketing Iberia en Monster Energy.

## PlayStation

*Este apasionante mundo está en constante cambio, algo que permite una gran afluencia de ideas innovadoras. Este Hub, enfocado a los esports de conducción es una oportunidad para que estudios, startups y desarrolladores puedan mostrar y llevar a cabo sus ideas de la mano de grandes compañías en la industria.*

Roberto Yeste, Head of PR, Partnerships and New Business de PlayStation Iberia.



*El Hub contiene todos los pilares para ofrecer un proceso de innovación corporativo potente.*

## EL PUNTO DE PARTIDA

Junto a los impulsores definimos los cuatro retos que creemos que son la clave para abordar la innovación en el sector con el objetivo de encontrar una startup que los hiciese posibles:



### **Reto 1**

Mejorar la monetización en los streamings y eventos físicos



### **Reto 2**

Mejorar la experiencia de los usuarios



### **Reto 3**

Aumentar el engagement mediante incentivos de los asistentes y espectadores



### **Reto 4**

Fomentar los hábitos saludables en los jugadores.

# PLANET CHALLENGE, UNA COMPETICIÓN SOSTENIBLE

Para resolver los retos del Hub y llevar a cabo el proyecto Planet Challenge, los integrantes escogieron a la startup Liight.

*Liight fomenta hábitos sostenibles y saludables a través de la tecnología y la gamificación.*

**¡Ser sostenible nunca moló tanto!**

Retos y recompensas ecofriendly-gamify app



"Be part of the Solution not the Pollution"

*Liight*

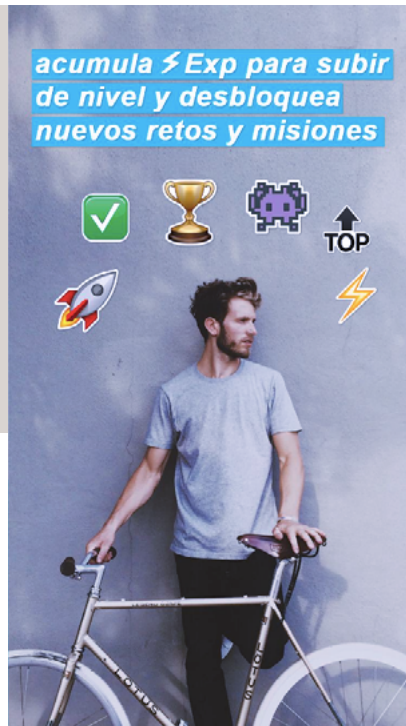


**Realiza acciones sostenibles y obtén tu recompensa**

# MISIÓN DEL PLANET CHALLENGE

Planet Challenge nace con el propósito de promover hábitos de movilidad sostenibles entre la comunidad gamer con tres objetivos:

- Fomentar la movilidad sostenible
- Potenciar acciones de reciclaje
- Concienciar el cuidado del medioambiente



## ¿CÓMO LO HICIMOS POSIBLE?

El Planet Challenge estuvo **dirigido a la comunidad gamer** desde el inicio, por lo que se vinculó a la competición Esports City League. Se trata del circuito más importante de competiciones amateur de esports en España, impulsado por Encom. Como buscábamos generar un gran impacto y concienciar sobre la movilidad sostenible, decidimos vincular el reto con Gran Turismo 7, un videojuego de simulación de carreras.

Mediante la app de Liight, se validan distintas acciones como caminar, montar en bici, reciclar o usar el transporte público, y se calcula la huella de carbono reducida gracias a su algoritmo, que bebe en tiempo real de bases de datos y plataformas propias de las Smart cities. Este impacto positivo en el planeta se convierte en puntos (Liights), que los usuarios ganan a través de distintas mecánicas de gamificación, compitiendo en retos y desafíos optando a diversas recompensas y premios directos.



*El **cambio climático** es un problema que nos afecta a todos, si bien, con el enfoque adecuado podemos tratar de mitigarlo impulsando un movimiento positivo (aún realista y exigente en la acción). Perseguimos llevar a cabo un **cambio sistémico en la sociedad y en el planeta** a través de la **gamificación** y la adquisición de hábitos sostenibles. El impacto de Liight en la salud de sus usuarios, así como en la del planeta, es hoy una propuesta innovadora, divertida y necesaria.*

Santiago Jiménez, CEO y cofundador de Liight

# CIRCUITO PLANET CHALLENGE

## Octubre

- *Lanzamiento Planet Challenge*



## Noviembre

- *Competición Gran Turismo 7 en Torre MAPFRE (barcelona)*



## Diciembre

- *Final del reto en Dreamhack (Valencia)*

El reto fue lanzado al público para nombrar al mejor jugador de GT7 de España, distinguiendo a los participantes en función de sus respectivas ciudades. Estos competían entre sí, sumando puntos por las diferentes actividades en un total de 4 rondas. Al final del reto, el ranking reflejaba 10 ganadores, uno por cada ciudad, con el objetivo de poder nombrar la ciudad más sostenible de España. Estos son registros obtenidos en tan solo la primera semana:

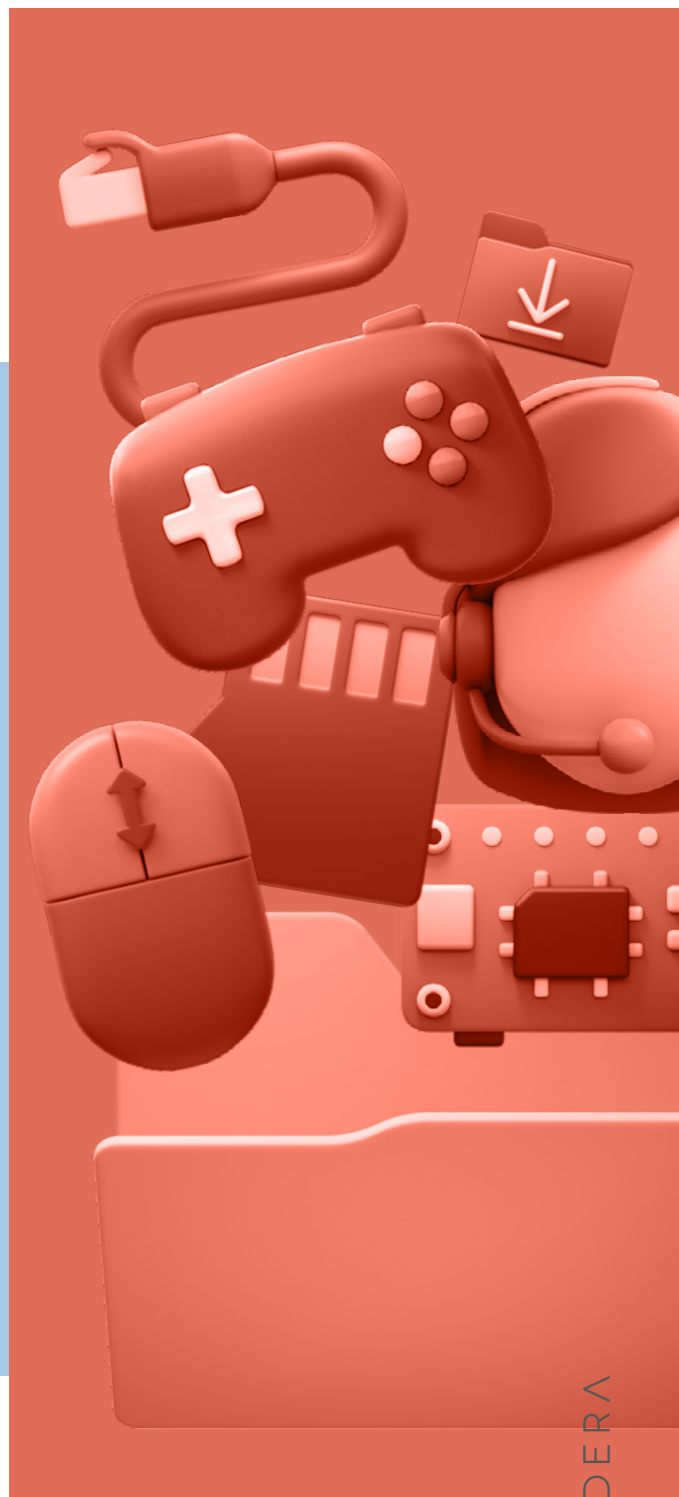
- 217 participantes
- 8.042 km de movilidad sostenible
- 1.107 kg de CO2 reducido



# *CIRCUITO PLANET CHALLENGE*

Siguiendo la dinámica del Planet Challenge, el ranking de las ciudades concluyó así...

- 1.** Madrid
- 2.** Barcelona
- 3.** Valencia
4. Zaragoza
5. Santiago
6. Oviedo
7. Málaga
8. Alicante
9. Murcia
- 10.** Bilbao



## COMPETICIÓN ESPORTS CITY LEAGUE EN TORRE MAPFRE

Aunque durante las diferentes rondas del recorrido los participantes competían de manera online, en noviembre realizamos una competición presencial localizada en Torre MAPFRE, en Barcelona, buscando al mejor jugador de la ciudad. Fue un escaparate de primer nivel para mostrar a los jóvenes qué era y a qué se quería llegar con el Planet Challenge.

Como propósito se buscaba que la gente pudiese participar en el propio evento reciclando en los distintos puntos habilitados y distribuidos en el recinto y respondiendo quizzes sobre movilidad sostenible y salud. El **evento** contó con creadores de contenido y **más de 800 partidas del videojuego**.

*40.000KM equivalen a una  
vuelta alrededor del mundo*

(pregunta del quizz)

Resultados del evento:

- 70 nuevos participantes
- 15 premios entregados
- 772 boletos canjeados por parte de Monster Energy
- 749 boletos canjeados para la pulsera de actividad.

*Monster Energy, no te quedes sin  
energía en plena partida.*





## FINAL DEL RETO PLANET CHALLENGE EN DREAMHACK

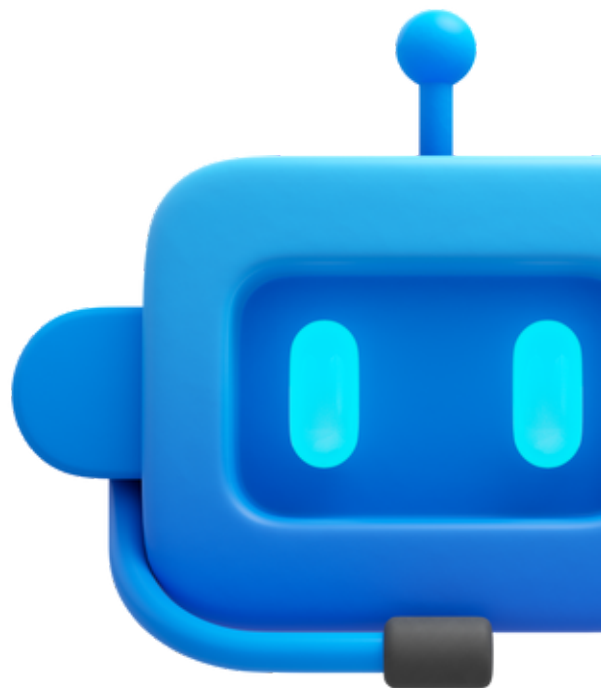
Nos acercamos a la recta final de Planet Challenge con la **DreamHack Invierno en Valencia**, el mayor festival de videojuegos y ocio digital de España y parte del circuito internacional.

*El evento contó con más de 2.500 partidas, concursos, formaciones, conciertos, torneos de baloncesto y con la presencia de algunos de los creadores de contenidos más importantes.*

### ¿CÓMO LO HICIMOS?

El Hub, a través de Liight y su expertise en retos y mecánicas phygital, diseñó una serie de misiones dentro de la app para los tres días del evento.

Los asistentes debían completar desafíos que combinaban deporte, sostenibilidad y concienciación medioambiental para ofrecer una experiencia gamificada, en la cual los usuarios podían optar a premios exclusivos siempre que completasen con éxito todos los retos del día.



# *MISIÓN DEL EVENTO DREAMHACK*

## **1. Puntos de reciclaje por DreamHack**

Dentro del recinto del evento se colocaron puntos de reciclaje con QRs que permitían a los gamers acumular puntos en su perfil de la competición.

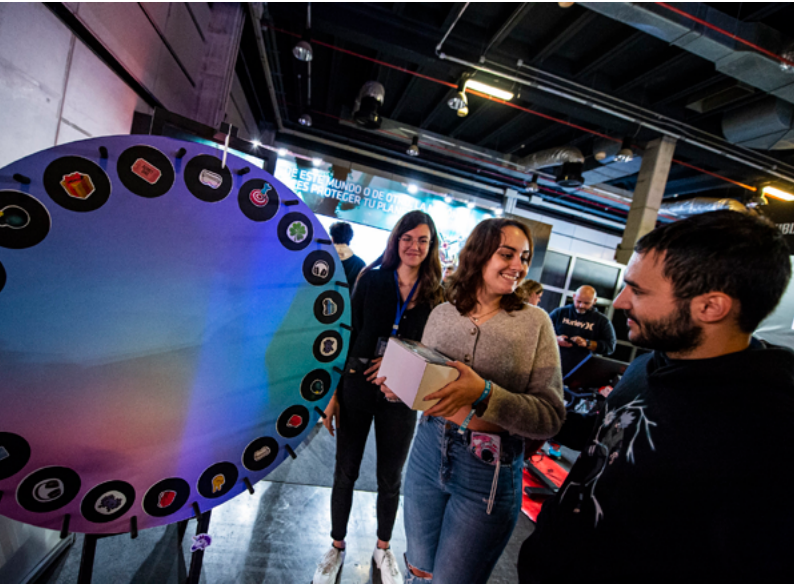


## **2. Acciones en el stand de MAPFRE**

MAPFRE lleva varios años comprometida con el mundo del gaming y, esta vez, su apuesta con el Hub fue clave para los desafíos de sostenibilidad.

MAPFRE tuvo presencia en el evento DreamHack de diciembre y facilitó dentro de su espacio unas bicicletas estáticas que ayudaron a promover una dinámica de movilidad sostenible. En concreto, los usuarios tenían que hacer un recorrido con las bicicletas para poder completar con éxito la misión y, entre todos, sumar sus recorridos sostenibles a un marcador donde reflejábamos cuántos kg de Co2 se habrían ahorrado en el mundo real.





### 3. Ruleta de premios:

Una vez los gamers completaban la misión del día con el recorrido en bici, podían acceder a tirar de la ruleta en el mismo stand de MAPFRE para conseguir premios tanto de su marca como del resto de partners del Hub como Monster Energy, Liight y PlayStation.



### 4. Ganadores del reto Planet Challenge

Al concluir los 3 días de la DreamHack, dimos por finalizado el reto de Planet Challenge en el escenario de Esports City League, donde hicimos la entrega de 4 grandes premios que incluían gadgets tecnológicos de MAPFRE, Monster gratis durante un año, licencias para el juego Gran Turismo 7 y entradas para la DreamHack, entre otros.





# PREMIOS PLANET CHALLENGE



*Entrega de premios de los ganadores de Planet Challenge*

## Resultados del evento:

- 700 participantes
- 3.327 actividades realizadas
- 837 kg de CO<sub>2</sub> reducidos
- El 25% de los participantes aprecian el uso de materiales reciclables a la hora de comprar un producto
- El 80% de los participantes prefiere caminar antes que utilizar cualquier medio de transporte.
- Un 30% de los participantes no utiliza medios de transporte sostenible porque no disponen de carriles habilitados en su zona.



## *DECLARACIONES DE PARTICIPANTES DEL PLANET CHALLENGE:*

*“Nos la descargamos mi novia y yo y nos picamos mucho durante DreamHack, al final del día veíamos en el ranking quién había conseguido más puntos reciclando. ¡Al final ganó ella el Reto, jajaja!”*

Javixx04r, subcampeón reto Planet Challenge en DreamHack

*“Nos lo contaron en la fila del evento en Barcelona, cuando participamos nos moló la temática y ¡encima nos tocó uno de los premios!”*

Pol03, ganador Sorteo Xiaomi Band (Barcelona)

*“Conocí esta app gracias a @x6Flipin en Twitch. Lo que más me gusta es el concepto de competición para ayudar a reducir el CO2, me parece motivador. También me gusta que no se necesita tener la app abierta, sino que cuando entras se sincroniza. Mejoraría quizás que más gente participe, que se conozca más la app.”*

Dellingr, top 1 Alicante



# ***UN GRAN IMPACTO EN LA COMUNIDAD GAMER***

El éxito de este proyecto radica en la creencia de coexistencia entre startups y corporaciones. La experiencia y capital de las empresas tal vez sea el complemento ideal a la irrupción y motivación de la startup. Esta es la fuerza de la innovación abierta.

*La sostenibilidad y la adaptación  
a los cambios de la sociedad son  
imprescindibles para un sector en total  
crecimiento como el de esports.*

El Hub de innovación abierta, promovido por Lanzadera, es un ejemplo de colaboración total entre las corporaciones miembros. Los datos obtenidos y el éxito derivado del reto no hubiera sido posible sin la implicación de las corporaciones y la startup, y mucho menos sin el aporte que han hecho cada una de ellas.

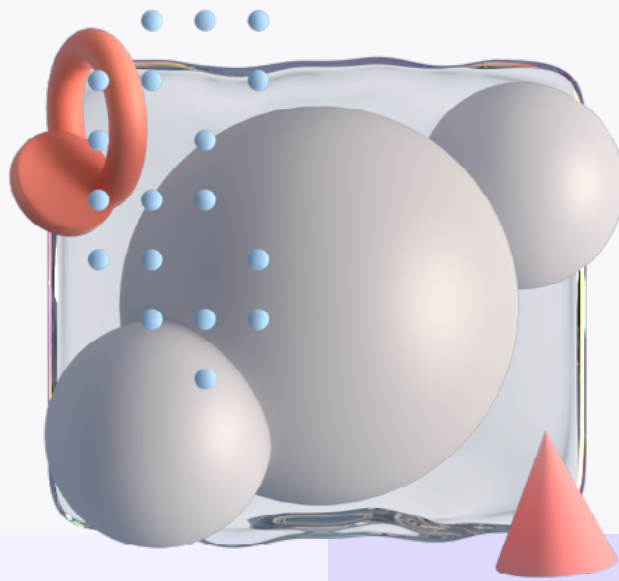
*Un 60% de las personas se decantan  
por caminar frente ir en bicicleta  
Más del 60% de la población  
afirma reciclar habitualmente*

## ***CIFRAS***

- +1.500 participantes en los retos semanales
- +80.000 km sostenibles
- +12.500 kg de CO<sub>2</sub> reducidos



# ¿Quieres unirte al HUB Esport?



## ¿Eres una corporación?

Desde Lanzadera podemos ayudaros a dar un salto en la innovación junto a startups que os permitirán resolver retos internos con gran agilidad.

## ¿Estás emprendiendo?

Te estamos buscando para construir la sanidad del futuro junto a grandes corporaciones que forman parte del Hub de Esports.



**HUB  
ESPORTS**

LANZ^DERA