



# EL LIBRO DE LOS ESPORTS

La guía definitiva para entender cómo funciona la industria

ISBN: 978-84-18578-58-8

COLECCIÓN: LID - Acción empresarial

IBIC: KNSP; KJD; KJH; KJK; UD

THEMA: SXE; KNTV; KJD; UDX

BISAC: BUS070110; BUS025000; BUS020000

FORMATO: 15 cm x 22 cm PESO: 270 g PVP: 23,90 €



## SOBRE EL LIBRO

Casi de la noche a la mañana, los deportes electrónicos y los videojuegos competitivos se han convertido en el mayor fenómeno deportivo y de entretenimiento en la historia de la humanidad; un acontecimiento social y económico del que todos quieren formar parte: marcas, anunciantes, empresas y jugadores.

¿Qué son los deportes electrónicos y cómo se hicieron tan populares tan rápidamente? ¿Por qué triunfan los videojuegos como Fornite, Call of Duty o League of Legends? ¿Cómo se crea una empresa de esports y qué otras oportunidades de negocio hay en torno a esta industria? ¿Cómo se puede ganar dinero con los deportes electrónicos? ¿Cuáles son las tendencias que van a marcar el sector en los próximos años? ¿Qué necesitan saber los jugadores para poder posicionarse y vivir de ello? **El libro de los esports aborda estas y otras cuestiones fundamentales y te lleva dentro de este imparable fenómeno de la mano de William Collis, fundador del equipo de deportes electrónicos Team Genji, número 1 del mundo, para entender cómo funciona esta industria multimillonaria y conocer sus entresijos.**

Es una guía imprescindible tanto para jugadores de toda la vida que quieren hacer de su entretenimiento su profesión como para marcas y anunciantes que buscan nuevas oportunidades para conectar con sus audiencias. También para empresarios y emprendedores que quieren conocer las estrategias que impulsan su éxito y que mueven a millones de personas en todo el mundo.

## SOBRE EL AUTOR

William Collis, *The Professor*, es una autoridad mundial en el fenómeno de los e-Sports. Fundador y copropietario de Team Genji, Nº1 del mundo. William confundió la plataforma de videojuegos Gamer Sensei que recaudó más de 6 millones de dólares de capital riesgo antes de venderla en 2018. William es cofundador del popular podcast Business of Esports, junto con Paul 'The Profit' Dawalibi, un programa semanal que debate las últimas tendencias y oportunidades en la industria. como Baker Scholar. Sus artículos se publican a menudo en numerosas publicaciones internacionales como el Japan Times, y su obra más popular 'Super Mario Syndrome' recibe amplias reimpresiones en Asia. También es profesor de deportes electrónicos en Becker College, donde sus conferencias sobre juegos competitivos se encuentran entre las más populares de la escuela. Graduado con honores en Amherst College y Harvard Business School como Baker Scholar. Sus artículos se publican a menudo en numerosas publicaciones internacionales como el Japan Times, y su obra más popular 'Super Mario Syndrome' recibe amplias reimpresiones en Asia. Harvard MBA, escritor y speaker internacional.

**EL NEGOCIO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS DESDE DENTRO, DE LA MANO DEL FUNDADOR Y PROPIETARIO DEL EQUIPO DE ESPORTS Nº1 EN EL MUNDO.**

**«Es un libro de cinco estrellas y, sin duda, el mejor que he leído sobre juegos competitivos. William hace una descripción general de los deportes electrónicos absolutamente fascinante y entretenida».**  
**Mike Vorhaus, fundador de Vorhaus Advisors y el padrino de los deportes electrónicos.**