

POSICIONAMIENTO EN ESPORTS



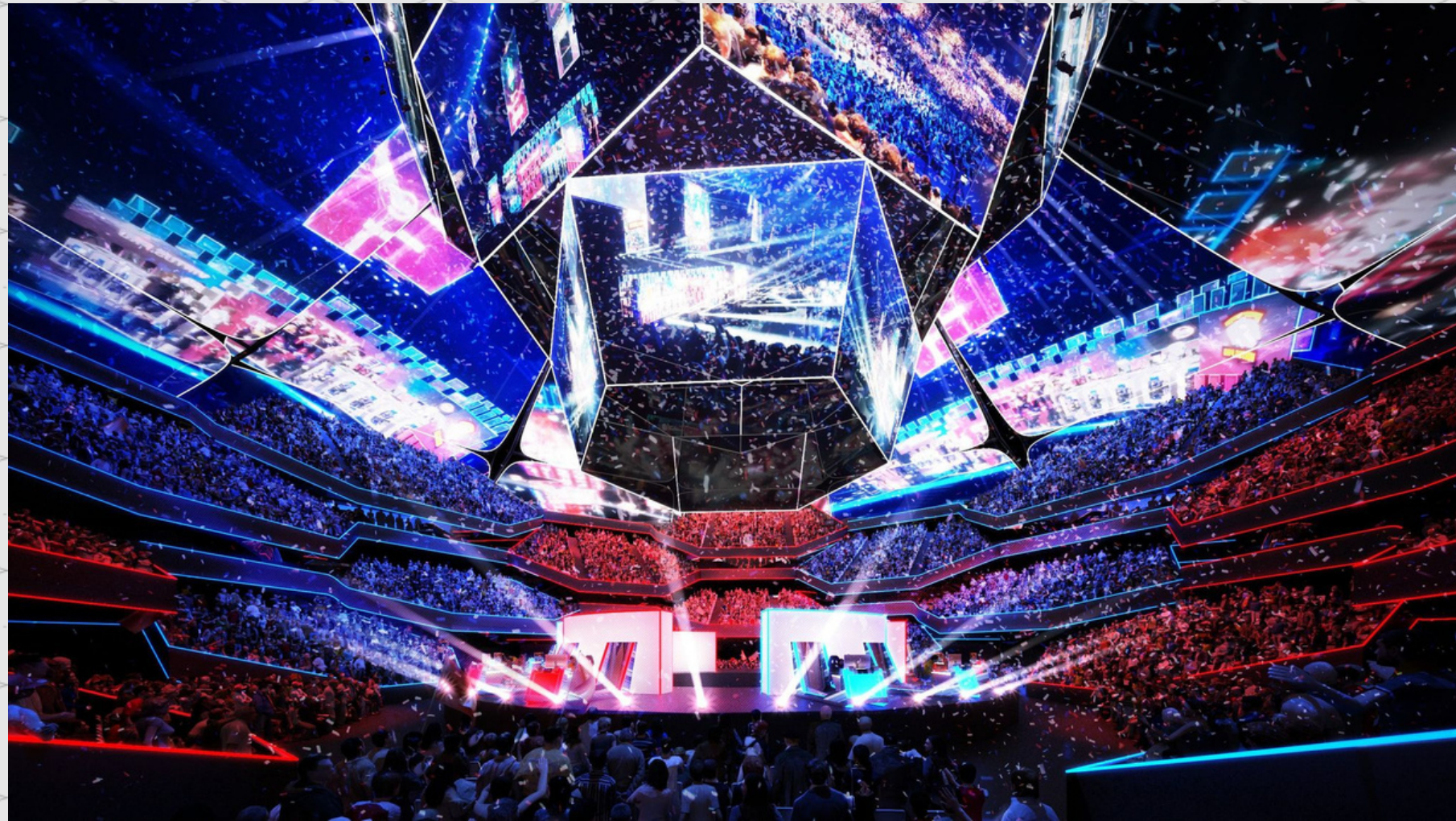
Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Manuel Alejandro Castro
Proyecto Avanzado de Comunicación Visual

Énfasis en Marca y Mercadeo
Asesor: Pablo Cesar Gomez Lopez

¿QUÉ ES ESPORTS?

ESPORTS



ESPORTS







TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX





KNIGHTS



UBISOFT

R6 SHARE 

OBJETIVO GENERAL

Potenciar el posicionamiento del equipo Pittsburgh Knights a través de procesos de comunicación durante la BLAST LATAM League - Etapa 2, del juego Tom Clancy's Rainbow Six Siege



KNIGHTS

Coordinador de Esports y Mercadeo

**Departamento de
mercadeo**

Equipo de contenido

**Equipo de redes
sociales**

SISTEMA DE PRODUCTOS

Dirección
Fotografía

Gráficos

Dirección de
Entrevistas y
Videografía

Optimización de
Operaciones

Aquí lo puedes
ver todo:



REQUERIMIENTOS

1

Contenido en movimiento para mejores resultados en redes sociales

2

Contenido visual suficiente hasta Febrero 2024

3

Implementar aire futurista en el contenido debido a la dirección de la empresa.

4

Se debe debe crear una guía para creación de videos de contenido

5

Implementar rasgos de México a estética y colores de Pittsburgh Knights

SISTEMA DE PRODUCTO

DIRECCIÓN

DE FOTOGRAFÍA

Indicaciones

- **Locación:**
 - Jardín Allende
 - Parroquia San Miguel de Allende
 - Templo de San Francisco de Asis
 - Gaming House
- **Fotografías dinámicas:**
 - Diferentes ángulos
 - Primer Plano
 - Plano Medio
 - Plano General
 - Plano de Conjunto
 - Plano Americano
- **Tipo de fotografías:**
 - Fotografía al aire libre
 - Fotografía formal
 - Fotografía de colocación de productos
 - Fotografía Gaming

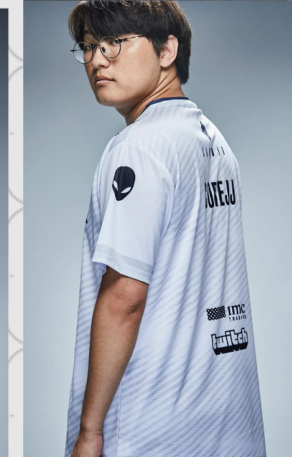
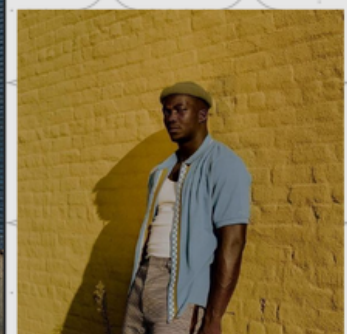
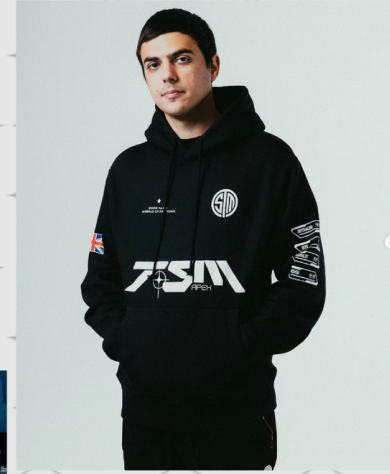
FOTOGRAFÍA

- Locaciones:
 - Jardín Allende
 - Parroquia San Miguel de Allende
 - Templo de San Francisco de Asis
 - Gaming House



FOTOGRAFÍA

- Fotografías dinámicas:
 - Diferentes ángulos
 - Primer Plano
 - Plano Medio
 - Plano General
 - Plano de Conjunto
 - Plano Americano



FOTOGRAFÍA



FOTOGRAFÍA



SISTEMA DE PRODUCTO

GRÁFICOS PARA COBERTURA DE PARTIDOS

Requerimientos

- Requerimientos visuales:
 - Aire futurista
 - Conservar rasgos "grunge"
 - Colores de Knights y de Mexico
 - Movimiento
- Tipos de gráficos:
 - En Vivo
 - Derrota
 - Victoria
 - Clasificación

LATAM LEAGUE

LIVE NOW

VS

EVOLVE

Stage 2

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

LATAM LEAGUE

EN VIVO

VS

Liga LATAM 2 - Last Chance Qualifier

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

VICTORIA

6K

2 - 0 6K

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

VICTORY

V

2 - 1 V

LATAM League Stage 2 PLAYOFFS

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER



QUALIFIED
FOR
PLAYOFFS

LATAM LEAGUE - STAGE 2

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

LATAM LEAGUE

A player in a black jersey with a yellow logo is celebrating, with his hands raised. The background is black with yellow and white text.



QUALIFIED
FOR THE
MAJOR
ATLANTA

LATAM LEAGUE Last Chance Qualifier

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

Three players in black jerseys are celebrating, with one holding a trophy. The background is black with yellow and white text.



VICTORY

MG

2 - 0

LATAM LEAGUE - STAGE 2

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

LATAM LEAGUE

A player in a black jersey with a yellow logo is celebrating with his arms crossed. The background is black with yellow and white text.



DEFEAT

MG

2 - 1

LATAM LEAGUE - STAGE 2

ZIPPO | invstr | ZENNI | SHEETZ | HYPER

LATAM LEAGUE

A player in a black jersey with a yellow logo is celebrating with his arms crossed. The background is black with yellow and white text.

SISTEMA DE PRODUCTO

VIDEOS PARA

CONTENIDO

Entrevistas

- Dirección de entrevista:
 - Preguntas
 - Primera edición para establecer narrativa
 - Subtítulos
 - Gestión de distribución

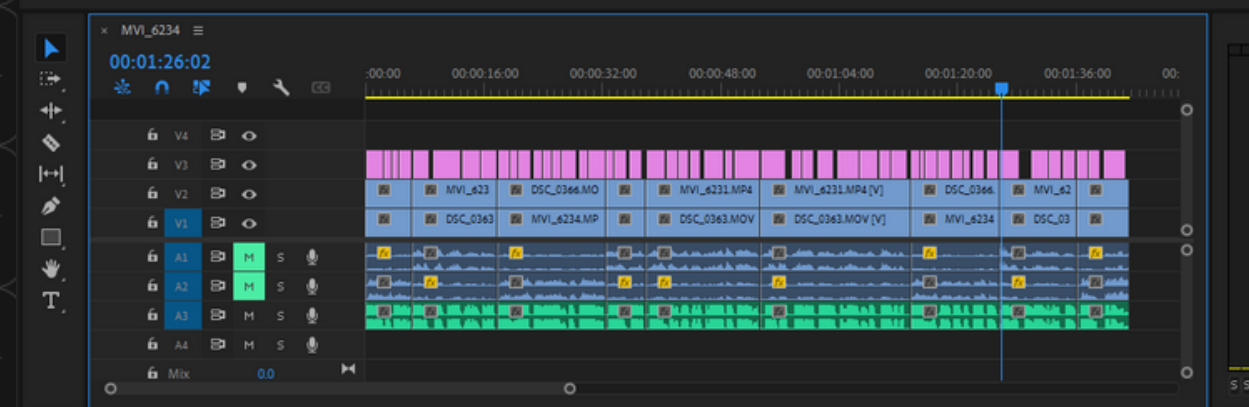
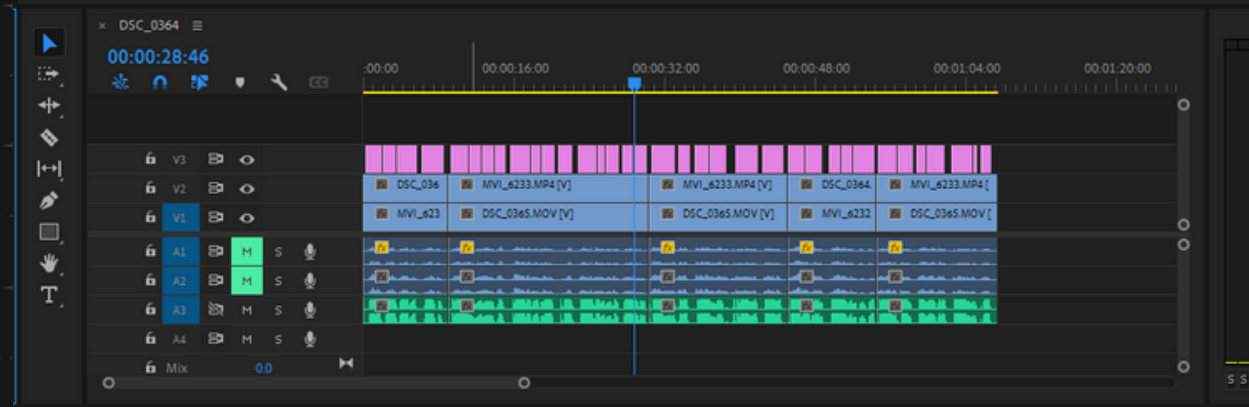
Entretenimiento

- Estrategia de Contenido:
 - Ideación
 - Guión
 - Grabación
 - Primera edición para establecer narrativa
 - Subtítulos
 - Gestión de distribución

DIRECCIÓN ENTREVISTAS



- Dirección de entrevista:
 - Preguntas
 - Primera edición para establecer narrativa
 - Subtítulos
 - Gestión de distribución



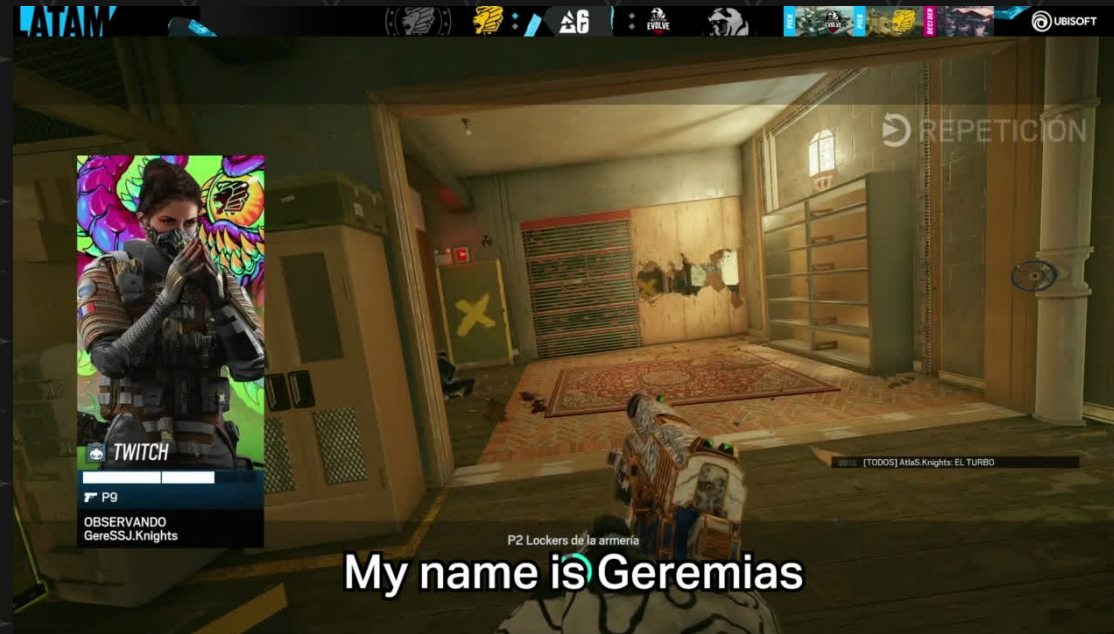
ENTREVISTAS



MEET ATLAS | KNIGHTS R6 PRO



PADCV - Manuel Alejandro Castro



MEET GERE | KNIGHTS R6 PRO

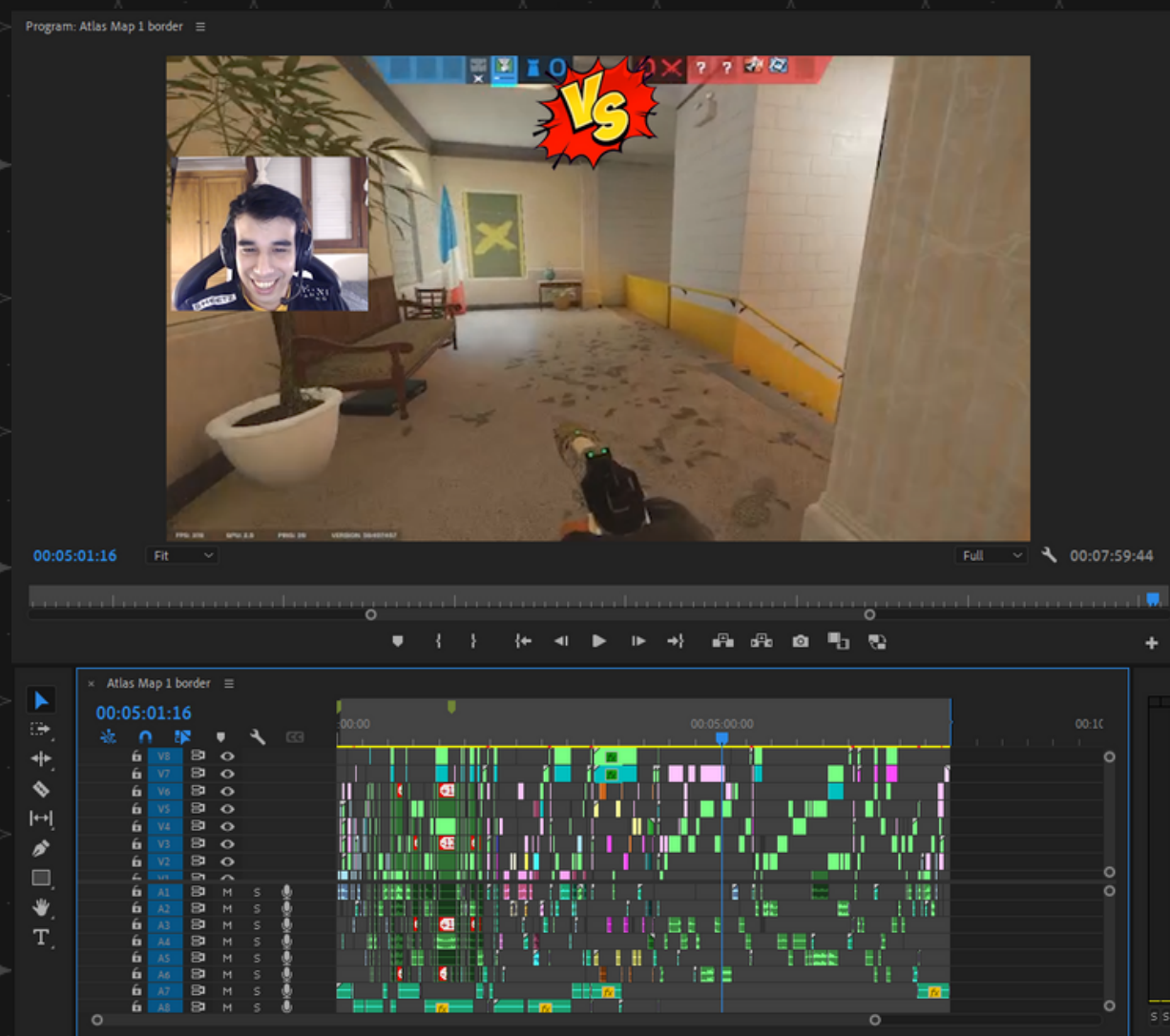
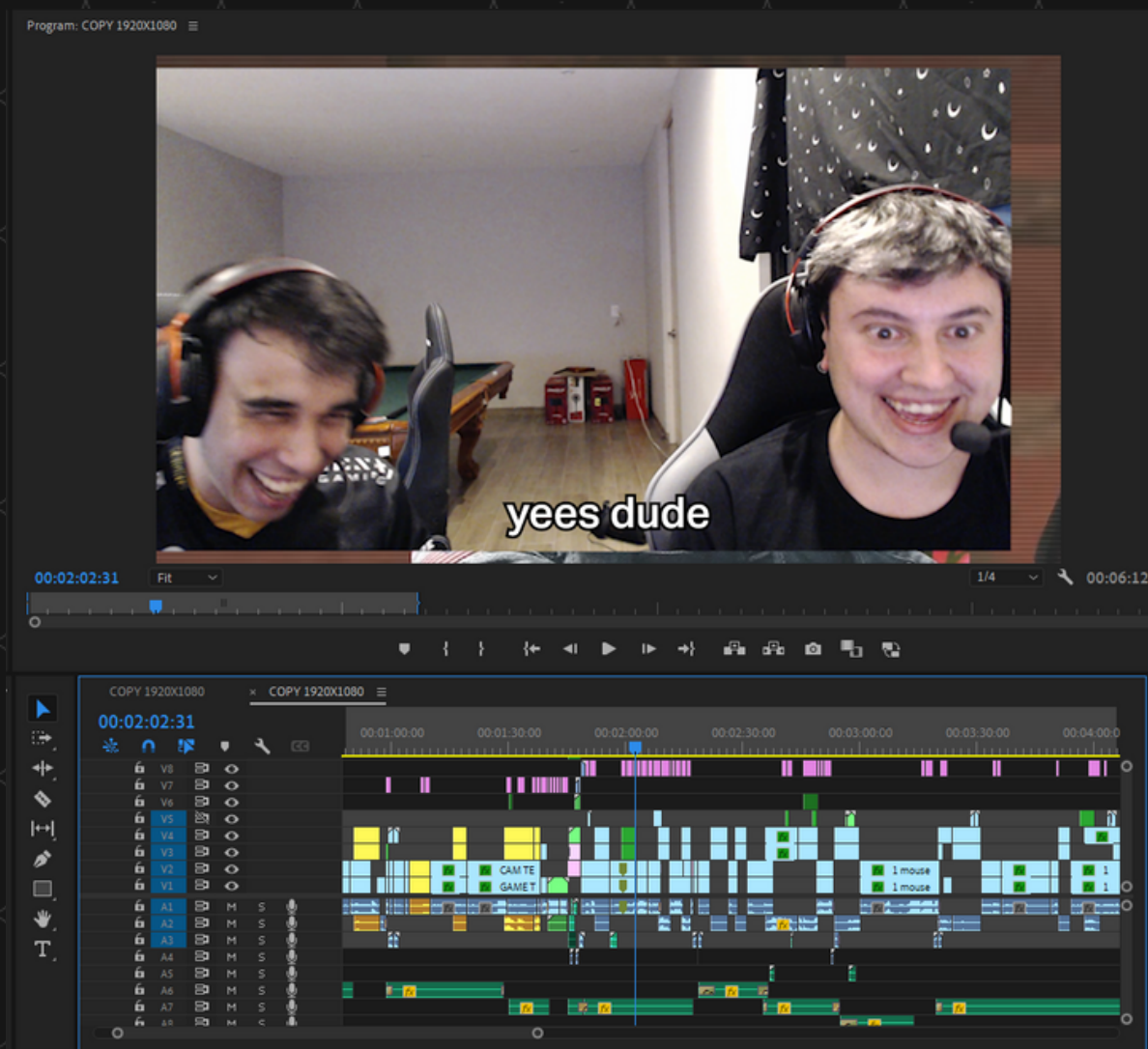


MEET BLK | KNIGHTS R6 PRO



Edición supervisada por Alexander Cronin

PRODUCCIÓN VIDEOS ENTRETENIMIENTO



- Estrategia de Contenido:
 - Ideación
 - Guión
 - Grabación
 - Primera edición para establecer narrativa
 - Subtítulos
 - Gestión de distribución

CONTENIDO R6



PRO'S SHARE CONTROLS | R6 PRO'S IV1



R6 PROS VS GEOGUESSR



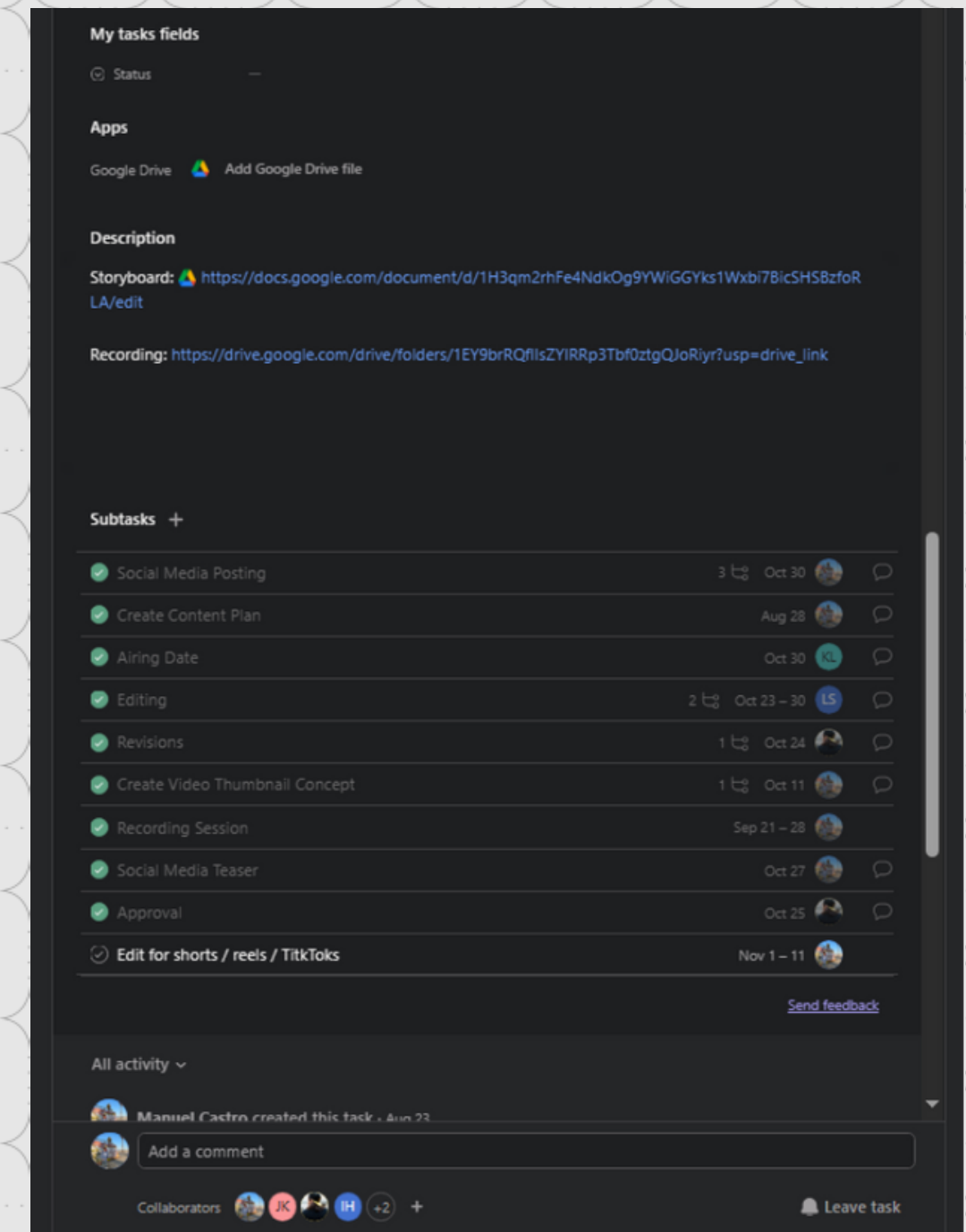
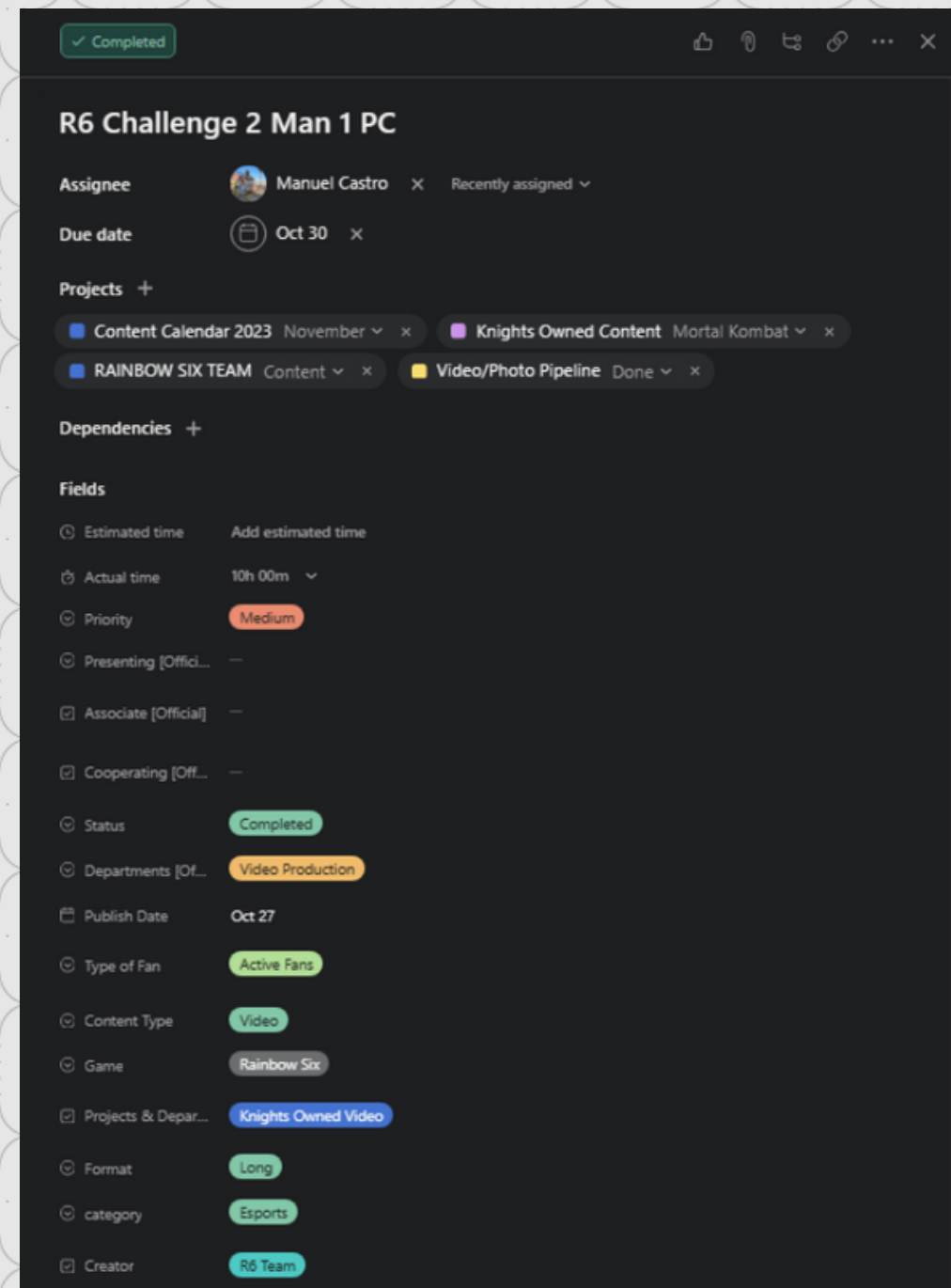
OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS

SISTEMA DE PRODUCTOS

OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS

Proyecto:

- **Publicación en redes sociales**
 - Instagram
 - Twitter
 - YouTube
 - TikTok
- **Plan de Contenido**
- **Sesión de Grabación**
- **Edición**
 - Primera edición
 - Ajustes
 - Subtítulos
- **Revisiones**
- **Concepto de miniatura**
- **Teaser para Redes Sociales**
- **Aprobación**
- **Edición para Shorts/Reels/TikToks**



SISTEMA DE PRODUCTOS

Dirección Fotografía

Fotografía al aire
libre

Fotografía en la
Gaming House

Fotografía en
estudio

Gráficos

Cobertura en vivo

Videografía

Dirección de Entrevistas

Contenido
entretenimiento

Optimización de Operaciones

Optimización de procesos
en la plataforma Asana

**Aquí lo puedes
ver todo:**



SISTEMA DE PRODUCTOS
APLICACIÓN

APLICACIÓN

← Post

 **Knights** 
@KnightsGG

A 2-0 VICTORY for Knights Rainbow6 in the #LCQ SEMI-FINALS! We're going to FINALS!

FINALS LIVE SOON!
[twitch.tv/rainbow6](https://www.twitch.tv/rainbow6)
#KnightsR6 | #BR6LATAM



5:41 PM · Oct 9, 2023 · 2,714 Views

← Post

 **Knights** 
@KnightsGG

We are LIVE for the FINALS for the #LCQ!

This is the last challenge to qualify for the BLAST R6 MAJOR IN ATLANTA!

[twitch.tv/rainbow6](https://www.twitch.tv/rainbow6)
#KnightsR6 | #BR6LATAM



5:55 PM · Oct 9, 2023 · 2,200 Views

← Post

 **KnightsLATAM** 
@KnightsLatam

Estamos a punto de comenzar con las SEMIFINALES del Last Chance Qualifier! #LCQ vs @SixKarmaEsports

🔥 VAMOS CON TODA 🔥

[twitch.tv/rainbow6](https://www.twitch.tv/rainbow6)
[twitch.tv/rainbow6es](https://www.twitch.tv/rainbow6es)

[#KnightsR6](#) [#BR6LATAM](#)
[Translate post](#)





4:03 PM · Oct 9, 2023 · 589 Views

APLICACIÓN




APLICACIÓN

 **knightslatam**
Mexico



Les gusta a gereek y 23 personas más
knightslatam Seguimos preparándonos para
representar a latinoamerica en el Major de Atl... más

 **knightslatam**
Mexico



2/2

Les gusta a gereek y 23 personas más
knightslatam Seguimos preparándonos para
representar a latinoamerica en el Major de Atl... más

 **gereek y knightslatam**
San Miguel de Allende, Guanajuato



Les gusta a cloudyvisuales y 71 personas
más
gereek PK

APLICACIÓN



APLICACIÓN



My name is Bautista Manuel Bayugar

Meet Atlas | Knights R6 Pro

Pittsburgh Knights
12.4K subscribers

Subscribe


3 3 3

79 views 1 month ago #rainbowsixsiege #knightsnation
Meet Atlas | Knights Rainbow Six Siege Pro

The Atlanta Major is right around the corner, and Knights are focused to make it through LCQ. ...more

Tom Clancy's Rainbow Six Siege
2015
BROWSE GAME >

Gaming
BROWSE ALL GAMING >



04:31

first
first
first!

R6 Pros vs Geoguessr

Pittsburgh Knights
12.4K subscribers

Subscribe

17 3 3 3

180 views 1 month ago #geoguessr #rainbowsixsiege #knightsnation
R6 Pros vs Geoguessr

The Knights Rainbow Six team knows their way around the game! ...more

Tom Clancy's Rainbow Six Siege
2015
BROWSE GAME >

Gaming
BROWSE ALL GAMING >

RESULTADOS

LATAM League Stage 1
Marzo, 2023 - Abril, 2023

———— **PDG** ————

LATAM League Stage 2
Septiembre, 2023 - Octubre, 2023

RESULTADOS

Marzo

TwitterKnights LATAM: 110,000

Impresiones

Abril

Twitter Knights LATAM: 99,900

Impresiones

Septiembre

Impresiones en Twitter Knights LATAM: **125,500**

Octubre

Impresiones en Twitter Knights LATAM: **145,900**

Duración **BLAST LATAM**

League Stage 2:

Septiembre 1 - Octubre 15

Redes:

- Knights LATAM
- Tucu
- Atlas
- Gere
- Tom
- BLK
- Gordaime
- Mugusto

Total : 488,000 Impresiones

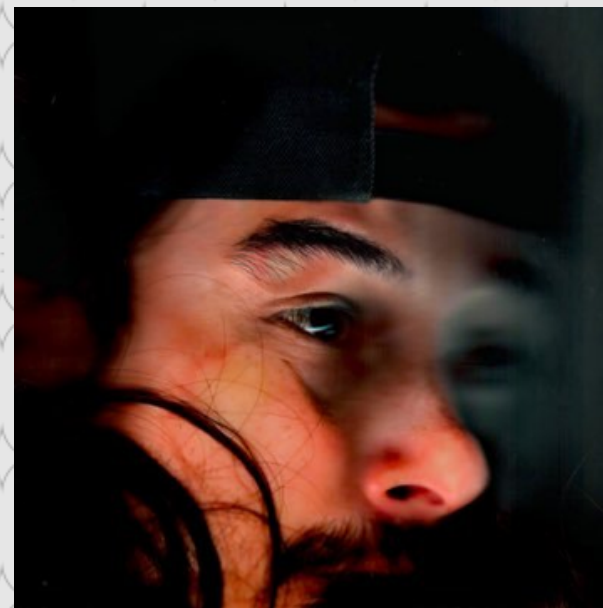
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Se mejora el posicionamiento de Pittsburgh Knights. Se refleja no sólo en las estadísticas en redes sociales pero en el interés de marcas Mexicanas como Xzeal Gaming para patrocinar el equipo de Rainbow Six Siege.
- Se necesita alocar un presupuesto de mercadeo para la rama de LATAM de Pittsburgh Knights en el 2024
- Se identifica la mejor maneja de producir contenido entre el departamento de Contenido y el departamento de Esports
- Se debe seguir explorando con gráficos interactivos y continuar con una propuesta más elaborada de animación para el 2024
- Los productos e iniciativas aplicadas en estos últimos meses de trabajo serán parte de la aplicación al programa de distribución de ingresos de Ubisoft, R6 Share 2025.

AGRADECIMIENTOS



Gilberto González Escayola
Creative Design Manager
Twitter: @escayola



Alexander Cronin
Content Manager
Twitter: @acroneasy



Andres Carrillo
Diseñador
Twitter: @andrwxgraphics

BIBLIOGRAFÍA

- Richelieu, A. (2003). Building the brand equity of professional sports teams. Faculty of Business Administration, Université Laval.
- Voutilainen, S. (2021) Marketing and Branding in esports - Significance of player branding to esports organizations. JAMK University of Applied Sciences
- WATKINS Allison, B. BILLINGS, A. LEWIS, R. PASADEOS, Y. JUNG KI, E. ALLAWAY, A.(2013). SOCIAL MEDIA & SPORTS: AN EVALUATION OF THE INFLUENCE OF TWITTER AND MOBILE APPS ON BRAND-RELATED CONSEQUENCES. University of Alabama.
- Gawrysiak, J. Burton, R. Jenny, S. Williams, D. (2020). Using Esports Efficiently to Enhance and Extend Brand Perceptions. University of Winchester, University of Syracuse, University of Pennsylvania, University of Alabama.
- D'anastasio, C. (2022). The hype around esports is fading as investors and sponsors dry up. LA Times. <https://www.latimes.com/business/story/2022-12-08/esports-hype-fading-investors-sponsors-dry-up>
- Browning, K. (Noviembre 26, 2022). The Excitement Around E-Sports Is Growing. But Where Are the Profits?. New York Times.
- <https://www.nytimes.com/The Hype Around Esports Is Fading as Investors and Sponsors Dry Up - Bloomberg2022/11/26/business/video-game-esports-profit.html>
- Anaya, R. (Marzo 10, 2019) Los 'GOLES' que buscan los clubes con el canal premium. El Heraldó. <https://www.elheraldo.co/deportes/los-gole-que-buscan-los-clubes-con-el-canal-premium-605890>
- Rotnitzky, N. (Mayo 13, 2015). Cómo un director deportivo puede crear el sentido de pertenencia en un club. Big Data Sports. <https://bigdatasports.media/2021/05/13/como-un-director-deportivo-puede-crear-el-sentido-de-pertenencia-en-un-club/>
- Fitch, A. (Enero 08, 2021). Esports fans don't exist. Dexerto.
- <https://www.dexerto.com/opinion/esports-fans-dont-exist-1491566/>
- Hagan, K. (Mayo 17, 2021). The Explosive Growth of Esports: Will This Sector Take Over?. Medium. <https://medium.com/included-vc/the-explosive-growth-of-esports-will-this-sector-take-over-6a9ee903523c>
- [What Is Design Thinking & Why Is It Important? | HBS Online](#)

BIBLIOGRAFÍA

- Olivia. (Septiembre 13, 2022). What exactly makes an esports team popular?. Abios.
<https://abiosgaming.com/press/what-exactly-makes-an-esports-team-popular/>
- Statista. (Agosto, 2023). Video Games - Worldwide. <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide#global-comparison>
- Statista. (Agosto, 2023). Global esports Audience. <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>
- Dean Takahashi. (Junio, 2021). 2015-2024 Global Players, Global Games Market Report. Newzoo. <https://www.statista.com/>
- Timothy, Samuel (Enero 14, 2022). What Brand Positioning Is And Why It's Important For Your Business. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/theyec/2022/01/14/what-brand-positioning-is-and-why-its-important-for-your-business/?sh=1da29aa85a63>
- Vallese, Zach (2022). FaZe Clan goes public in \$725 million SPAC, but Gen Z creator economy stock sinks in debut. CNBC.
<https://www.cnbc.com/2022/07/20/faze-clan-goes-public-in-725-million-spac-a-deal-for-creator-economy.html>
- Howard, Norris (2023). FaZe Clan Reports \$14M In Losses. Esports Illustrated. <https://esi.si.com/news/faze-clan-reports-14m-in-losses#:~:text=Legacy%20esports%20organization%2C%20FaZe%20Clan,%249.5%20million%20the%20previous%20year.>
- Suárez, Pablo & Wolf, Jacob. (2021). Cloud9 makes Perkz available on buyout market. Dot Esports. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/sources-cloud9-makes-perkz-available-on-buyout-market>
- Faze Clan. (2023). Faze Clan Fourth Quarter + Fiscal Year 2022. [989014a9-dcfc-4719-91b6-7e4655744f5c \(fazeclan.com\)](https://989014a9-dcfc-4719-91b6-7e4655744f5c@fazeclan.com)
- Daniels, Tom. (2023). FaZe Clan reports \$14m net loss for Q1 2023. Esports Insider. <https://esportsinsider.com/2023/05/faze-clan-14m-net-loss-q1-2023>
- Craig, Matt. (2022). Faze Clan Faces "Substantial Doubt" It Can Survive - Five Months After Going Public.
<https://www.forbes.com/sites/mattcraig/2022/12/15/faze-clan-faces-substantial-doubt-it-can-survive---five-months-after-going-public/?sh=1ed48c023a78>

BIBLIOGRAFÍA

- Lemay, Ryan. (2023). 100 Thieves claim over \$2 million loss on CDL championship team: "I'd do it again". Dexerto. <https://www.dexerto.com/call-of-duty/100-thieves-claim-over-2-million-loss-on-cdl-championship-team-id-do-it-again-2212624/>
- Zalamea, Nigel. (2021). TenZ reportedly acquired by Sentinels from Cloud9 for more than US\$1M. One Esports. <https://www.oneesports.gg/valorant/tenz-acquired-sentinels-cloud9-us1m/>
- Ubisoft (2020). PHASE 3 Becomes R6 SHARE. Ubisoft. <https://www.ubisoft.com/en-us/esports/rainbow-six/siege/news-updates/3Q70qG8OBgKcpOslcjhdZ0/phase-3-becomes-r6-share?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>
- Van der Linden, Julio & Lacerda, André & Aguiar, João. (2011). The evolution of design methods.
- Han, Esther. (2022). WHAT IS DESIGN THINKING & WHY IS IT IMPORTANT?. Harvard Business School. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking#:~:text=Design%20thinking%20is%20an%20extension,mastered%20through%20practice%20with%20peers.>
- Willaert, Kate. (2019). THE ORIGIN OF THE TERM "GAMER". A Critical Hit. <https://www.acriticalhit.com/origin-of-gamer/>
- Gavin Wright. (2022). Gaming. Tech Target.. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/gaming>
- Leroux-Parra, Marc. (2020). Esports Part 1: What are Esports?. Harvard International Review. [https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/.](https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/)
- D'Angelo,Chelsea.(2022). How to Build a Comprehensive Brand Communication Strategy. Brandfolder. <https://brandfolder.com/resources/brand-communications-strategy/>
- Van Horsen, Joshua. (2018). Esports Marketing :: GTM Strategy — Communication. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/esports-marketing-gtm-strategy-communication-joshua-van-horsen/>
- Timothy, Samuel. (2022). What Brand Positioning Is And Why It's Important For Your Business. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/theyec/2022/01/14/what-brand-positioning-is-and-why-its-important-for-your-business/?sh=5efecb745a63>

¡MUCHAS GRACIAS!