

# Mexicano emprende con Esports: Deporte con crecimiento a nivel global



Daniel Trinidad Padilla Anaya, estudiante de Creación y Desarrollo de Empresas del Tec de Monterrey [campus León](#), **busca posicionar los Esports con [Respawn](#), uno de los pocos Game Center en México.**

De acuerdo con Patricia Nava, coordinadora de Liderazgo y Vivencia, los Esports en México han ganado popularidad en los últimos años gracias al esfuerzo de **emprendedores que buscan posicionarlos como lo están ya en otros países.**

*“Anteriormente no había nada de esto, sólo era una afición, gracias al esfuerzo de emprendedores como Daniel, se están consolidando cada vez más”* afirmó Nava.



width="900" loading="lazy">

La idea surgió **mientras Daniel realizaba su intercambio en China por parte del Tec**. Él siempre había sido apasionado por los videojuegos por lo que **al ver el potencial que tenían, decidió establecer un Gaming Center** en conjunto con unos amigos.

*“Recuerdo que cuando tuve la oportunidad de ir de intercambio a China, veía espectaculares y anuncios como aquí que ves a Messi con una marca gigante de refrescos, pero con jugadores de videojuegos”* comentó Daniel para CONECTA.

Además de un espacio donde los aficionados a los videojuegos puedan reunirse, Respawn es un equipo competitivo que **participa en torneos principalmente de League of Legends**, el videojuego más competido en el mundo.

*“Nos reunimos varios amigos del Tec, y se dio la iniciativa de encontrar un lugar donde la gente pudiera ir a jugar videojuegos y ¿por qué no?, formar un equipo que represente a la región en torneos nacionales”* añadió Padilla.

El equipo de trabajo de Daniel está conformado EXATECs y estudiantes de carrera y PrepaTec de campus León:

- Fabián Valenzuela - Director de diseño y relaciones.
- Juan Villaseñor - Director de márketing.
- Isabella Camarena - Diseñadora.
- Hiroshi Iwadare - Administrador del Gaming Center.
- Ana Glyka - Servicio al cliente.



width="900" loading="lazy">

Actualmente **Respawn**, forma parte de la competición de **League of Legends** más importante **del país**, que es la División de Honor Telcel, la cual es organizada anualmente y donde se reúnen los mejores equipos para competir.

*“Debutamos en la División de Honor este año. Queremos clasificarnos a la Liga Latinoamericana para tener una mayor proyección y tal vez expandirnos a más partes de México o América Latina”* dijo Padilla.



width="900" loading="lazy">

Patricia cuenta que gracias a iniciativas como la de Daniel, **más estudiantes comenzaron a disputar torneos de Esports en el campus**, las cuales se realizan por medio del departamento de Liderazgo y Vivencia del Tec.

*“Entre las habilidades blandas que desarrollan los Esports están el liderazgo, resiliencia, trabajo en equipo y disciplina. Me atrevo a decir que probablemente con un sentido de comunidad más fuerte que en otras actividades deportivas”* resaltó Patricia.

Además, el Tec de Monterrey ofrece la **Esports Arena Borregos**, la cual permite a los estudiantes capacitarse en este nuevo deporte y **desarrollar habilidades complementarias**.

La Esports Arena Borregos, es un **centro universitario especializado en deportes electrónicos ubicada en Tec campus Guadalajara**.

A raíz de este proyecto, Daniel **busca reconocer a su equipo y otros jugadores dentro de la comunidad deportiva** con el fin de obtener apoyo para llevar estos equipos a competencias a nivel internacional.

*“Algunos lugares ofrecen becas y apoyos para chicos que juegan videojuegos, igual que si fueran a jugar para el equipo de básquetbol. Creo que sería un paso muy grande para nuestra comunidad y para el desarrollo de los Esports”* finalizó Padilla para CONECTA.