

Universidad de las Fuerzas Armadas
ESPE Sede Latacunga
Carrera de Ingeniería de Software
Latacunga - Cotopaxi
17-JULIO-2023

INFORME N.º __-2023 DEL “VIII FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS SOFTWARE GAMER FEST” DE LA CARRERA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE.

➤ ANTECEDENTES

La carrera de Ingeniería en Software (ISOW) de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sede Latacunga, se crea el 22 de abril del 2008 mediante Orden de Rectorado No. 2008- 070-ESPE-a-3, y es registrada en el Sistema de Información Académica del CONESUP el 13 de agosto del 2008.

Con la finalidad que los estudiantes de la Carrera de Ingeniería de Software compartan sus conocimientos, demuestren sus habilidades, y motivarlos hacia el desarrollo del software como un futuro prometedor, la Carrera desarrolló el “VIII FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS SOFTWARE GAMER FEST”, evento que fue planificado dentro de la “AGENDA DE EVENTOS POR EL ANIVERSARIO 39 DE LA SEDE LATACUNGA PARA EL PERÍODO 2023”, ejecutado los días 22 y 23 de junio del presente año.

➤ DESARROLLO

1. DESARROLLO DEL EVENTO

El “FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS SOFTWARE GAMER FEST” se desarrolló los días 22 y 23 de junio del 2023, desde las 08H00 a las 15H00 en los salones de clase del cuarto piso, primera y planta baja de acuerdo a la agenda anexo a este instructivo. Esta edición contó con la colaboración con los estudiantes de la carrera de Software y Club de Software. Las categorías y torneos se dividieron en las siguientes modalidades:

- TORNEO DE VIDEOJUEGOS MODALIDAD VIRTUAL
 - Torneo de Dota 2
 - Torneo de Valorant
 - Torneo de League of Legends
 - Torneo de Fornite
- TORNEO DE VIDEOJUEGOS MODALIDAD PRESENCIAL
 - Torneo de FIFA 23
 - Torneo de Mortal Kombat X
 - Torneo de Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3
 - Torneo de Just Dance
 - Torneo de Mario Kart
 - Torneo de Clash Royale
 - Torneo de Free Fire
- CONCURSO DE VIDEOJUEGOS CREADOS POR LOS ESTUDIANTES DE SOFTWARE.
- CONCURSO DE COSPLAYS

2. INSCRIPCIONES DEL EVENTO

En esta edición se contó con el desarrollo de la página web para el proceso de inscripción donde cada participante pudo registrarse, realizar inscripciones en todas las modalidades, subir comprobantes de pago y revisar el estado de las inscripciones.

A partir de la página web se registró:
Inscripciones Totales: 234
Inscripciones Individuales: 205

Inscripciones Grupales: 28

La inscripción de torneos individuales lo realizó los participantes, añadiendo los juegos que desean participar y subiendo el comprobante de pago. Los juegos con mayor participación fue FIFA 23 y FREE FIRE como se visualiza en la tabla.

INSCRIPCCIONES INDIVIDUALES		
	Videojuego	Inscritos
1	Fornite	25
2	Just Dance	6
3	FIFA 23	33
4	Mario Kart	15
5	Mortal Kombat	19
6	Free Fire	31
7	Clash Royale	28
8	Dragon Ball	24
9	Concurso de Videojuegos	19
10	Concurso de Cosplay	5
TOTAL		205

Las inscripciones de torneos grupales solo realizaron los capitanes del equipo. El capitán es el encargado de crear un nuevo equipo y escribir los integrantes correspondientes. Tomando en cuenta que son 5 participantes en Valorant, Dota 2, League of Legends y participantes en Free Fire Escuadras.

INSCRIPCCIONES GRUPALES			
	Videojuego	Equipos inscritos	Participantes
1	Valorant	4	20
2	Dota 2	5	25
3	League of Legends	9	45
4	FREE FIRE ESCUADRAS	10	40
TOTAL		28	130

El evento "Software Gamer Fest", en esta edición permitió que los estudiantes de la carrera de Ingeniería de Software se vinculen con la sociedad, demostrando y midiendo sus habilidades con respecto a los participantes externos a la institución.

El alcance del evento creció significativamente con respecto a las ediciones anteriores, para lo cual fue indispensable el manejo de herramientas digitales que facilitaron el proceso de difusión e inscripciones al evento.

3. REDES SOCIALES.

Instagram: Instagram fue la plataforma principal para la promoción del evento debido



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN Y CALIDAD

a su popularidad entre la comunidad gamer y su enfoque visual. Se realizaron 61 publicaciones en el perfil oficial del Gamer Fest 2023, compartiendo contenido relacionado con los videojuegos disponibles, información relevante, avances sobre las actividades y fotografías del concurso. La interacción en Instagram fue destacable,

generando un elevado nivel de entusiasmo entre los seguidores.

Facebook: Aunque Instagram fue el canal predominante, Facebook también se empleó para ampliar la presencia en redes sociales. Se compartieron publicaciones y enlaces a través de la página oficial del evento, conectando con aquellos interesados en el concurso que preferían esta plataforma.

Herramientas de Organización de Publicaciones:

Para una gestión eficiente de las publicaciones en Instagram, se utilizó la herramienta de planificación y programación de contenido "Meta". Esta herramienta permitió establecer un calendario editorial, asegurando una presencia constante y variada en el perfil del evento. Gracias a Meta, pudimos mantener una coherencia visual y un tono de comunicación acorde con el espíritu del concurso.

Métricas de Seguidores:

Durante la campaña de promoción, el perfil oficial del GameFest 2023 en Instagram alcanzó un total de 329 seguidores, mostrando un incremento progresivo a medida que se acercaba la fecha del evento. La comunidad se mostró altamente participativa, generando interacciones a través de likes, comentarios y compartiendo las publicaciones con sus seguidores, lo que contribuyó significativamente a ampliar el alcance del concurso.

Correo y Contraseña:

Para acceder al perfil oficial del evento y gestionar las publicaciones, se utilizó el siguiente correo y contraseña:

Correo: gamefestespel@gmail.com

Páginas Oficiales del Evento:

<https://www.instagram.com/gamerfest.ec/>

<https://www.facebook.com/gamerfest.ec>

www.espelgamerfest.com

4. PAGINA WEB

La página web fue creada con el propósito de ofrecer a los aficionados de los videojuegos un espacio interactivo y accesible para conocer todos los detalles del festival, registrarse en las competiciones y acceder al cronograma de actividades. La página ofrecía una amplia cantidad de información relevante sobre el evento, lo que permitía a los usuarios tener una visión completa de las actividades planificadas y los detalles esenciales. Desde la descripción de cada competición y sus reglas, hasta la información sobre Sponsor que ayudaron como patrocinio del evento.

Acceso de Administrador:

El acceso de administrador a la página web www.espelgamerfest.com estaba protegido

por un usuario y contraseña específicos. El administrador tenía privilegios para ver la lista de participantes inscritos, el dinero recaudado y la cantidad total de inscritos en las diferentes competiciones. Esto permitía al administrador tener una visión completa del estado del evento y tomar decisiones informadas sobre la gestión del mismo.

Usuario del Administrador: aclascano@gmail.com

5. Ganadores

Durante el encuentro para la comunidad gamer, se llevaron a cabo diversas competiciones en las que los participantes demostraron sus habilidades y destrezas en el mundo de los videojuegos. En este informe, se mencionarán los nombres de los ganadores del primer y segundo lugar en cada una de las competiciones celebradas.

	PRIMER LUGAR	SEGUNDO LUGAR
Just Dance	Leonardo Alajo	Jennifer Villegas
Clash Royale	Anderson CHASILOA	Anthony Simbaña
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	Carlos Loaiza	Bryan Ipiál
Free Fire INDIVIDUAL	Jostin Lita	Francis Mora
Free Fire ESCUADRA	Maigua Team	Fénix Team
FIFA 2022	Richard Panchi	Steeven Achote
Mario Kart	Stalin Manítio	Antony Andrade
Dota 2	TurboMatch: Mauricio Yanez - Cristian Arias - Carlos Vasquez - Wilson Pisco - Andrés Mora	Los Reales: Andrés Hidalgo - Edwin Velasco - John Rodríguez - Luis Rodríguez - David Hidalgo
Valorant	Ragnus Esports	
Fornite	Leonel Vazques	Jonh Licta
LOL	Come Ñañas	Tiguers
Concurso de Cosplay	Domenika Naranjo	Mateo Lopez
Concurso de Videojuegos	Jimmy Guajan	Andrés Rivera
Mortal Kombat	Jonathan Cuji	Luis Molina

6. Patrocinadores

Se destaca la colaboración y el apoyo invaluable proporcionado por los patrocinadores durante el evento "Espel Gamer Fest". Estos socios comerciales fueron fundamentales para hacer posible la realización de un festival exitoso y brindar una experiencia inolvidable a la comunidad gamer. A continuación, se enumerarán los patrocinadores principales y se resaltarán las contribuciones que realizaron para enriquecer el evento.

NEGOCIO	AUSPICIO	CONTACTO
----------------	-----------------	-----------------



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

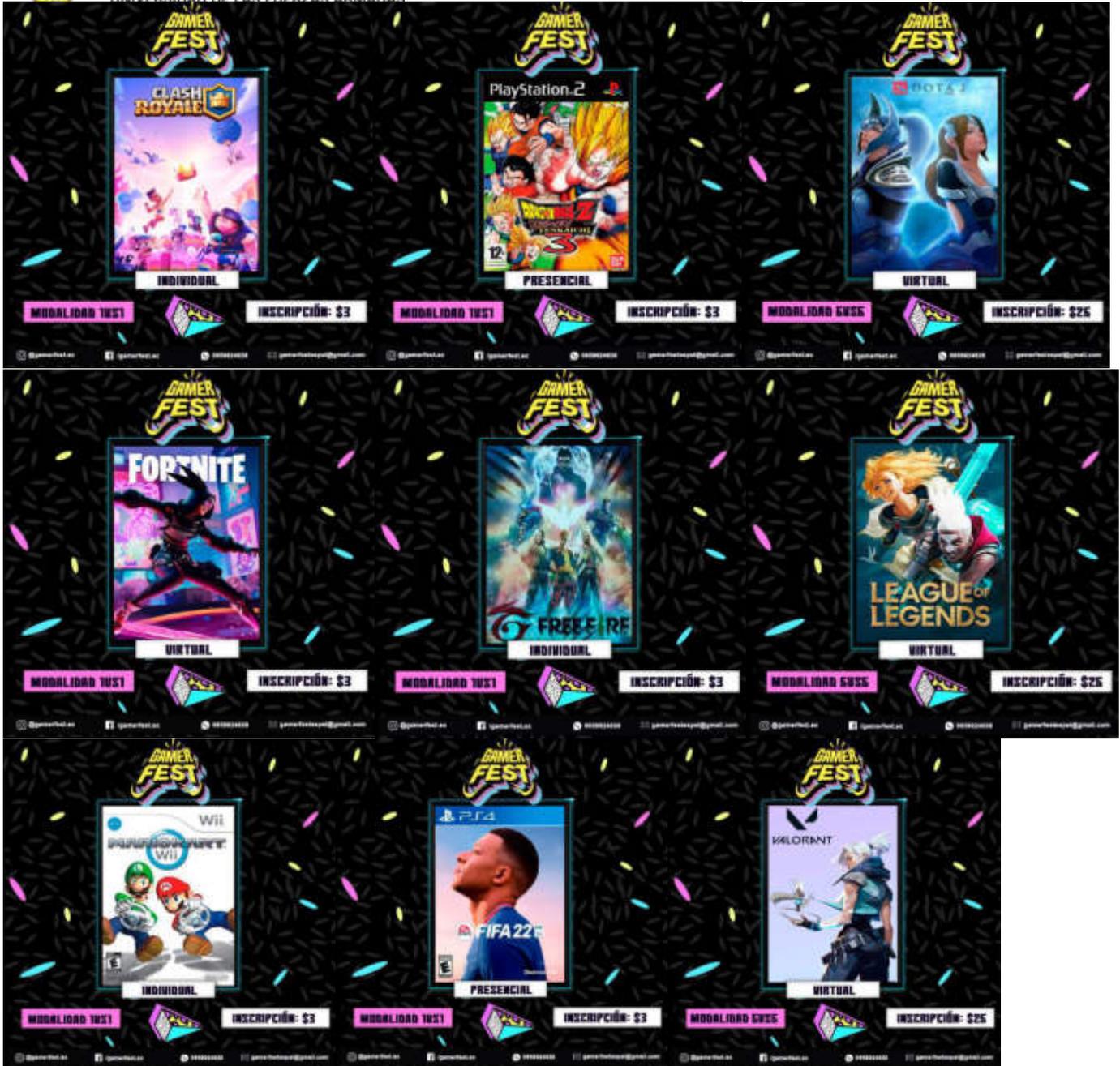
RV Importaciones	5 KITS GAMERS	0980906099
NidaVellir	BABY YODA	0987891674
Tienda Amaterasu	ARMABLE ANIME	0998821222
SPEEDY	COBERTURA DE INTERNET PARA LOS DÍAS 22,23 DE JUNIO	0996049694
California	3 COMBOS CALIFONIA	0987113119
La Terraza	20 ORDENES DE CONSUMO	0998390674
Tuenti	5 KITS TUENTI- CHIPS PARA TODOS LOS PARTICIPANTES	0998875454
Compu Credito	KIT GAMER	0993497040
PAPITAS DE LA ESPE	75\$ + 8 ORDENES DE CONSUMO	0958994574
Dra. Janeht Renjifo	5 TROFEOS	

EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DEL EVENTO

- Logo Oficial Del Evento



- Infografías Temáticas Elaboradas Para El Evento



Game	Platform	Modality	Registration Fee
Clash Royale	Individual	Individual	\$3
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	PlayStation 2	Presencial	\$3
DOTA 2	Virtual	Grupos	\$25
Fortnite	Virtual	Individual	\$3
Free Fire	Virtual	Individual	\$3
League of Legends	Virtual	Grupos	\$25
Super Mario Party: Wii	Wii	Individual	\$3
FIFA 22	PS4	Presencial	\$3
Valorant	Virtual	Grupos	\$25



GAMER FEST
CONCURSO COSPLAY
INSCRIPCIÓN GRATUITA
APLICA TÉRMINOS Y CONDICIONES EN LOS ESTABLECIMIENTOS ESPE-U



GAMER FEST
CONCURSO DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
INSCRIPCIÓN GRATUITA
APLICA TÉRMINOS Y CONDICIONES EN LOS ESTABLECIMIENTOS ESPE-U

➤ Poster Oficial Gamer Fest 2022



GAMER FEST

22 Y 23 DE JUNIO DE 2023

ESPE-LATAACUNGA BELISARIO QUEVEDO

DOTA 2, MORTAL KOMBAT 11, LEAGUE OF LEGENDS, FORNITE, FIFA 22, BASKETBALL 2 RTS, JUST DANCE 2022, MARIO KART 8, VALORANT, CLASH ROYALE, FREE FIRE

INSCRIPCIONES: WWW.ESPELGAMERFEST.COM

Logos of sponsors: CALIFORNIA RESTAURANTE, PAPIITAS DE LA ESPE, TERNIZA RESTO-BAR, speedy internet, tuenti, energynova, ESPE, Software, Software

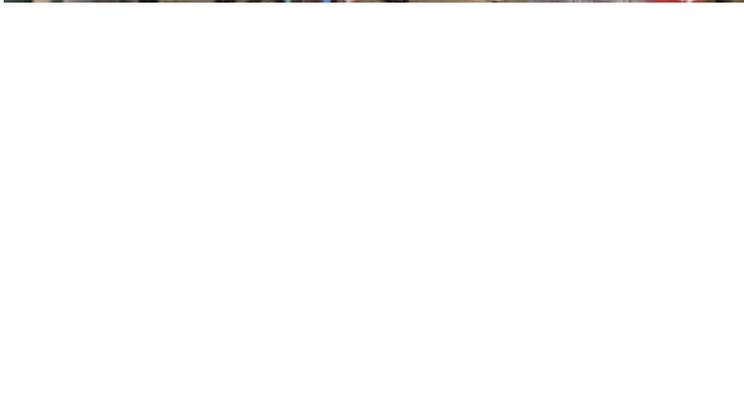
➤ Inauguración del evento



➤ Fotografías del evento



➤ Fotografía de Patrocinadores



➤ Premiación del evento



➤ CONCLUSIONES

- El evento GAMER FEST fue un evento exitoso que logró reunir a la comunidad gamer en un espacio de diversión, competición y entretenimiento. La participación entusiasta de los asistentes, la calidad de las competencias y la atmósfera de camaradería generada durante el evento fueron elementos clave para su éxito.
- Tuvo impacto significativo en la comunidad gamer, brindando una plataforma para que los participantes demostraran sus habilidades, compartieran su pasión y se conectaran con otros aficionados. El evento fomentó la cultura gamer y promovió la inclusión, permitiendo que personas de diferentes edades y trasfondos se unieran en torno a una misma afición.
- La colaboración de los patrocinadores y aliados fue fundamental para el éxito del evento. Su apoyo financiero, logístico y promocional contribuyó a crear una experiencia de alta calidad para los asistentes y garantizó la viabilidad.

➤ RECOMENDACIONES

El evento se ha desarrollado con total éxito, destacando la amplia participación de los estudiantes de la carrera de Software de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sede Latacunga, campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara. Tomando en cuenta la experiencia y los puntos de vista de los diferentes organizadores, se recomiendan tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- La página web www.espelgamerfest.com debe seguir siendo una herramienta central para la promoción del evento. Es fundamental mantenerla actualizada con información sobre futuras ediciones, resultados y galerías de fotos y videos del evento pasado. Asimismo, es importante impulsar el crecimiento de las redes sociales del "Espel Gamer Fest" para llegar a un público más amplio y mantener una comunicación constante con la comunidad gamer.
- Es importante promover la participación de docentes y alumnos en eventos de entretenimiento gráfico, como torneos de videojuegos y competencias de cosplay. Estas actividades fomentan la integración y la convivencia entre la comunidad educativa, impulsando una cultura de innovación y creatividad.
- Para expandir la influencia y el alcance del "Espel Gamer Fest", se sugiere invitar a las diferentes Unidades Educativas de Bachillerato a participar en un día abierto en la universidad. Esta iniciativa permitirá mostrar la institución como un lugar de aprendizaje y diversión, fomentando una percepción positiva y una mayor vinculación con la sociedad.
- Se recomienda establecer alianzas estratégicas con otras universidades a nivel nacional. La colaboración con instituciones educativas similares permitirá ampliar la participación de estudiantes y aficionados de diferentes regiones, creando un evento de mayor alcance y relevancia en la comunidad gamer a nivel nacional.
- Mantener un contacto cercano con patrocinadores, agradecerles por su apoyo y buscar oportunidades para continuar colaborando en futuras ediciones. Ofrecer paquetes de patrocinio atractivos, con beneficios exclusivos, puede incentivar su participación continua y asegurar la sostenibilidad económica del evento.
- Mantener un contacto cercano con ellos, agradecerles por su apoyo y buscar oportunidades para continuar colaborando en futuras ediciones. Ofrecer paquetes de patrocinio atractivos, con beneficios exclusivos, puede incentivar su participación

continua y asegurar la sostenibilidad económica del evento.

- Para enriquecer la experiencia del "Espel Gamer Fest", se recomienda diversificar el contenido del evento. Además de las competiciones y torneos de videojuegos, se pueden incluir charlas, conferencias y mesas redondas sobre temas relevantes para la industria del gaming, la tecnología y la cultura geek. La presencia de invitados especiales, youtubers o streamers reconocidos también puede atraer a más asistentes y generar interés en el evento.

Elaborado por:



Firmado electrónicamente por:
LUIS GONZALO BORJA
ALMEIDA

Ing. Gonzalo Borja.
**Docente Encargado
de la organización
del Gamer Fest 2023**

Srta. Andrea Lascano
**Coordinadora de la
organización del
Gamer Fest 2023**

Sr. Hernán Iturralde
**Co-Coordenador de la
organización del
Gamer Fest 2023**

