



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
ARQUITECTURA**

Espacios de alto rendimiento e integración social deportiva para gamers en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020. Caso de estudio:  
Pro Gaming House en la Urbanización Puerta de Pro

Centro de alto rendimiento de e-sports en el distrito de Los Olivos, Lima, Perú. 2020

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Arquitecto

**AUTORES:**

Crisologo de la Cruz, Yimi Yeison (ORCID: 0000-0003-0966-8878)

Delgadillo Valdez, James (ORCID: 0000-0002-8481-1702)

**ASESORES:**

Msc. Arq. Gibson Silva, Roberto (ORCID:0000-0002-0068-1219)

Dr.Arq.Henry Daniel Lazarte Reategui (ORCID:0000-0002-9455-1094)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Arquitectura

**LIMA - PERÚ**

**2021**

### **Dedicatoria**

Dedicamos este trabajo a nuestros padres, que con su esfuerzo y trabajo nos permitieron enfocarnos al estudio, a nuestro asesor Dr. Henry Lazarte que orientó nuestro estudio y a los expertos por su tiempo.

### **Agradecimiento**

Dirigimos nuestro agradecimiento en primer lugar a Dios quien ha permitido seguir avanzando este camino, a todos quienes fueron de apoyo en toda nuestra formación profesional, a los caster del movimiento gamer que nos brindaron su apoyo en la investigación.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo y Diseño de Investigación .....	15
3.1.1 Enfoque .....	15
3.1.2 Método.....	15
3.1.3 Diseño .....	15
3.1.4 Nivel.....	15
3.1.5 Tipo.....	15
3.2 Variables y operacionalización .....	16
3.2.1 Variable .....	16
3.2.2 Operacionalización .....	16
3.3 Población, muestra y muestreo .....	18
3.3.1 Población.....	18
3.3.2 Muestra.....	18
3.3.3 Muestreo.....	19
3.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos .....	19
3.4.1 Técnicas de recolección de datos.....	19
3.4.1.1 Encuesta.....	19
3.4.2 Instrumento de recolección de datos .....	19
3.4.2.1 Validez .....	20
3.4.2.2 Confiabilidad.....	23
3.5 Procedimientos .....	25
3.6 Método de análisis de datos .....	25
3.7 Aspectos Éticos .....	25
IV. RESULTADOS.....	26



V.DISCUSIÓN .....	52
VI. CONCLUSIONES .....	57
VII. RECOMENDACIONES .....	58
REFERENCIAS .....	59
ANEXOS .....	65

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Coeficiente ítem -test. Variable 1: Espacios de Alto Rendimiento.....	21
Tabla 2: Coeficiente ítem -test. Variable 2: Integración Social Deportiva.....	22
Tabla 3:Validéz de constructo mediante ítem-test/Confiabilidad mediante el método de consistencia interna del estadístico de Alfa de Cronbach .....	22
Tabla 4:Método test-retest por el estadístico R de Pearson .....	23
Tabla 5: Validez de constructo mediante ítem-test/Confiabilidad mediante el método de consistencia interna del estadístico Alfa de Cronbach .....	24
Tabla 6:Salud Racional .....	26
Tabla 7:Salud Física .....	27
Tabla 8:Salud Social.....	28
Tabla 9:Accesibilidad.....	29
Tabla 10: Espacial .....	30
Tabla 11:Servicios .....	31
Tabla 12:Comportamiento Emocional.....	32
Tabla 13:Comportamiento Individual .....	33
Tabla 14:Comportamiento Social .....	34
Tabla 15: Económica .....	35
Tabla 16:Skills .....	36
Tabla 17:Carácter Sociocultural .....	37
Tabla 18:Streaming Internacionales .....	38
Tabla 19:Eventos Nacionales .....	39
Tabla 20: Streaming Locales .....	40
Tabla 21: Campo de juego .....	41
Tabla 22:Festivales .....	42
Tabla 23: Herramientas Digitales .....	43
Tabla 24:Correlación entre variables .....	44
Tabla 25: Correlación entre Confort Residencial (Accesibilidad) y Relaciones Interpersonales (Campo de juego) .....	45
Tabla 26: Correlación entre Bienestar Personal (Comportamiento Individual) y Identidad (Económica).....	46
Tabla 27: Correlación entre Atención Médica(Capacidades) e Interacción Digital(Eventos Nacionales).....	47
Tabla 28:Ficha Técnica .....	76

Tabla 29: V-de Aiken .....	77
Tabla 30: V-de Aiken .....	77
Tabla 31: V-de Aiken .....	77
Tabla 32: V-de Aiken .....	78
Tabla 33: V-de Aiken .....	78
Tabla 34: V-de Aiken .....	78
Tabla 35: Ítem Test.....	79
Tabla 36: Ítem Test.....	79
Tabla 37: Ítem Test.....	79
Tabla 38: Ítem Test.....	80
Tabla 39: Ítem Test.....	80
Tabla 40: Ítem Test.....	81
Tabla 41: Ítem Test.....	81
Tabla 42: Ítem Test.....	82
Tabla 43:Método de Tes y re test .....	83
Tabla 44: Método de consistencia interna .....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS .....	26
Figura 2: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	27
Figura 3: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	28
Figura 4: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	29
<i>Figura 5: Gráfico de Barras</i> Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	30
Figura 6: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	31
Figura 7: Gráfico de Barras .....	32
Figura 8: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	33
Figura 9: Gráfico de Barras .....	34
Figura 10: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	35
Figura 11: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	36
Figura 12: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	37
Figura 13: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	38
Figura 14: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	39
Figura 15: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	40
Figura 16: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	41
Figura 17: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS .....	42
Figura 18: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS.....	43
Figura 19:Distanciamiento Social .....	84
Figura 20:Historia del Internet .....	84
Figura 21:Spacewar,1962.....	85
Figura 22:Efectos Positivos de los Videojuegos .....	85
Figura 23:Cantidad de usuarios en Internet .....	86
Figura 24:Infinity .....	86
.....	86
Figura 25:eSports en España .....	87
Figura 26:Negocio de los eSports.....	87
Figura 27:Master Plan .....	88
Figura 28:Imagen de edificación de CARK .....	88
Figura 29:Centro de Alto Rendimiento,Videna .....	89

Figura 30:Cuadro de servicios y beneficios del IPD .....	89
Figura 31:Modelo de rendimiento en deportes de equipo a partir de procesos grupales.....	90
Figura 32:Gaming House Na`Vi.....	90
Figura 33:Gaming House Schalke 04 .....	91
Figura 34:Gaming House Team Liquid .....	91
Figura 35:Sala de Estar de Gaming House Isurus.....	92
Figura 36:Sala de streaming Gaming House Thunder Predator .....	92
Figura 37:Primer test método de consistencia interna .....	93
Figura 38:Segundo test método de consistencia interna .....	94
Figura 39:Comparativo de resultados entre las dos encuestas.....	98
Figura 40:Comparativo de resultados entre las dos encuestas por el método Test y re Test en Excel .....	99
Figura 41:Comparativo de resultados entre las dos encuestas por el método de consistencia interna Cronbach .....	99
Figura 42:Encuesta realizada el 29-05-20 por medio de Google Forms.....	100
Figura 43: Encuesta realizada el 12-06-20 por medio de Google Forms .....	100
Figura 44: Mediante las redes sociales se difundió la encuesta, exclusivamente a canales de torneos Nacionales de eSports o Deportes Electrónico.....	101
Figura 45:Turnitin .....	102
Figura 46: Entrevistas a dos Casters del video juego Dota 2 (Tío Inka y Blue) .	102

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo identificar la relación entre los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva para gamer en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020. La investigación fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, en tiempo transversal y diseño no experimental. La población es desconocida, con una muestra de 384 jóvenes entre 15 a 29 años, un muestreo no probabilístico y no aleatorio, aplicando técnica de encuesta y un instrumento de cuestionario.

Fue validado por cinco expertos, mediante el coeficiente V-aiken para cuantificar la relevancia de los ítems respecto a un dominio de contenido; y un constructo por medio del ítem-test para la validez de las dimensiones. En cuanto a la confiabilidad, se desarrolló por medio del método de test-retest del estadístico R de Pearson y una consistencia interna a través del estadístico Alfa de Cronbach, siendo aplicado a 20 personas.

El resultado obtenido entre las variables fue medido por el coeficiente Rho de Spearman, en el cual se afirma la existencia de una relación directa entre las variables, finalmente se concluye que los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva tiene una relación específica.

**Palabras claves:** Espacios de alto rendimiento, integración social deportiva, gamer, Los Olivos, Lima, 2020.

## ABSTRACT

This research aimed to identify the relationship between high performance spaces and sports social integration for gamers in the Los Olivos district. The research was basic, with a quantitative approach, a correlational descriptive level, in crosssectional time and a non-experimental design. The population is unknown, with a sample of 384 young people between 15 and 29 years old, a non-probability and non-random sampling, applying a survey technique and a questionnaire instrument.

It was validated by five experts, using the V-aiken coefficient to quantify the relevance of the items with respect to a content domain; and a construct by means of the item-test for the validity of the dimensions. Regarding reliability, it was developed using the test-retest method of Pearson's R statistic and internal consistency through Cronbach's Alpha statistic, being applied to 20 people.

The result obtained between the variables was measured by the Spearman's Rho coefficient, in which the existence of a direct relationship between the variables is affirmed. Finally, it is concluded that high performance spaces and sports social integration have a specific relationship.

**Keywords:** High performance spaces, sports social integration, gamer, The Olivos, Lima, 2020.

## I. INTRODUCCIÓN

En este tiempo de pandemia a nivel internacional, las visualizaciones y el impacto en el mundo virtual de los videojuegos ha crecido, generando una mayor inversión en el tiempo dedicado por parte de los jugadores a los llamados deportes electrónicos, esto se genera, dado que al estar en confinamiento muchos recurren al pasatiempo de jugar y buscar un entretenimiento. Si mencionamos los géneros de videojuegos que han tenido más incremento e impacto en cuanto a la cantidad de jugadores, son los Shooters, Moba, y Battle Royal. Por ello es importante acotar que en el mundo entero actualmente existen plataformas donde se congregan miles de jóvenes para entretenerse con deportes en línea y grandes competiciones, como es el caso de Star Craft 2 con más de 50 millones de espectadores actualmente, Dota2 con 30.21 millones de seguidores, League of legend tiene 30.98 millones de suscriptores, fornite alrededor de 7.8 millones, etc.

Por otro lado en cuanto a la salud de estos deportistas, según La Asociación Americana de Psicología (AAP) se publicó un nuevo artículo donde indica que jugar programas con títulos violentos puede aumentar las conductas agresivas y reduce la sensibilidad frente a la agresión. No obstante, la asociación admitió que es necesaria una investigación más profunda para determinar que esta clase de videojuegos puede llevar a una persona a cometer actos criminales. (TecnocienciaEC, 2015)

Asimismo, (Moncada & Chacón, 2012) “Los videojuegos pueden traer efectos positivos siempre y cuando se determine una guía adecuada”. En ese sentido, para que los deportistas puedan tener un mejor desarrollo la creación de Bootcamp, Gaming house, gaming center; han sido seudónimos que se ha ganado el espacio de alto rendimiento para aquellos deportistas que dentro de este ámbito están creciendo en parte de América del Norte, Central, Sur, Europa y Asia.

A nivel nacional, Perú inicios de año 2014 están naciendo jugadores en este deporte electrónico “esports”, se empezó como un simple juego para la juventud ,luego algunos jóvenes empezaron a sobresalir ,formando sus equipos profesionales ,como los equipos,E-WOLVES, INFAMOUS, THUNDER PREDATOR, BEASTCOAST y otros. Actualmente, el 76% de hombres peruanos se consideran Gamers en comparación con las mujeres que acumulan un porcentaje del 24%,así menciona el studio llamado “Gamers:Perfiles,Cultura y prio



prioridades en la compra”. Estos espacios de jugabilidad para potenciar el rendimiento, se sitúa en la capital impactando, lo que hace afirmar que existe que nos lleva a concluir que existe gran demanda , ya que por el momento los jóvenes no son los únicos que están inmersos en este círculo Gamer si no que abarca al público en general resaltando a los jóvenes entre los 15 a 29 años de edad .

En el Distrito de Los Olivos ha empezado a emerger de la demanda comercial ,educacional que existe en esta parte de Lima (el Comercio, 2018), de 50 adolescentes 45 están conectados al Internet ,de estos datos ,hay un reflejo que existe y es el Desarrollo de la tecnología en este Distrito. (INEI, 2017)

Hoy en día se han aperturado 13 Gaming Center(“Lan centers y venta de periféricos Gamer”) y 1 gaming house,no obstante se están realizando 3 Torneos anuales mas conocido como Zona 0,uno de los hitos de videojuego conocido por los jugadores activos que se encuentran en este Distrito, además se realizan un Torneo Metropolitano que hace poco se acaban de realizar en el año 2020 ,un gaming house ubicado en la urb. Puerta de Pro(Los Olivos), con todos estos datos nos indica que hay una demanda de espacios de alto rendimiento como es Pro gaming house ,teniendo como ubicación en Puerta de Pro.

En base a la problemática desarrollada se formuló el siguiente problema general. ¿En qué medida los Espacios de Alto Rendimiento se relacionan con la Integración Social Deportiva de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la Urbanización de Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020?

Siguiendo con los problemas específicos. ¿En qué medida se relaciona el confort residencial mediante la accesibilidad con las relaciones interpersonales de los gamers de 15 a 29 años por medio del campo de juego en el gaming house de la Urbanización de Puerta de Pro en el distrito de Los olivos, Lima. 2020?

¿En qué medida el bienestar personal mediante el comportamiento individual se relaciona con la identidad económica de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la Urbanización de Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, lima. 2020?

¿En qué medida la atención médica basadas en las capacidades se relaciona con la interacción digital por medio de los eventos nacionales que los gamers de 15 a 29 años utilizan en el gaming house de la Urbanización de Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, lima. 2020?

Por medio de esta investigación se justifica, el fomentar y el impulso al estudio específico de los Espacios de Alto Rendimiento y su relación en Sociedad deportiva debido al gran auge de los deportes electrónicos que hoy en día se ve desarrollada en diferentes partes del país logrando un mayor consumo de videojuegos competitivos y la atracción de muchos jóvenes. La popularidad de los videojuegos en línea ha abierto nuevas posibilidades alrededor del país y no se están tomando en cuenta dentro de la sociedad, las culturas nuevas que hoy se integran a la asimismo, están en proceso de formación la cual necesita ser estudiadas y la investigación debe ser una prioridad. En cuanto a nuestra investigación es necesario el analizar y determinar cómo los espacios de alto rendimiento se relacionan con la integración social deportiva gamer, de esa manera se podrá incluir los ejemplos de los otros países donde este deporte se ha desarrollado para poder así integrarlo a la sociedad deportiva general, es por ello que se estudiara este ambiente, y a los que practican estos deportes, como ejemplo, los jugadores de clanes, caster, streamer y considerando el promedio de edades, como es el caso de los jóvenes de 15 a 29 años en la Urbanización Puerta de Pro, en el distrito de Los Olivos.

Como objetivo general se propuso determinar la relación que existe entre los Espacios de Alto Rendimiento con la Integración Social Deportiva de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro del distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

Así mismo entre los objetivos específicos, el determinar cómo se relaciona el confort residencial mediante la accesibilidad con las relaciones interpersonales de los gamers de 15 a 29 años por medio del campo de juego en el gaming house de la Urbanización de Puerta de Pro en el distrito de Los olivos, Lima. 2020.

Determinar como el bienestar personal mediante el comportamiento individual se relaciona con la identidad económica de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, lima. 2020.

Determinar como la atención médica basadas en las capacidades se relacionan con la interacción digital por medio de los eventos nacionales que los gamers de 15 a 29 años utilizan en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, lima. 2020.

Se formuló como hipótesis general, los Espacios de Alto Rendimiento se relacionan de forma favorable con la Integración Social Deportiva de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020.

Así mismo los específicos, el confort residencial mediante la accesibilidad se relaciona de forma favorable con las relaciones interpersonales de los gamers de 15 a 29 años por medio del campo de juego en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

El bienestar personal mediante el comportamiento individual se relaciona de forma favorable con la identidad económica de los gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

La atención médica basadas en las capacidades se relaciona de forma favorable con la interacción digital por medio de los eventos nacionales a los gamers de 15 a 29 años utilizan en el gaming house de la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

Por medio de los alcances, esta investigación tuvo como objetivo medir la importancia que está tomando esta actividad como parte del deporte. Mediante este proyecto, se busca fomentar el estudio a profundidad de la necesidad de información acerca de los Espacios de Alto Rendimiento e Integración Social Deportiva, asimismo brinda información de forma directa hacia el deporte y los gaming house en los cuales los deportistas se desarrollan. En cuanto a las limitaciones se consideró la escaza información disponible de acuerdo al tema en cuestión.

## II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los antecedentes internacionales obtuvimos a, (García W. A., 2017) En su artículo *“Espacios Deportivos de Inclusión Social”*. El objetivo es promover un plan en el que se considere la arquitectura y la tecnología para beneficio del deportista. La justificación del Autor es en base a las necesidades actuales, por ese motivo se plantea una edificación que tomando en cuenta las necesidades proyecte un dinamismo social. El tipo de investigación fue de carácter cualitativo, fundamentándose en los hechos históricos, morfología, ecología, etc. La metodología sirvió para el diagnóstico de los problemas latentes en el sector de estudio, enfocando las labores que se realizan en dicha localidad de Kennedy, con exactitud el parque Polideportivo, considerando las virtudes que tiene. El autor concluye que, la práctica deportiva es generador universal para unir la sociedad, por ende el estudio arquitectónico permite diseñar equipamientos inclusivos en este ambiente deportivo. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(De la Plaza, 2019) En su tesis *“Centro de Alto Rendimiento”* El fin primordial de la información es establecer parámetros óptimos para el deportista en su entrenamiento diario. Por ello el autor justifica que la necesidad de espacio y tiempo para el entrenamiento son insustituibles. El tipo de investigación usada fue de carácter cuantitativo, bajo la metodología descriptiva, se realizó una encuesta a 145 deportistas y se analizó la edificación existente realizando una tabla comparativa tomando en cuenta el confort espacial, térmico y visual. El autor concluye que un Centro de Alto Rendimiento es una instalación deportiva que tiene el objetivo de proporcionar a los deportistas las mejores condiciones de entrenamiento posible con el fin de mejorar su rendimiento. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(Di Stefano, 2018) En su tesis de doctorado *“Influencia de la actividad deportiva regular en el desarrollo personal y social de los niños en edad escolar”*. El objetivo de este trabajo es entender cómo el programa de ejercicio mejora el bienestar psicológico y fortalece la percepción de auto-eficacia, por consiguiente el autor justifica que el deporte a través de los años estuvo adaptándose a nuevas culturas y formando un lazo con la vida, comprendiendo que la visión deportiva va más allá

del aspecto físico. El tipo de investigación que se realizó fue de carácter cuantitativo, dado que se estudió a jóvenes que practican deporte y hacen actividad física regular y otros que no lo hacen de forma constante o irregular. La muestra consta de 400 alumnos de educación obligatoria, 220 hombres y 180 mujeres. Se tuvo como resultado concluyendo que estos jóvenes son más activos y tienen una mayor calidad de percepción de autoeficacia, a comparación de los otros jóvenes que no lo hacen. Además, los que practican varios deportes y no solo uno logran tener un mayor vínculo interpersonal con otras personas. Por lo que se recomienda profundizar más en la investigación longitudinal.

(Carter, 2016) En su tesis doctoral *“El Deporte escolar como herramienta para la integración socioeducativa en contextos con diversidad cultural: un estudio multicaso en Chile y España.”* El objetivo es investigar la función del deporte en la escuela y cómo influye en los procesos de integración social de los alumnos inmigrantes y alumnos Mapuche-Huilliche, en el campo educativo de Chile y España dado a su diferencia cultural. El autor justifica que de acuerdo al pasar del tiempo nuevas culturas han estado conviviendo y generando una segregación. El tipo de investigación es empírica desarrollándose mediante el estudio de diversos casos de naturaleza étnica y bajo repositorios de teorías y documentos. Concluyendo que las interacciones suelen ser diferentes de acuerdo a las culturas muy arraigadas que llevan los estudiantes. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(González, Pelegrín, & Carballo, 2017), en su artículo científico *“Relación entre locus de control, ira y rendimiento deportivo en jugadores de tenis de mesa”*. El objetivo es verificar la correlación entre el rendimiento deportivo y el locus de control. Los autores justifican que hubo poca muestra en el tema de las encuestas ya que por ser un deporte de “bajo nivel” por lo que se les dificultó en la toma de encuestas. La encuesta se realizó para 58 deportistas españoles de tenis de mesa completaron una encuesta sociodemográfica y el tipo de enfoque es cuantitativo y

cualitativo. Concluyen que la resistencia de los deportistas de este deporte no obstaculiza con el espacio de control del mismo, tomando en cuenta que el espacio específico no debe ser dejado de lado como tema de estudio.

Por el lado de nacionales obtuvimos a, (Muñoz, 2017) En su tesis “*Centro de Alto Rendimiento de Karate*”. Su objetivo es plantear una edificación arquitectónica para deportistas enfocados al Karate en Lima. Esto da inicio a fomentar esta disciplina para obtener mejores resultados en cuantos karatekas en el Perú para competir internacionalmente. Por ello se justifica el Autor que es importante promover este deporte profesionalmente por medio de un Centro de Alto Rendimiento. El tipo de investigación fue de carácter conceptual, donde la metodología fue la Investigación sobre el karate y sus antecedentes, sustrayendo información de diferentes tipos de centros de alto rendimiento, como también investigaciones de estos e información de la localidad de estudio. Concluyendo el autor enfatiza que es necesario en el país incluir al deportista a la cultura que se ve a nivel mundial, por ello es requerible tomar en cuenta tener un centro de alto rendimiento el cual sirva para brindar trabajo y promover el deporte en general. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(Miu, 2018) En su tesis “*Centro Especializado de Alto Rendimiento Deportivo*” nos explica que el objetivo principal es, diseñar un espacio que cumpla con las condiciones espaciales para el correcto desenvolvimiento psicológico y físico del deportista de alto rendimiento, justificando que hoy en día en nuestro país la economía y la cultura están creciendo de la mano para la mejora de la sociedad, pero no se ve reflejada en cuanto al desarrollo deportivo, en esta investigación se tomara en cuenta la naturaleza de los problemas planteados se utilizara una metodología cualitativa de tipo aplicada descriptiva no experimental y teniendo como población a 75 deportistas amateurs que fueron encuestados por medio de entrevistas. Concluyendo el autor hace énfasis, en lo importante que es brindar respuesta a las necesidades básicas, como lugar de entrenamiento, servicios básicos, confort en cuanto al hospedaje. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(Garcia & Mendoza, 2016) En su tesis “*Centros de Alto Rendimiento Deportivo IPD La Libertad*” el objetivo busca y formula implementar una mejor formación de

deportistas calificados por medio de una edificación acorde a la necesidad básica. El autor justifica argumentando, que la actividad deportiva en el Perú no ha crecido paralelamente con la infraestructura que se debería tener o tomar en cuenta al pasar del tiempo. El tipo de investigación es de carácter cualitativo-descriptivo, ya que se trabajó con 775 deportistas entre los 7 a 17 años y también en comparación con otras edificaciones. Concluyendo el autor menciona que la población debe estar instruida en el ámbito deportivo en la Libertad. Encargándose del desarrollo de las diferentes disciplinas que hay en la ciudad.

(Joseph & Alfredo, 2019) En su Tesis "*Centro de Alto Rendimiento*" el objetivo es proponer una formación deportiva competitiva a través de un centro deportivo que desarrolle competitividad entre los deportistas. Justificando el autor que existe una deficiencia en cuanto a la gestión con la que se trabaja en el lugar de estudio, por lo cual se requiere incentivar y promover el deporte de manera competitiva cumpliendo con la necesidad del deportista. La línea de investigación utilizada fue de tipo cualitativo encuestando a 200 deportistas amateur entre ellos 100 profesionales de 25 a 35 años; por motivo del plan de trabajo con la que se está desarrollando, basados en conceptos, tipos, factores climáticos, entre otros. Por ende se concluye formular un plan por medio de la arquitectura, brindando a la población una formación de atletas que representen a Perú internacionalmente. (Esta tesis no cuenta con recomendación)

(Rodríguez, 2016) En su tesis "*Diferencias en la satisfacción del usuario, nadador amateur y profesional de los servicios de la federación deportiva peruana de natación*" El objetivo es ubicar las deficiencias en cuanto a la satisfacción de los usuarios que practican la natación en el Perú, así mismo justifica cuán importante practicarla deportivamente a diferentes niveles, tomando en cuenta las instalaciones que se requieren. El tipo de investigación fue de carácter cuantitativo, descriptiva por medio de observaciones de la conducta, las características y otras variables, esto fue hecho a 150 nadadores, así mismo el autor concluye enfatizando lo necesario para realizar una mejor intervención arquitectónica en cuanto a los ambientes que se utilizan, así mismo beneficiar a los deportistas de esta disciplina. (Lezcano, Noriega, Olivera, & Vasquez, 2016) En su investigación de Maestría

“*Centro de Medicina Deportiva de Alto Rendimiento*”. Tienen como objetivo exponer un proyecto de negocio mediante un CAR, enfocándose en los principales servicios, encaminando a los deportistas, tomando en cuenta desarrollar sus habilidades deportivas. Los autores justifican afirmando que la economía nacional está en incremento, que por lo general las personas están enfocados en sus capacidades, y dejan de lado los servicios de salud designados a este segmento, creando un desbalance en cuanto a su formación. Se plantea una investigación de tipo Cualitativo por medio de los conceptos y cualidades y Cuantitativo al realizarse un estudio exploratorio donde se emplearon cuestionarios a deportistas amateur y profesionales, en el proceso de muestreo se tomaron en cuenta las edades que son entre los 25 a 55 años de edad de diferentes sexos que vivan en Lima y para la muestra se usaron 400 para amateurs y 100 para profesionales. Se concluye que los servicios de salud que se ofrecen lo hacen de forma separada lo cual hace que el cliente no encuentra lo que busca en un solo servicio médico. También el autor recomienda fomentar el deporte, para que así pueda obtenerse resultados que favorezcan al Centro de Medicina Deportiva.

En cuanto a las teorías obtuvimos, según el Centro de Integración Deportiva y Cultural, la actividad deportiva es una disciplina necesaria para vivir y mantener una salud beneficiosa para los procesos de hombre refiriéndonos al avance de la edad. (Cornejo, 2010).

Los espacios de alto rendimiento forman al deportista y sirven como un internado que ofrece beneficios y el desarrollo óptimo mediante la infraestructura adecuada para su entrenamiento. En estos lugares se forman física y psicológicamente. (Cornejo, 2010).

Según en el artículo Nutrición para deportistas. Los múltiples factores contribuyen al deportista a lograr metas en base a sus talentos y entrenamiento constante. La competición son motivo de que puedan desarrollarse profesionalmente, y la preparación del deportista es vital y clave para su profesión, por ende la nutrición que está dentro de la atención a la salud proporciona una mejor resistencia. (Grupo de Trabajo sobre Nutrición del comité Olimpico Internacional, 2012)

Según el artículo Determinantes sociales en el deporte adaptado en la etapa de formación deportiva. La actividad deportiva ha generado un facilitador para la



integración de la sociedad y de deportistas de otras disciplinas, como se puede ver a nivel internacional en diferentes países y en continentes. A través del cual se generó aceptación deportiva, por otro lado el deporte enfoca a reforzar la postura en su máxima expresión en las condiciones de salud. (Martina & Neira, 2013)

Según el Instituto Peruano del Deporte (Perú), son lugares deportivos que son usados como albergue y entrenamiento, estos se caracterizan por alojar a deportistas de alto rendimiento. Se les brindan los servicios y beneficios para que estos deportistas tengan un desarrollo óptimo, además de brindar formación integral y de alta calidad (Instituto Peruano del Deporte, 2019).

Según el artículo Deporte, interculturalidad y calidad de vida: nuevos modelos de integración social. Esta disciplina sería un componente que puede generar y solucionar conflictos ya que es fundamental elemental para la integración intercultural y tener un lenguaje universal y a la vez fundamentarse en la cooperación y colaboración entre los jugadores, pero también puede provocar una cohesión de grupo. Por lo tanto la socialización facilitaría las pautas de integración de varias. Los jóvenes al obtener una favorable integración social, esta joven serían un ejemplo de calidad de vida para la sociedad. (Molina, 2010)

Según la revista Inesem. Las iniciativas de inclusión social se centran en este ámbito de actividades deportivas que han crecido favorablemente. (Perez, 2017)

En los Streaming locales una de las empresas que se suma es Movistar a través de la Liga Pro Gaming (LPG) esta competencia profesional de videojuegos es transmitida en todos los países de la región a través de Movistar eSports. Ésta liga incluyen diferentes disciplinas dentro de estas están: CS GO, Dota 2. (Movistar, 2019)

De acuerdo a la investigación obtuvimos los conceptos de, Esports: Se define como juegos competitivos profesionales o semi profesionales en un formato organizado (torneo o liga). (Newzoo, 2020)

ESPORTS HOUSE: menciona que los deportes electrónicos consisten en el deporte en el que los aspectos fundamentales son proporcionados por sistemas

electrónicos y en el que la acción de los gamers y el resultado de tal acto están mediados por un vínculo hombre-máquina (Hamari & Sjoblom, 2016).

(Antón & García, 2014) Los esports o deportes electrónicos serían el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos.

(Gallego, 2020) Afirma que las gaming house son para el uso de la convivencia y el entrenamiento conjunto de un team o equipo.

Centro de Alto Rendimiento: Son albergues deportivos que por lo general son usados por deportistas que tienen un nivel alto, tienen la meta de formar a jóvenes tanto a nivel académico como deportivo. (Instituto Peruano del Deporte)

Torneo: Son encuentros deportivos o de juegos, donde compiten diferentes personas o equipos que se van eliminando unos a otros hasta ganar. (Real Academia Española, s.f.)

Deporte: Según la RAE menciona que es la actividad física practicada como juego o competición. (Real Academia Española, s.f.)

Videojuegos: Es un juego electrónico orientado al entretenimiento que permite simular experiencias en la pantalla. (Grupo Carricay, 2017)

Integración Social deportiva: Esta disciplina sería un componente que puede generar y solucionar conflictos ya que es fundamental para la integración intercultural tener un lenguaje universal y a la vez fundamentarse en la cooperación y colaboración entre los jugadores, pero también puede provocar una cohesión de grupo. (Molina, 2010)

Residencia: Según la RAE es el lugar donde una persona se reside por un tiempo (Real Academia Española, s.f.)

Identidad: Son los rasgos propios o características de una persona o de un grupo. (Real Academia Española, s.f.)

Interacción Digital: Es la forma en que las personas se pueden interactuar mediante el uso de dispositivos. (Club de Investigación Tecnológica, 2010)

Relaciones Interpersonales: Es la manera de interacción o de vinculación entre dos o más personas. (Raffino, 2020)

Atención Médica: Es el conjunto de cuidado y ayuda que se proporciona a los pacientes. (Clínica Universidad de Navarra, s.f.)

Atención Residencial: Es el espacio físico donde viven niños, niñas y adolescentes, donde se le brinda protección y atención integral. (Congreso de la Republica, s.f.)

Bienestar Personal: Es el estado de satisfacción personal o comodidad que se provee a la persona, también se puede mencionar que el estado fisiológico y el estado psicológico-emocional se hallan equilibrados. (Isg bienestar integral, 2016)

Mediante un marco análogo enfocamos nuestro tema de investigación para que pueda ser estudiado Actualmente en diferentes partes del mundo los gaming house cuentan con ambientes adecuados para el desarrollo profesional de los gamer, como también para el entretenimiento de otros, estos espacios de alto rendimiento cuentan con modernos equipos, y la atención que se brinda es considerada como para un deportista tradicional. Existen ejemplos de diferentes clubes de futbol que cuentan con estos establecimientos, los cuales veremos en breve. En el ámbito internacional se toma como referentes las siguientes edificaciones:

Gaming House de Natus Vincere (Na`Vi), ubicado en Ucrania, Natus Vincere (Na`Vi), este team Ucraniano que es auspiciado por Alien Ware(Dell) ,HiperX,AOC, Twitch, cuenta con una Gaming House, este tiene espacios amplios y muy bien equipados para que estos jugadores puedan practicar en equipo y desarrollarse como profesional, los espacios que tiene este establecimiento son, una área de recreación (billar, tenis de mesa), dormitorios personalizados con servicios higiénicos incluido más closets, área de lavandería y baños, además de contar con una cocina amplia integrada con un comedor, una sala amplia de acuerdo al número de jugadores que albergaran y el ambiente donde los jugadores entrenan que son los boot camp o gaming room, un gimnasio, una sala de meditación, sala de reuniones, una sala de streaming, un patio, generalmente es una vivienda para jugadores de esports (HyperX, 2018).

Gaming House de Schalke 04, ubicado en Alemania, el equipo FC Schalke 04 en Alemania compró un equipo de esports o deportes electrónicos, del videojuego de League of Legends (LOL), en el entorno de la salud se lleva a cabo un enfoque

nuevo de preparación de medicina deportiva incluida, una preparación única en todo el mundo de los Esports. Esta preparación se trata del mismo tipo de pruebas y rutinas a las que se someten los profesionales del Schalke de otras disciplinas deportivas entre una y dos veces al año. En la prueba de ergoespirometría depende de cuánto tiempo puede correr el sujeto que normalmente dura entre treinta a cuarenta minutos, esto va a indicar el efecto que causa sobre el corazón el ejercicio físico. En la gaming house de este equipo se pudo determinar que al igual que la mayoría de los equipos profesionales de esports entrenan en viviendas donde siempre se va a prevalecer el compañerismo y comunicación entre sus integrantes. No obstante además de contar con espacios como habitaciones, servicios higiénicos, cocina cuentan con un espacio de Psicología, Marketing, Diseño Gráfico, Sala de estar y dentro del boot camp o gaming room existen componentes como las PC con altas especificaciones y sillas especializadas para poder tener un alto rendimiento a nivel de competitividad y mantenerlo en las grandes ligas, que es lo que se quiere dar en un equipo de esports (esports, 2020).

Gaming House de Fnatic, ubicado en Rusia-Berlín, en esta Gaming House es el lugar donde los jugadores residen por un cierto tiempo para la preparación y formación profesional como gamer, en este lugar comen, duermen y entrenan. Los ambientes que tiene esta Gaming House son, un boot camp donde entrenan y colindante a este espacio se encuentra la cocina, comedor y una sala, la casa está rodeado por un gran jardín, sala de reuniones en el segundo nivel se encuentran las habitaciones con servicios higiénicos incluidos, estos dormitorios son personalizados y solo en el incluyen una cama, closet, todo esto guarda sentido por parte de los entrenadores dado a que se deben olvidar del juego estando en la habitación para que así puedan descansar, no obstante se puede hallar una sala de estar amplia donde existe también un área de recreación, además de contar con una terraza en el último nivel, donde los integrantes se reúnen.

Gaming House team Liquid's, ubicado en Holanda, en este espacio de formación se toma en cuenta a equipos de tres disciplinas de videojuegos como, Dota 2, League of Legends y Counter-Strike Global Offensive, ambos equipos de estos

juegos en línea pertenecen al Team Liquid's ,cuenta con espacios de entrenamiento separados, sus gaming room, están acondicionados de acuerdo al video juego que practican y cada equipo tiene un coach, y un psicólogo para cada videojuegos, además de contar con War Room para ambos juegos en línea, es el lugar donde se exhiben, cerca se encuentra también la cocina que es fundamental en la vida saludable de cada jugador ,donde comen ciertos alimentos , cómo la comida chatarra y alimentos balanceados, los dormitorios son personalizados, en lo particular este equipo cuenta con una atención medica personalizada para poder evitar estrés, enfermedades, depresiones, entre otros (Liquid, 2019). Isurus Gaming House, ubicado en Chile, en Santiago se encuentra ubicado la casa de Isurus, a diferencia de los gaming house de Europa, en la parte de Sudamérica, las viviendas son adaptadas para dar vida a la gaming house. Esta casa cuenta con una cocina al ingresar, un comedor y una sala, tiene un hall en el cual se juntan para ver repeticiones o partidas de otros equipos, cuentan con un coach, su gaming room está diseñada para el deporte de Dota 2, en el segundo nivel están los dormitorios donde se ubican de 2 a 3 camas, en el cual lo describen como su mejor zona dado a que es en ese lugar donde pueden estar tranquilos, por otra parte del segundo nivel esta una oficina y zonas comunes en las cuales se reúnen. (LATAM, 2016).

Thunder Predator Gaming House, ubicado en Perú, la casa ubicada en Lima al igual que muchos gaming house de Sudamérica son adaptadas para poder brindarle la comodidad y los espacios adecuados a los gamer. Cuenta con una sala o hall de ingreso, toda la casa cuenta con una temática del logo de Thunder, una pequeña exposición de trofeos, en una sala común donde se juntan los deportistas para ver replay o partidas de otros equipos, un comedor y cocina integrada y un pequeño jardín donde se puede realizar ejercicios. En el segundo piso se encuentra los dormitorios donde se ubican 2 camas, también ubicado la bootcamp donde practican y enfrentan a otros equipos, un staff donde se puede realizar streaming, y donde se realizan las reuniones, cuentan con un coach que realiza trabajos de motivación y ejercicios para la salud década jugador. (gaming, 2020).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y Diseño de Investigación

##### 3.1.1 Enfoque

La presente investigación se realizó dentro del enfoque cuantitativo, debido a que tuvo como base principal datos estadísticos, Según (Hernandez, 2010), nos explican que, el enfoque cuantitativo está enfocado en un orden donde una vez que se somete a prueba se continua con la comprobación de las teorías determinadas midiendo las variables, los resultados proporcionados son pasados por los métodos estadísticos para su interpretación y comprensión.

##### 3.1.2 Método

En la investigación el método a usar es Hipotético-deductivo ya que según (Díaz Novás, 2010) se desarrolla después de recibir información en base a las hipótesis planteadas.

##### 3.1.3 Diseño

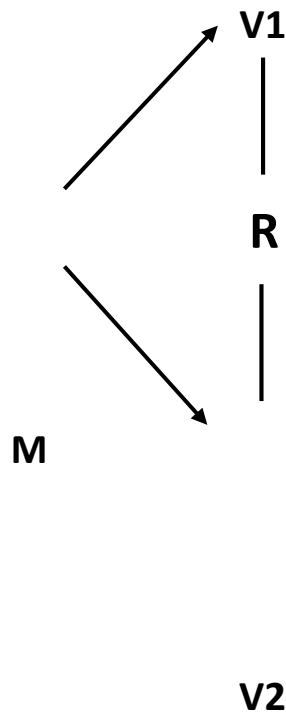
El diseño de la investigación es no experimental ya que no se ha manipulado de manera intencional ninguna variable, (Carrasco Diaz, 2006). Ésta investigación también fue de corte transversal, correlacional ya que “se utiliza para realizar estudios de investigación de hechos y fenómenos de la realidad en un momento determinado del tiempo” (Carrasco Diaz, 2006).

##### 3.1.4 Nivel

Esta investigación tuvo como nivel correlacional, de acuerdo a (Hernandez Sampieri, 2014) explica en su libro que las investigaciones de nivel correlacional tienen como fin conocer la relación o grado de relación que existe entre dos o más variables, conceptos o categorías propuestas.

##### 3.1.5 Tipo

El tipo de investigación de ésta tesis fue básico, ya que según (Carrasco Diaz, 2006) señala que éste tipo “no tiene propósitos aplicativos inmediatos, ya que solo busca ampliar y profundizar conocimientos científicos”



*Diagrama de relación de muestra y variables*

Donde:

**M:** Muestra

**V1:** Espacios de Alto Rendimiento

**V2:** Integración Social Deportiva

**R:** Relación

### 3.2 Variables y operacionalización

#### 3.2.1 Variable

Según (Hernandez Sampieri, 2014) una variable puede ser respetada como una singularidad, modo o propiedad, ya que este puede ser medido u observado para dicha investigación.

#### 3.2.2 Operacionalización

Según (Carrasco, 2005) la Operacionalización de una variable reside en poder descomponer la variable, iniciando en lo más general a lo más específico, por ejemplo, una variable general se descompondrá en dimensiones, indicadores, ítems, etc, todo ello sirve para la producción de la matriz metodológica y de esa

manea crear los instrumentos de medición el cual accederá al investigador evidenciar su hipótesis generales y específicas.

Variable 1: Definición conceptual, los “espacios de alto rendimiento” funcionan como internados en los cuales se ofrece a los deportistas la infraestructura adecuada para vivienda y entrenamiento. En estos, se entrenan física y psicológicamente, viven lejos de las distracciones urbanas, y cuentan con un equipo de entrenadores, doctores y nutricionistas a su disposición para un óptimo desarrollo físico y mental. (Cornejo, 2010)

Definición operacional, La siguiente variable de naturaleza cualitativa se operacionalizó por medio de tres dimensiones las cuales son, atención médica, confort residencial y bienestar personal, a su vez se disgregan en indicadores e ítems. Todo lo mencionado nos permite identificar por medio de sus características a los espacios de alto rendimiento que se ubica en el distrito de Los Olivos en la urbanización Puerta de Pro, lima 2020. Para la medición se aplicó la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario que se conforma por nueve ítems

Variable 2: Definición conceptual, “Integración Social Deportiva” El deporte puede ser un elemento generador y solucionador de conflictos, ya que es fundamental para la integración intercultural al tener un lenguaje universal y basarse en la colaboración y la cooperación entre los que juegan; pero también puede suscitar una cohesión de grupo demasiado opuesta al contrario, dentro de una dinámica más o menos agresiva de unas sociedades competitivas, que se cohesionan (y se disgregan) en torno a identidades de resistencia y a fronteras culturales (Molina, 2010)

Definición operacional, la siguiente variable de naturaleza cualitativa se operacionalizó por medio de tres dimensiones las cuales son, identidad, relaciones interpersonales e interacción digital, estos a su vez se disgregan en indicadores e ítems. Todo lo mencionado nos permite identificar por medio de sus funciones y características relacionadas al gamer ubicado en el distrito de Los Olivos, en la



urbanización Puerta de Pro, lima 2020. Para la medición se aplicó la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario que se conforma por nueve ítems.

### 3.3 Población, muestra y muestreo

#### 3.3.1 Población

(Hernandez Sampieri, 2014) Citó a Lepkowski, 2008 donde este menciona que, es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones.

Nuestra población son, los gamer que se encuentran en la urbanización Puerta de Pro, en el distrito de los Olivos, para lo cual se tuvo que considerar la fórmula de población infinita o tamaño desconocido.

#### 3.3.2 Muestra

$$Z^2 pq$$

$$n = \frac{DE^2}{2} =$$

Donde: n: Tamaño de muestra

Z: Nivel de Confianza al 95%(1.96)

p: Probabilidad de éxito al 50% q:

Probabilidad de fracaso al 50%

E: Margen de error (5%)

Reemplazamos:

$$\frac{(1.96)^2(0.50)(0.50)}{(0.05)^2} = 384.16$$

### 3.3.3 Muestreo

El muestreo fue no probabilístico intencional, dado a que no todos tienen la probabilidad de ser elegidos, de acuerdo a criterios de la investigación solamente se orientó a: los jóvenes de 15 a 29 años de edad, que tengan un vínculo cercano con los videojuegos y conocimientos de estos, así mismo que participen en gaming center y que estén en clanes, Caster y streamer.

## 3.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos

### 3.4.1 Técnicas de recolección de datos

Esta parte de la investigación consistió en recolectar datos afiliados a las variables que están dentro del estudio del gaming house, el gamer y la sociedad deportiva. Las técnicas de recolección de dato según (Asimov, 2006) “Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. ”

#### 3.4.1.1 Encuesta

La técnica utilizada para esta investigación fue la encuesta empleada a la muestra conformada por 384 jóvenes de 15 a 29 años con conocimientos de los esports, gaming house, gaming center, caster, streamer, que conforman a la sociedad deportiva gaming, en el Distrito de Los Olivos, Lima. (Hernandez, 2010) Manifiesta que las encuestas es un método para la recolección de datos que se llega a conseguir gracias al grupo de habitantes a las que se les aplica las preguntas, esto te permite poder entender la muestra de la población con mayor tamaño: población.

### 3.4.2 Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se utilizó fue un cuestionario realizado en google forms, utilizando la escala de likert. “Se define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular.” Según (Asimov, 2006). Este cuestionario contuvo 18 preguntas siendo respondidas por medio de la escala likert, y estas se categoriza en 5 alternativas y en un rango de 1 al 5; (1) Muy en desacuerdo, (2) en desacuerdo, (3) Indeciso, (4) de acuerdo, (5) Muy de acuerdo.

El instrumento según (Asimov, 2006) es un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información. (Ver figura 42)

Así mismo hemos podido recolectar datos mediante entrevistas, ya que según (Carrasco, 2005) menciona que una entrevista se realiza para obtener información detallada, lo cual sirve para un investigador acercarse y ampliar la visión de orientación de la investigación.

Para lo cual se realizó una entrevista de tipo no estructurada, este tipo de entrevista se trata por lo general de preguntas abiertas que son respondidas dentro de una charla y finalmente permite al investigador profundizar el tema del que se está estudiando.

Es por ello que se entrevistó a dos Casters nacionales “narradores y comentarista” del video juego deportivo Dota 2 llamados “Tío Inka y Blue Caster”, para conocer sus percepciones y puntos de vista con respecto a los deportes electrónicos y el desarrollo del gamer en el gaming house, asimismo mencionaron datos importantes para nuestra investigación. Se entrevistó a Jimena Mujica nutricionista deportiva, la cual nos explicó e informo acerca de su investigación realizada a los gamer viendo el sedentarismo y las enfermedades que padece cada deportista electrónico.

#### 3.4.2.1 Validez

“este nos indica que la validación depende de la medición del instrumento de la variable, el cual es evaluado conforme a varios factores en la que te permite medir el grado de validez del comprendido, al aceptar el criterio y a aceptación del conjunto” Según (Hernandez Sampieri, 2014). Por lo tanto, en este punto nos respaldamos en los juicios que los expertos nos dieron por medio de la validez del contenido dentro del coeficiente V- Aiken, los especialistas no necesariamente son de la escuela de arquitectura, sino que están referidos y engloban dentro del conocimiento de nuestro tema de investigación acerca de los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva gaming y también dentro del mundo investigativo, por otro lado hemos usado el método de validez del constructo

mediante el ítems-Test, estos métodos nos da paso a la confirmación de la validez de nuestras variables, esto solo puede existir siempre en cuando el instrumento se encuentre realizado apropiadamente y calibrado para poder medir las variables.

(Ver tabla en anexo 29, 30, 31, 32, 33, 34)

Dentro de las tablas 29, 30, 31, 3, 33, 34, de acuerdo al juicio referido por los cinco expertos y las recomendaciones derivadas por ellos, mediante el coeficiente Vaiken, que nos permitió cuantificar la claridad, la congruencia, el contenido y el dominio, que nuestras dimensiones tienen. Podemos concluir en cuanto al Coeficiente de V-Aiken, la mayoría de ítems son estadísticamente significativos, por medio de la tabla de validación por juicio de experto que nuestras dimensiones se encuentran sobre 0.90 en la escala V-aiken, lo cual nos indica por medio de la fórmula, que nuestras dimensiones están en una pronunciación adecuada por lo tanto es válido

“Los ítems son la materia prima, los ladrillos a partir de los cuales se conforma un instrumento de evaluación, por lo que una construcción deficiente de los mismos incidirá en las propiedades métricas finales del instrumento de medida y en la validez de las inferencias que se hagan a partir de las puntuaciones” Según (Muñiz, 2019). En la presente investigación se tomó en cuenta la validez de constructo y confiabilidad interna mediante el ítem test para así poder obtener la confiabilidad de los ítems que estamos tomando de nuestro banco de ítems y que están dentro de nuestras dimensiones con relación a las variables. (Ver tabla en anexo 35, 36, 37, 38, 39, 40)

De acuerdo al análisis realizado por el coeficiente ítem test, podemos observar que cada dimensión cuenta con tres ítems, (tablas en anexo 35, 36, 37, 38, 39,40 ) los cuales están analizados independientemente y se encuentran por encima del promedio 0,20 lo que significa en el rango de Valores óptimos, que cada dimensión es confiable para el posterior uso del instrumento.

*Tabla 1: Coeficiente ítem -test. Variable 1: Espacios de Alto Rendimiento*

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
Media de	Varianza de	Correlación	Alfa de escala si el	escala si el
total de	Cronbach si el			

	elemento se ha suprimido	elemento se ha suprimido	elementos corregida	elemento se ha suprimido
P1	26,15	12,345	,569	,681
P2	26,20	13,116	,216	,726
P3	26,65	12,029	,363	,704
P4	26,15	11,608	,335	,714
P5	26,50	9,842	,620	,647
P6	26,40	12,147	,401	,697
P7	26,15	14,029	,296	,737
P8	26,30	12,326	,400	,698
<u>P9</u>	<u>26,70</u>	<u>10,432</u>	,601	,654

Tabla 2: Coeficiente ítem -test. Variable 2: Integración Social Deportiva

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Varianza de		Alfa de	
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Cronbach si el elemento se ha suprimido
P10	25,05	13,418	,407	,751
P11	25,45	10,787	,703	,698
P12	25,40	13,832	,171	,781
P13	25,55	11,103	,621	,713
P14	25,40	11,832	,603	,720
P15	25,55	12,576	,380	,754
P16	25,55	11,524	,806	,697
P17	25,75	13,145	,275	,796
<u>P18</u>	<u>25,10</u>	13,042	,339	,759

En las tablas 01 y 02 (coeficiente ítem-test), se puede apreciar lo que se realizó en el análisis de validez por el constructo mediante el coeficiente ítem-test para corroborar la confiabilidad de cada dimensión e ítem de las 2 variables y así validar nuestro instrumento antes de ser expuesto al público objetivo, los resultados obtenidos fueron positivos en cuanto al rango de valores óptimos que se usa para el ítem test, dado a que en la fila de correlación total todas nuestras preguntas

están por encima de 0.20; lo cual nos indica que nuestros ítems utilizados son válidas para usarse.

Tabla 3: Validez de constructo mediante ítem-test/Confiabilidad mediante el método de consistencia interna del estadístico de Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,933	2

Se adjuntó de la misma manera la tabla 3 (Validez del constructo ítem-test) para visualizar la confiabilidad por medio del método de consistencia del estadístico alfa de cronbach entre las 2 variables, y tenemos como resultado que, la confianza mediante este método está por encima del rango de 0.90 lo cual nos indica en su rango de confiabilidad que las variables son excelentemente confiables.

### 3.4.2.2 Confiabilidad

Dentro de la investigación, para realizar la confiabilidad de nuestro instrumento se utilizó el Software SPSS Versión 22.0 con la finalidad de analizar el coeficiente del del cuestionario mediante el método de test y retest en compañía del método de consistencia interna de Alfa de Cronbach, teniendo como base la correlación que tienen entre las variables propuestas, y así poder ser evaluado el grado de confiabilidad de los instrumentos elaborados. (Ver tabla en anexos 38).

Tabla 4: Método test-retest por el estadístico R de Pearson

		Correlaciones	
		TEST	RTEST
TEST	Correlación de Pearson	1	,877**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20

RTEST	Correlación de Pearson	,877**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

De acuerdo al método test-retest, se inició encuestando a 20 personas con un cuestionario de 18 preguntas por medio de google form. Al finalizar la encuesta obtuvimos el resultado de 0.91 en el rango de confiabilidad, lo que nos indica que nuestro primer test está en el rango de excelente confiable (figura: 37 realizado en Excel, ver en anexo); posteriormente se vaciaron los datos al software SPSS 22.0. Analizando la primera encuesta, deducimos que pudo haberse llenado sin el criterio o coherencia que se necesita, por ende invertimos las preguntas 3, 4, 12, para poder observar si los encuestados leen y analizan o simplemente llenan. En el segundo test o también llamado retest se encuestaron a las mismas personas y obtuvimos resultados diferentes, en el rango de confiabilidad, nos encontramos con un resultado de 0.83 el cual nos indica que este segundo test está dentro del rango excelente confiable (figura: 38 realizado en Excel, ver en anexo). En donde concluimos que por medio del método test y retest evidenciado en la tabla superior 04, hemos podido analizar la correlación entre la primera encuesta y la segunda como podemos observar; esto nos permite verificar mediante el rango de confiabilidad que nuestro método de test y retest tiene 0.877 de correlación y lo hace significativamente confiable. Esto muestra que el instrumento esta calibrado para poder realizarlo a nuestra muestra poblacional.

*Tabla 5: Validez de constructo mediante ítem-test/Confiabilidad mediante el método de consistencia interna del estadístico Alfa de Cronbach*

de fiabilidad		Estadísticas
Alfa de Cronbach	N de elementos	
,933	2	

En la tabla 5 superior, mediante el método de consistencia interna por el estadístico alfa de cronbach en cuanto a la confiabilidad del instrumento realizado en el

software SPSS 22.0 obtuvimos como resultado el 0,933 que significa, que dentro del rango de confiabilidad, está excelentemente confiable.

### 3.5 Procedimientos

Después de haber obtenido las teorías dentro del método, se comenzará a la elaboración de técnicas al caso a investigar, determinando como se ira a trabajar, a quienes, y los instrumentos de medición que se utilizaran en este caso las encuestas.

### 3.6 Método de análisis de datos

Para la presente investigación se realizó la recopilación de datos en el formulario o cuestionario Google Forms, llevándolos al software estadístico SPSS dónde se elaboró el análisis por cada ítem. Así mismo cabe mencionar que ésta recolección de datos estuvo aplicado para describir las características de las variables y sus dimensiones.

“La estadística descriptiva es la rama de la estadística que formula recomendaciones de cómo resumir, de forma clara y sencilla” según (Rendón, Villasís, & Miranda, 2016).

Se realizó un nivel de análisis inferencial para generalizar las características encontradas en la muestra de nuestra población objetivo, según (Quintana, 2019) “la inferencia estadística es aquella rama de la estadística mediante la cual se trata de sacar conclusiones de una población en estudio. ”

Como bien mencionado en líneas anteriores para realizar el análisis de datos se usó el software estadístico de SPSS, en el cual se desarrollaron tablas y gráficos en barras, se utilizó la estadística correlacional para contrastar.

### 3.7 Aspectos Éticos

Por razones éticas, en la investigación no se mencionó los nombres de los encuestados, ya que representan las unidades de análisis, es decir la muestra, Por otro lado se les informo de que trata el estudio.

Para la investigación se usó el manual APA, para el correcto citado en los textos y la redacción de las fuentes bibliográficas, de igual manera se verificó y se siguió los lineamientos| planteados por la universidad Cesar Vallejo garantizando los



derechos del autor, su confiabilidad y protección, así mismo con las diferentes fuentes de información que utilizamos para el desarrollo del estudio. Así mismo Según (Ojeda, Quintero, & Machado, 2007) “(...) los individuos tienen la responsabilidad ética de comprometerse en las actividades sociales y políticas de su tiempo.” Tomamos como principal pilar el compromiso en estas nuevas actividades deportivas que se están realizando en nuestra sociedad mediante nuestra investigación.

#### IV. RESULTADOS

Variable 1: Espacio de alto rendimiento

Dimensión 1: Atención médica, indicador (salud racional)

Tabla 6: Salud Racional

##### El razonamiento influye en tu concentración mental

Válido		Frecuencia	Porcentaje
	En desacuerdo	1	1,04
	Indeciso	4	0,78
	De acuerdo	191	45,83
	Totalmente de acuerdo	188	52,34
	Total	384	100,0

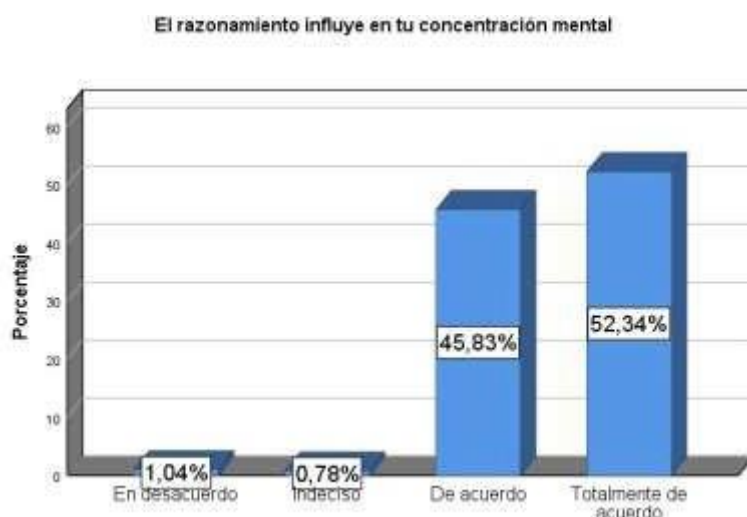


Figura 1: Gráfico de Barras Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 06, figura 01 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 201 gamers que son el 52,34% están totalmente de acuerdo con que el razonamiento si influye en la concentración mental de un jugador; y 176 gamers que son el 45,83% está de acuerdo con que el razonamiento influye en su concentración. Por otro lado 4 gamers que son el 1,04%, están en total desacuerdo con que el razonamiento influye en su concentración mental como gamer. Mientras que el 3 encuestados que forman el 0,78% manifiestan que están indecisos.

Variable 1: Espacio de alto rendimiento Dimensión  
1: Atención médica, indicador (Salud Física)

Tabla 7: Salud Física

**La alimentación y la actividad física influyen en tu salud**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En desacuerdo	1	,3
	Indeciso	4	1,0
	De acuerdo	191	49,7
Totalmente de acuerdo		188	49,0
<b>Total</b>		<b>384</b>	<b>100,0</b>

**La alimentación y la actividad física influyen en tu salud**

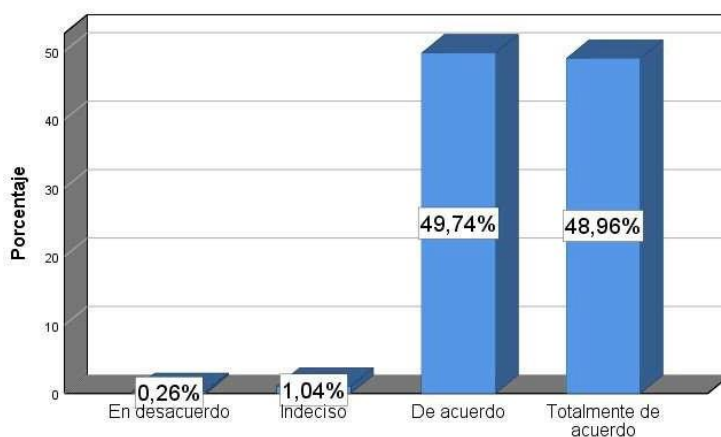


Figura 2: Gráfico de Barras Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

**Interpretación:**

En la tabla 07, figura 02 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 191 gamers que son el 49,74% está de acuerdo con que la alimentación y la actividad física influye en su salud; así mismo 188 gamers que son el 48,96% están totalmente de acuerdo que la alimentación y la actividad física influye en su salud; y Por otro lado 4 gamers que son el 1,04%, están indecisos. Mientras que 1 encuestado que forman el 0,26% manifiestan que están en desacuerdo con que la alimentación y la actividad física influyen en la salud.

## Variable 1: Espacio de alto rendimiento

### Dimensión 1: Atención médica, indicador (Salud Social)

Tabla 8: Salud Social

#### No practicar otro deporte te excluye de tus amigos

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	Totalmente de acuerdo	10	2,6
-	De acuerdo	8	2,1
	Indeciso	113	29,4
	En desacuerdo	152	39,6
	Totalmente en desacuerdo	101	26,3
Total		384	100,0

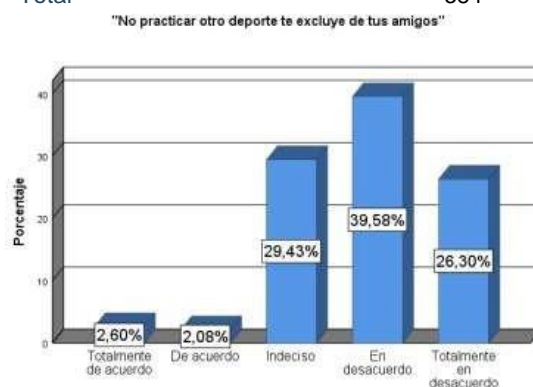


Figura 3: Gráfico de Barras Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 08, figura 03 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 152 gamers que son el 39,58% está en desacuerdo que el no practicar otro deporte te excluye de tus amigos; así mismo 113 gamers que son el 29,43% están indecisos que el no practicar otro deporte te puede excluir de tus amistades, por otro lado 101 gamers que son el 26,30% están en total desacuerdo. Mientras que 10 encuestado que forman el 2,6% manifiestan que están en total acuerdo que el no practicar otro deporte te excluye de tus amigos.

Variable 1: Espacio de alto rendimiento

Dimensión 2: Confort residencial, indicador (Accesibilidad)

Tabla 9: Accesibilidad

**No es importante el tipo de computadora que debes utilizar como gamer**

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	Totalmente de acuerdo	11	2,9
	De acuerdo	13	3,4
	Indeciso	10	2,6
	En desacuerdo	174	45,3
	Totalmente en desacuerdo	176	45,8
	Total		384

Figura 4: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

No es importante el tipo de computadora que debes utilizar como gamer

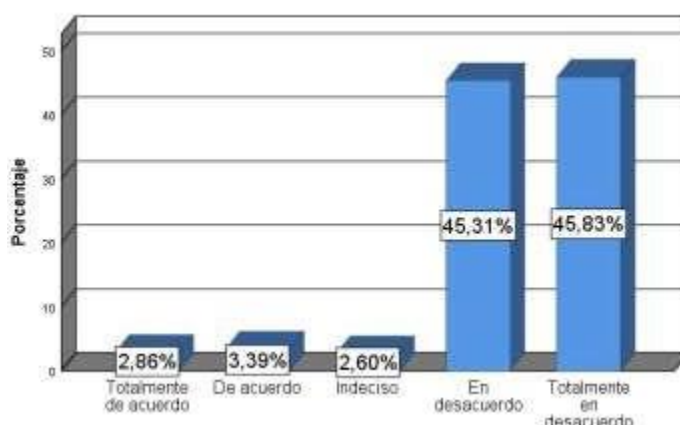


Figura 4: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 09, figura 04 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 176 gamers que son el 45,83% están en total desacuerdo en que no es importante el tipo de computadora que se debe usar como gamers, 174 que son el 45,31% están en desacuerdo, por otro lado 13 gamers que son el 3,39% están totalmente de acuerdo con que no es importante el tipo de computadora que se debe utilizar como gamers.

Variable 1: Espacio de alto rendimiento

Dimensión 2: Confort residencial, indicador (Espacial)

Tabla 10: Espacial

### El diseño de los espacios que utilizan los gamer es importante en su formación

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	8	2,1
	En desacuerdo	11	2,9
	Indeciso	103	26,8
	De acuerdo	141	36,7
	Totalmente de acuerdo	121	31,5
	Total	384	100,0

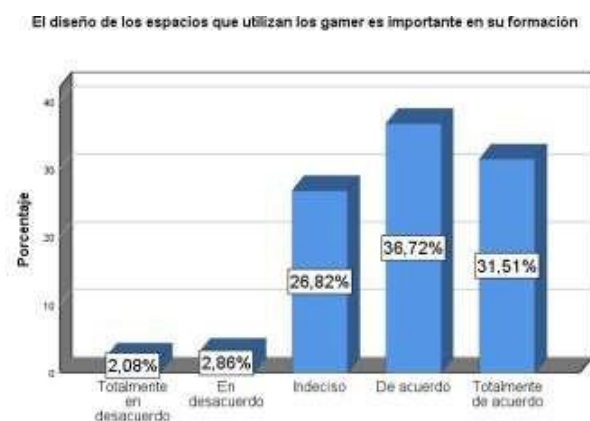


Figura 5: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 10, figura 05 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 141 gamers que son el 36,72% están de acuerdo con que el diseño de los espacios que utilizan los gamers si es importante dentro de su formación, 121 gamer que conforman el 31,51% está totalmente de acuerdo. Así mismo 103 gamers que son el 26,82% está indeciso. Por otro lado 11 gamers que son el 2,86% están en desacuerdo que el diseño de los espacios es importantes para su formación.

Variable 1: Espacio de alto rendimiento

Dimensión 2: Confort residencial, indicador (Servicios)

Tabla 11: Servicios

**El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	7	1,8
	En desacuerdo	1	,3
	Indeciso	81	21,1
	De acuerdo	162	42,2
	Totalmente de acuerdo	133	34,6
	Total	384	100,0

El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers

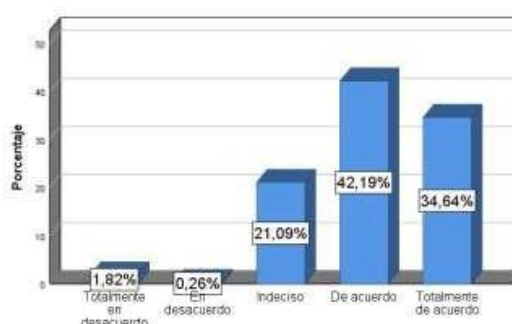


Figura 6: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 11, figura 06 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 162 gamers que son el 42,19% está de acuerdo que el servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers, 133 gamers que conforman el 34,64% están totalmente de acuerdo. Por otro lado 7 gamers que están dentro del 1,82% enfatizan estar totalmente en desacuerdo con que los servicios técnicos son importantes dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers.

## Variable 1: Espacio de alto rendimiento

### Dimensión 3: Bienestar Personal, indicador (Comportamiento emocional)

Tabla 12: Comportamiento Emocional

#### Te genera satisfacción ganar tus partidas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	3	,8
	En desacuerdo	2	,5
	Indeciso	101	26,3
	De acuerdo	131	34,1
	Totalmente de acuerdo	147	38,3
	Total	384	100,0

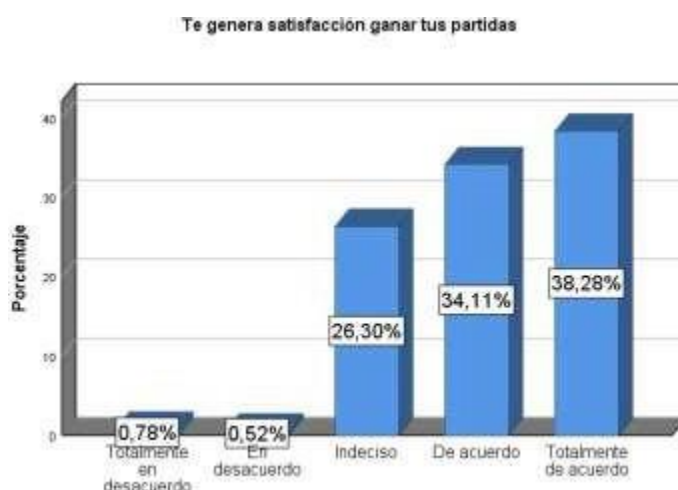


Figura 7: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 12, figura 07 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 147 gamers que conforman el 38,28% están totalmente de acuerdo que ganar sus partidas le genera una satisfacción, 101 gamers que son el 26,30% están indecisos. Por otro lado 3 gamers que conforman el 0,78% están totalmente en desacuerdo al referirse que les genera satisfacción ganar sus partidas en los video juegos.



Variable 1: Espacio de alto rendimiento  
 Dimensión 3: Bienestar Personal, indicador (Comportamiento Individual)

Tabla 13:Comportamiento Individual

**Tu auto confianza aporta a tu bienestar personal**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	6	1,6
	En desacuerdo	1	,3
	Indeciso	91	23,7
	De acuerdo	135	35,2
	Totalmente de acuerdo	151	39,3
	Total	384	100,0

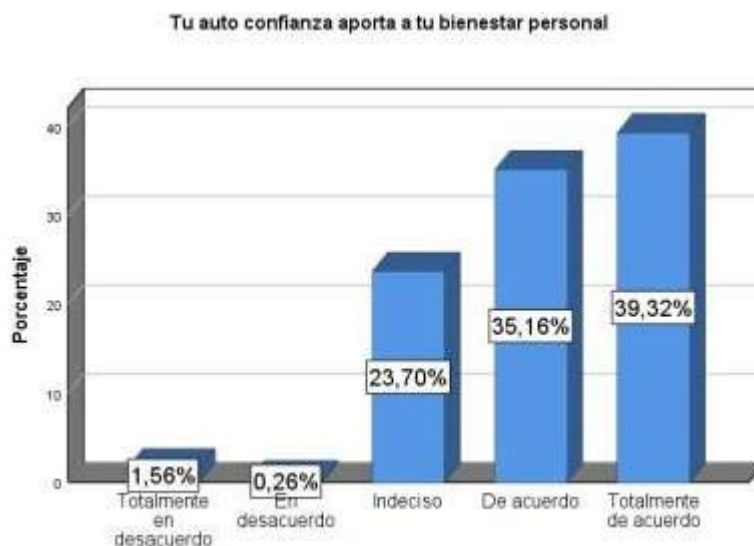


Figura 8: Gráfico de Barras  
 Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 13, figura 08 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 151 gamers que conforman el 39,32% están totalmente de acuerdo que la auto confianza aporta a su bienestar personal, 135 gamers encuestados que son el 35,16% mencionan que están de acuerdo con que su auto confianza aporta a su bienestar personal. Por otro lado 6 gamers encuestados que son el 1,56% están totalmente en desacuerdo que su auto confianza aporta a su bienestar personal.

## Variable 1: Espacio de alto rendimiento

### Dimensión 3: Bienestar Personal, indicador (Comportamiento Social)

Tabla 14:Comportamiento Social

#### Tu team está dentro de tu círculo social íntimo

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	Totalmente en desacuerdo	9	2,3
	En desacuerdo	13	3,4
	Indeciso	25	6,5
	De acuerdo	187	48,7
	Totalmente de acuerdo	150	39,1
	Total	384	100,0



Figura 9: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 14, figura 09 nos demuestra que, de los 384 encuestados, 187 gamers que conforman el 48,7% están de acuerdo que en un team se le puede considerar dentro del círculo social íntimo, 150 gamers que son el 39,1% demuestran que están totalmente de acuerdo. Por otro lado 25 gamers con un 6,5% demuestran que están indecisos, y finalmente existe 9 gamers que representa un 2,3% que afirman en estar en totalmente desacuerdo con que un team pueda estar dentro de un círculo íntimo.

Variable 2: Integración Social Deportiva  
 Dimensión 1: Identidad, indicador (Económica)

Tabla 15: Económica

**Desearías generar dinero como gamer**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	8	2,1
	En desacuerdo	12	3,1
	Indeciso	17	4,4
	De acuerdo	162	42,2
	Totalmente de acuerdo	185	48,2
	Total	384	100,0

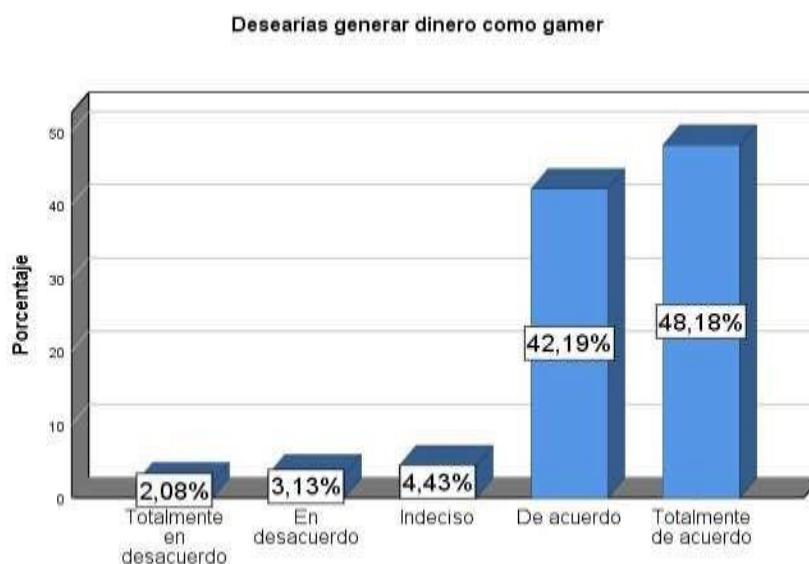


Figura 10: Gráfico de Barras  
 Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 15, figura 10 nos demuestra que, de los 384 encuestado 185 gamers que conforman el 48,2% están totalmente de acuerdo con que sí desearían generar dinero como gamer, 162 gamers que son el 42,2% demuestran que están de acuerdo, 17 gamers con un 4,4% están indecisos, y finalmente hay 8 gamers que representa un 2,1% que demuestran que están totalmente en desacuerdo en que se pueda generar dinero.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 1: Identidad, indicador (Skills “habilidades”)

Tabla 16: Skills

#### El trabajo bajo presión influye en tus skills como gamer

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
		7	
Válido	Totalmente en desacuerdo	10	1,8
	En desacuerdo	17	2,6
	Indeciso	202	4,4
	De acuerdo	148	52,6
	Totalmente de acuerdo	384	38,5
	Total		100,0

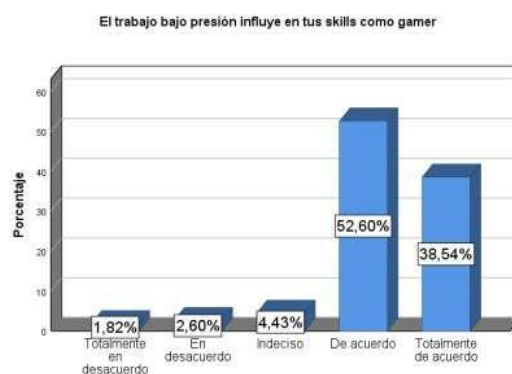


Figura 11: Gráfico de Barras  
Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 16, figura 11 nos demuestra que, de los 384 encuestados 202 gamers que conforman el 52,6% están de acuerdo de que el trabajo bajo presión influyen en los skills “habilidades”, 148 gamers que son el 38% afirman que están totalmente de acuerdo, 17 gamers con un 4,4% demuestran que están indecisos y 7 gamers que sería un 1,8% afirman que están totalmente en desacuerdo de que el trabajo bajo presión influyen en los skills.

## Dimensión 1: Identidad, indicador (Carácter Sociocultural)

Tabla 17: Carácter Sociocultural

### Los eSports o deportes electrónicos no generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente de acuerdo	31	8,1
	De acuerdo	21	5,5
	Indeciso	23	6,0
	En desacuerdo	170	44,3
	Totalmente en desacuerdo	139	36,2
<b>Total</b>		<b>384</b>	<b>100,0</b>

Los eSports o deportes electrónicos no generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte

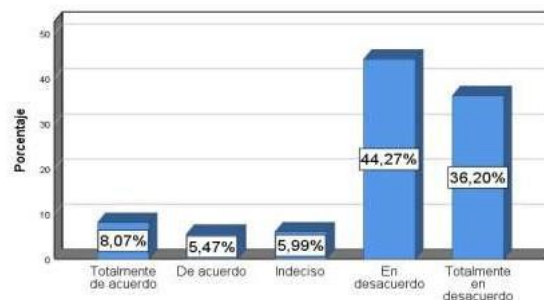


Figura 12: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 17, figura 12 nos demuestra que, de los 384, 170 gamers que conforman el 44,3% están en desacuerdo con que los eSports no generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte, 139 gamers que conforman el 36,2% están en totalmente desacuerdo, 23 con un 6,0 % afirman que están indecisos y finalmente hay 21 gamers que conforman un 5,5% que manifiestan que los eSports no generan una amistad deportiva.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 2: Interacción Digital, indicador (Streaming Internacionales)

Tabla 18: Streaming Internacionales

#### Los streaming internacionales relacionados a World Championship lol ayudan a que los eSports sean más conocidos como deporte

Válido		Frecuencia	Porcentaje
	Totalmente en desacuerdo	6	1,6
	En desacuerdo	8	2,1
	Indeciso	24	6,3
	De acuerdo	169	44,0
	Totalmente de acuerdo	177	46,1
	Total	384	100,0

Los streaming internacionales relacionados a World Championship lol ayudan a que los eSports sean más conocidos como deporte?

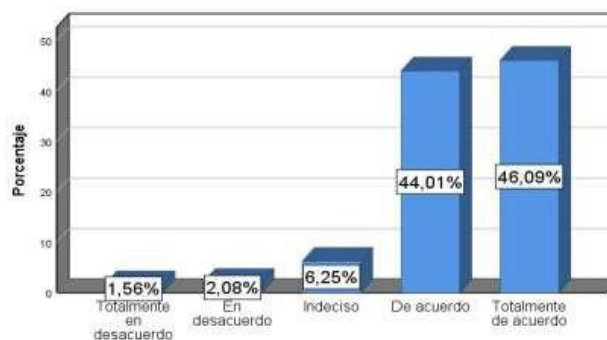


Figura 13: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS Interpretación:

En la tabla 18, figura 13 nos demuestra que, de los 384 ,177 gamers que conforman el 46,1% están en totalmente de acuerdo con que los streaming internacionales relacionados a World Championship (LoL) ayudan a que los eSports sean conocidos como deporte, mientras que 169 gamers que representa un 44,0% afirman que están de acuerdo,24 con un 6,3% demuestran que están indecisos, y 6 con un 1,6% afirman con un totalmente en desacuerdo ,que los streaming internacionales relacionados a World Championship (LoI) ayudan a que los eSports sean conocidos como deporte.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 2: Interacción Digital, indicador (Eventos nacionales)

Tabla 19: Eventos Nacionales

**Cree usted que los eventos nacionales como +gamers ayudan a los gamers a mejorar su interacción digital**

		<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	,3
	En desacuerdo	4	1,0
	Indeciso	16	4,2
	De acuerdo	190	49,5
	Totalmente de acuerdo	173	45,1
	Total	384	100,0

Cree usted que los eventos nacionales como +gamers ayudan a los gamers a mejorar su interacción digital

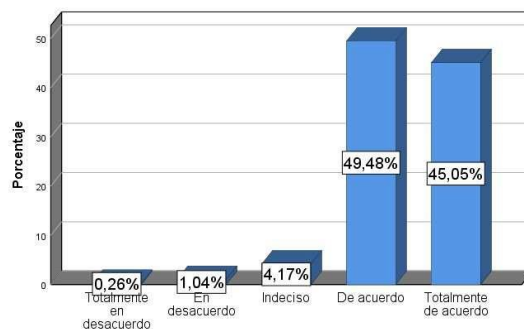


Figura 14: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

Interpretación:

En la tabla 19, figura 14 nos demuestra que de los 384 encuestados, 190 gamers que conforman un 49,5% afirman que los eventos nacionales como +Gamers ayudan a la interacción digital, 173 que sería un 45,15 demuestra que están de acuerdo, mientras 16 gamers con un 4,2 se encuentran indecisos y 1 gamer que se encuentra en totalmente en desacuerdo con que los eventos nacionales como +Gamers ayudan a la interacción digital.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 2: Interacción Digital, indicador (Streaming Locales)

Tabla 20: Streaming Locales

#### Los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	6	1,6
	En desacuerdo	7	1,8
	Indeciso	22	5,7
	De acuerdo	191	49,7
	Totalmente de acuerdo	158	41,1
Total		384	100,0

Los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional

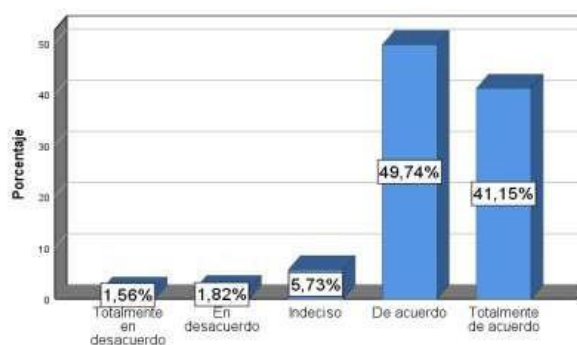


Figura 15: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 20 ,figura 15 nos demuestra que de los 384 encuestados, 191 gamers que conforman el 49,7% afirman que están de acuerdo con que los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional,158 gamers que sería un 41,1% demuestra que están totalmente de acuerdo,22 que sería un 5,7% afirman que están indecisos y finalmente 6 gamers que representa un 1,6 están en totalmente en desacuerdo con que los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional.



## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 3: Relaciones Interpersonales, indicador (Campo de juego)

Tabla 21: Campo de juego

#### Los campos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otras personas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	,5
	En desacuerdo	5	1,3
	Indeciso	10	2,6
	De acuerdo	187	48,7
	Totalmente de acuerdo	180	46,9
Total		384	100,0



Figura 16: Gráfico de Barras

Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 21, figura 16 nos demuestra que de los 384 encuestados, 187 gamers que representa un 48,7% afirman que están de acuerdo que los campos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otras personas, mientras 180 gamers con un 46,9% afirman que están totalmente de acuerdo, 10 gamers que representa un 2,6% afirman que están indecisos y 2 gamers con un 0,5 demuestran que están totalmente en desacuerdo que los campos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otras personas.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

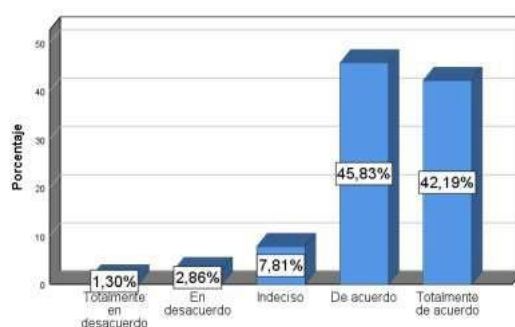
### Dimensión 3: Relaciones Interpersonales, indicador (Festivales)

Tabla 22:Festivales

#### Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios

	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Válido	5	1,3
Totalmente en desacuerdo	11	2,9
En desacuerdo	30	7,8
Indeciso	176	45,8
De acuerdo	162	42,2
Totalmente de acuerdo	384	100,0
Total		

Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios



Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS I

#### Interpretación:

En la tabla 22, figura 17 nos demuestra que de los 384 encuestados, 176 que representa un 45,8 % afirman que están de acuerdo con que las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios mientras 162 gamers que son el 42.2 % afirman que están totalmente de acuerdo, 30 gamers con un 7,8% demuestran que están indecisos, y 5 con un 1,3% afirman que están totalmente en desacuerdo que las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios.

## Variable 2: Integración Social Deportiva

### Dimensión 3: Relaciones Interpersonales, indicador (Herramientas Digitales)

Tabla 23: Herramientas Digitales

#### Las plataformas de Twitch, Facebook y Youtube son necesarios para que conozcas más acerca de los esports

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	7	1,8
	En desacuerdo	4	1,0
	Indeciso	14	3,6
	De acuerdo	165	43,0
	Totalmente de acuerdo	194	50,5
	Total	384	100,0

Las plataformas de Twitch, Facebook y Youtube son necesarios para que conozcas mas acerca de los esports

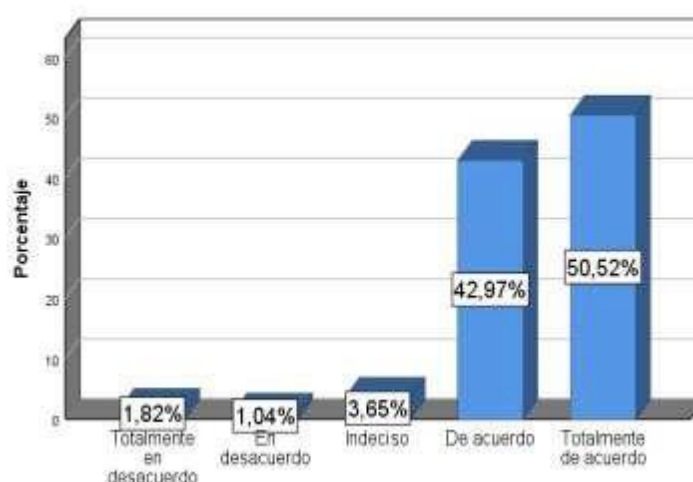


Figura 18: Gráfico de Barras

Fuente: Elaboración propia, reporte de SPSS

#### Interpretación:

En la tabla 23, figura 18 nos demuestra que de los 384 gamers encuestados, 194 gamers que representa un 50,5% afirma que están totalmente de acuerdo que las plataformas de Twitch, Facebook y YouTube son necesarios para que un gamer conozca más acerca de los eSports, por otra parte 165 gamers que son un 43,0% demuestra que están de acuerdo, así mismo 14 con un 3,6% están indecisos y por último 4 que sería un 1,0% afirma que están en desacuerdo con que las plataformas de Twitch, Facebook y YouTube son necesarios para que un gamer conozca más acerca de los eSports.

## ESTADÍSTICA INFERENCIAL

### Hipótesis general

Se lleva a cabo lo siguiente: Se modela la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.

### Hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

Los Espacios de Alto Rendimiento no se relacionan de forma favorable con la Integración Social Deportiva de los gamers de 15 a 29 años en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020.

### Hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>)

Los Espacios de Alto Rendimiento se relacionan de forma favorable con la Integración Social Deportiva de los gamers de 15 a 29 años en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020.

Tabla 24: Correlación entre variables

Coefficiente de correlación de Rho de Spearman

			Integración	
			Espacios de Alto	Social
			Rendimiento	Deportiva
Rho de Spearman	Espacios de Alto	Coefficiente de correlación	1,000	,235**
	Rendimiento	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	384	384
	Integración Social	Coefficiente de correlación	,235**	1,000
	Deportiva	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	384	384

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente:Elaboración propia, reporte de SPSS

En la tabla 2 el resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es de 0,235 puntos, por lo cual se logra determinar que existe una correlación positiva de la variable 1: Espacios de Alto Rendimiento y la variable 2: Integración Social Deportiva, finalmente de acuerdo con los resultados de correlación, donde se visualiza que el nivel de significancia es (Sig.=0,000) siendo un valor menor a 0,05 se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

### Hipótesis específica 1:

Se lleva a cabo lo siguiente: Se modela la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.

#### Hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

El confort residencial mediante la accesibilidad no se relaciona de forma favorable con las relaciones interpersonales de los gamers de 15 a 29 años por medio del campo de juego en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

#### Hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>)

El confort residencial mediante la accesibilidad se relaciona de forma favorable con las relaciones interpersonales de los gamers de 15 a 29 años por medio del campo de juego en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

Tabla 25: Correlación entre Confort Residencial (Accesibilidad) y Relaciones Interpersonales (Campo de juego)

Coefficiente de correlación de Rho de Spearman

		<b>rrelaciones</b>	
		Confort Residencial(Accesibilidad)	Relaciones Interpersonales(Campo de juego)
Rho de Spearman Confort Residencial(Accesibilidad)	Coefficiente de correlación	1,000	,114*
	Sig. (bilateral)		,025
	N	384	384
Relaciones Interpersonales(Campo de juego)	Coefficiente de correlación	,114*	1,000
	Sig. (bilateral)	,025	
	N	384	384

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 25 el resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es de 0,114 puntos ,por lo cual se logra determinar que existe una correlación positiva muy baja entre el Confort Residencial(Accesibilidad) de la variable 1 y las Relaciones Interpersonales(Campo de juego) de la variable 2,finalmente de acuerdo con los resultados de correlación ,se visualiza que el nivel de significancia es(Sig.0,025) siendo un valor menor a 0,05 se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

### Hipótesis específica 2:

Se lleva a cabo lo siguiente: Se modela la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.

#### Hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

El bienestar personal mediante el comportamiento individual no se relaciona de forma favorable con la identidad económica de los gamers de 15 a 29 años en la urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

#### Hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>)

El bienestar personal mediante el comportamiento individual se relaciona de forma favorable con la identidad económica de los gamers de 15 a 29 años en la urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

Tabla 26: Correlación entre Bienestar Personal (Comportamiento Individual) y Identidad (Económica)

Coefficiente de correlación de Rho de Spearman

<b>Correlaciones</b>				
			Bienestar Personal(Comportamiento Individual)	Identidad(Económica)
Rho de Spearman	Bienestar	Coefficiente de correlación	1,000	,076
	Personal(Comportamiento Individual)	Sig. (bilateral)	.	,137
		N	384	384
	Identidad(Económica)	Coefficiente de correlación	,076	1,000
		Sig. (bilateral)	,137	.
		N	384	384

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

En la tabla 2 el resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es de 0,076 puntos, por lo cual se logra determinar que existe una correlación positiva muy baja entre el Bienestar Personal(Comportamiento Individual) de la variable 1 y la identidad (económica) de la variable 2, finalmente de acuerdo con los resultados de correlación donde se visualiza que el nivel de significancia es (Sig.=0,137) siendo un valor mayor a 0,05 se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

### Hipótesis específica 3:

Se lleva a cabo lo siguiente: Se modela la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.

#### Hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

La atención médica basadas en las capacidades no se relaciona de forma favorable con la interacción digital por medio de los eventos nacionales a los gamers de 15 a 29 años utilizan en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos Lima. 2020.

#### Hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>)

La atención médica basadas en las capacidades se relaciona de forma favorable con la interacción digital por medio de los eventos nacionales a los gamers de 15 a 29 años utilizan en la Urbanización Puerta de Pro en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020.

Tabla 27: Correlación entre Atención Médica(Capacidades) e Interacción Digital(Eventos Nacionales)

Coefficiente de correlación de Rho de Spearman

<b>Correlaciones</b>				
			Atención Médica(Capacidades)	Interacción Digital(Eventos Nacionales)
Rho de Spearman	Atención Médica(Capacidades)	Coefficiente de correlación	1,000	,055
		Sig. (bilateral)	.	,279
		N	384	384
	Interacción Digital(Eventos Nacionales)	Coefficiente de correlación	,055	1,000
		Sig. (bilateral)	,279	.
		N	384	384

Fuente:Elaboración propia,reporte de SPSS

En la tabla 27 el resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es de 0,055 puntos, por lo cual se logra determinar que existe una correlación positiva muy baja entre atención médica (capacidades) de la variable 1 y la interacción digital (eventos nacionales) de la variable 2 ,finalmente de acuerdo con los resultados de correlación donde se visualiza que el nivel de significancia es

(Sig.=0,279) siendo un valor mayor a 0,05 se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

## V.DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general de nuestra investigación se determinó la relación entre ambas variables obteniendo como resultado un nivel bajo en cuanto a la correlación de éstas, es por eso que según (Carter, 2016) en la investigación menciona que los deportes es una fuente de integración dentro del espacio intercultural mencionando que mediante los espacios de alto rendimiento se genera la integración social deportiva entre diferentes jóvenes de diferentes partes del mundo ,la investigación que realice el autor ya mencionado fue descriptiva ya que como respaldo tiene teorías,Comprendiendo este context gamificado,los jugadores electrónicos se encuentran en un mismo círculo social ya que el interés que tienen en común es el videojuego ya sea que lo considera de manera amateur (solo algunas horas jugando de manera no profesional) o profesional ( jugadores profesionales que se dedican entrenando ,que en su mayoría generan dinero como un sustento económico , estos jugadores tienen que jugar o entrenar varias horas para no perder el rendimiento que tienen y seguir mejorando) , lo cuál según los resultados que obtuvimos nos permite afirmar que el diseño de un espacio físico como element independiente o ya sea virtual como complemento dl espacio físico ,denominado en el entorno de los videojuegos como gaming house,se intensifica ese vínculo entre los jugadores que por medio fortalece vínculos entre jugadores por medio de la coexistencia que se produce en ese espacio siendo un elemento significativo en el ciclo de formación de los Gamers, (Di Stefano, 2018) en su investigación estableció que un espacio físico contribuye a tener una mejor percepción de auto eficiencia lo cual favorece a generar relaciones interpersonales, no obstante de la investigación mencionada, nosotros conseguimos conclusiones distintas teniendo como muestra a 484 jugadores activos ,siendo el género de los varones el que tiene mayor predominancia, igualmente nosotros afirmamos que asimismo los gaming house no son solamente ambientes donde se encuentran los jugadores profesionales competitivos sino que también se genera un entorno de amistad y compromiso (De la Plaza, 2019) en su investigación realizada a 175 deportistas profesionales mencionó que la integración social y los espacios de alto



rendimiento tienen como objetivo intensificar el objetivo del deportista profesional, dando como resultado un buen rendimiento en el escenario competitivo, asimismo en la investigación que hemos realizado los jugadores electrónicos tienen un compromiso limitado en cuanto al momento de incursar al mundo profesional, esto se asimila al hecho de que hasta hoy en día, si bien es cierto que algunas empresas no tan ajenas a los videojuegos, como los desarrolladores de unidades tecnológicas que apuestan por ser parte de eventos que organizan y apoyando a los jugadores profesionales; también la sociedad no creyente que es un deporte, aún en el Perú o Latinoamérica por aún lo consideran como un simple pasatiempo o incluso tienen la idea de que los que practican o juegan no van a tener un buen futuro.

En cuanto a nuestro primer objetivo específico se determinó que existe relación entre el Confort Residencial a través de una accesibilidad a buenos equipamientos (como las Pc, escritorios, sillas gamer y otros) y las relaciones interpersonales dentro de un campo de juego, asimismo obtuvimos como resultado un nivel bajo en cuanto a su correlación, ante ello (García W. A., 2017) en su artículo sobre los espacios arquitectónicos e inclusión social mencionó que, los espacios por medio de sus equipamientos contribuyen a un dinamismo social generando interacciones entre deportistas, estos a su vez están respaldados por fuentes teóricas, realizando una investigación descriptiva; en nuestra investigación refutamos lo mencionado por el anterior autor, argumentando por medio de los resultados obtenidos, la accesibilidad a tener buenos equipamientos no es un limitante o medio de exclusión para que otros jugadores logren vincularse dentro de un espacio arquitectónico denominado gaming house; por otro lado (Miu, 2018) en su investigación acerca del centro especializado de alto rendimiento argumentó que, es importante brindar respuestas correctas en cuanto a la comodidad que un deportista debe tener para que pueda interrelacionarse con otros jugadores dentro de un mismo lugar y desarrollar su nivel de competitividad, fundamentando sus resultados en una investigación cualitativa y entrevistando a 75 deportistas amateur, asimismo nosotros por medio de nuestros resultados obtenidos respaldados por los 384 deportistas amateur encuestados, afirmamos lo mencionado por Miu argumentando que, en el contexto donde los deportistas electrónicos se interrelacionan, los equipamientos como las PC y los mobiliarios utilizados dentro de un gaming house, forman parte de la comodidad del deportista amateur para

que pueda incrementar su relación interpersonal deportiva y competitiva.

En cuanto al segundo objetivo específico de nuestra investigación se determinó que no existe relación entre el Bienestar personal mediante su comportamiento individual y la identidad económica por medio de los objetivos profesionales del gamer, mediante estos resultados se rechaza la correlación entre ambos, ante ello (Joseph & Alfredo, 2019) en su investigación acerca del Centro de Alto Rendimiento indican que, la satisfacción deportiva por medio del desarrollo profesional beneficia a los deportistas amateur y profesionales, por ello es importante tomar en cuenta los objetivos del deportista para que pueda alcanzar un desarrollo profesional óptimo, asimismo su investigación fue de enfoque cualitativa, encuestando a 200 deportistas amateur entre ellos 100 profesionales de 25 a 35 años; mediante nuestra investigación realizada a los gamers amateur refutamos lo mencionado por los autores anteriores, debido a que por medio de los resultados se indicó que gran parte de los gamers tienden a jugar por diversión, no aprovechando las oportunidades de desarrollo que se presentan a diferencia de los deportistas profesionales, sin embargo podemos indicar en base a esta premisa que la visión profesional en los gamers amateur no está desarrollada adecuadamente. Así mismo lo corrobora (EFE, 2019) por medio de los estudios e investigaciones a los deportistas electrónicos donde argumentó que, muchos de los jugadores tienen como motivación participar en torneos pequeños y son movidos particularmente por sus emociones y no por una visión profesional u objetivo determinado.

En cuanto a nuestras entrevistas realizadas a (Blue, 2020) Caster reconocido a nivel nacional por los torneos de Dota 2 mencionó que los jugadores de este deporte electrónico no mantienen una percepción profesional acerca de la actividad que realizan, en diferentes casos los conceptos negativos que se transmiten de la sociedad a los video juegos generan un desánimo en los jugadores, por lo cual nosotros afirmamos que esto hace perder la percepción o visión de profesionalismo en el jugador generando una desmotivación. Asimismo en la entrevista que se tuvo con (Inka, 2020) Caster de los torneos de Dota2, indicó que los padres de los gamers hoy en día brindan un apoyo no solamente moral, sino brindándole estudios en cuanto a la sociedad gamer, tenemos el caso de “timado y su padre” del equipo Infamus en el 2017, “Benjamin y su padre” del equipo Thunder Predator 2018. Esto conllevó argumentar que, el Bienestar personal de muchos

gamer para poder obtener un objetivo claro acerca de su profesión no necesariamente tiene que estar entorno al video juego, sino que puede venir del entorno cercado en este caso la familia que puede generar un bienestar y una estabilidad al deportista electrónico.

Para finalizar en cuanto al tercer objetivo específico de nuestra investigación se determinó que no existe relación entre la Atención médica que se brinda a los gamer para mejorar su capacidad y la Interacción digital que se realiza a través de los eventos nacionales como +gamers, obteniendo resultados donde se rechaza la correlación entre ambos, ante ello (Lezcano Menchola, Noriega Mesones, Olivera Vilcapoma, & Vasquez Yap, 2016) por medio de su investigación Centro de Medicina Deportiva de Alto Rendimiento indicaron que, es importante tomar en cuenta las habilidades del deportista para lograr un camino óptimo en su desarrollo profesional y social de acuerdo a las interacciones que se generan entorno a su carrera, respaldando su investigación en un estudio de enfoque cualitativo y realizando una encuesta a 500 deportistas amateur entre ellos 100 profesionales de 25 a 55 años, asimismo por medio de nuestros resultados evidenciados en nuestra investigación refutamos lo mencionado por los autores anteriores debido a que, los deportistas electrónicos amateur son preparados para torneos pequeños en donde participen de manera competitiva, mas no logran llegar a un evento de gran magnitud, ante ello argumentamos que la preparación de un deportista está relacionada a competiciones donde puedan desarrollar sus habilidades deportivas mas no situándolos en una participación de eventos nacionales. Por otra parte (Muñoz, 2017) por medio de su investigación Centro de Alto Rendimiento de Karate realizado mediante un enfoque descriptivo respaldándose en teorías indicó que, los espacios de alto rendimiento tienen como objetivo fomentar un respaldo en cuanto a los deportistas para competiciones o eventos nacionales e internacionales, asimismo por medio de nuestros resultados en base a las encuestas realizadas, refutamos lo mencionado por Muñoz, debido a que los deportistas amateur no están centralizados en participar en un evento nacional, puesto que los gaming house llevan al gamer al mundo competitivo local y distrital, de la misma manera en la entrevista realizada al caster (Inka, 2020) afirmó respaldando nuestra postura, ya que a diferencia de otros deportes, los jugadores electrónicos en el Perú acarrean una vida sedentaria lo cual permitió argumentar que las capacidades que tienen el gamer no están siendo desarrolladas dentro de las interacciones que se realizan

por medio de los eventos. Por otro lado se realizó una entrevista a (Mujica, 2020) estudiante de nutrición deportiva donde mencionó que la salud del gamer no está orientada a mantenerse en óptimas condiciones refiriéndose a los alimentos y a una precaria actividad física.

En base a la metodología utilizada, tenemos como fortalezas los procesos de validación que se realizó a nuestro instrumento por medio de V-aiken y la validación de las dimensiones por medio del método ítem test en compañía se realizó el método de test y retest que sirvió para la calibración de dicho cuestionario el cual se ensayó en 20 gamers, como debilidades en cuanto a la metodología creemos , y que el gamer a nivel mundial tiene en común una identidad y se disgrega en tres estatus, amateur, semi profesional y profesional y en base a eso pudimos dirigir nuestro instrumento, asimismo se utilizaron 11 antecedentes divididos en 5 internacionales y 6 nacionales de los cuales fueron utilizados para el respaldo de nuestra investigación y posterior discusión; en el transcurso de la obtención de información se presentaron oportunidades de entrevistar a personajes que están inmersos en la sociedad deportiva electrónica, los cuales por medio de su información pudimos recopilar datos detallados acerca de nuestro tema en cuestión.

## VI. CONCLUSIONES

En la investigación confirmamos que teniendo como objetivo general de que los espacios de alto rendimiento conocidos como “Gaming House” por medio del confort que se encuentra en las atenciones y ambientes que se pueden presentar en éste pueden llegar o presentar están relacionadas a la integración social para los jugadores electrónicos, mediante los vínculos que pueden llegar a formarse, no obstante éstos vínculos amicales que se pueden llegar a percibir en escenario competitivo o no competitivo en una Gamig House , Lan Centerse o Gaming Center se perfecciona con las herramientas digitales que puede ser usado en estos ambientes, por otro lado también que el diseño de estos espacios son fundamentales para poder tener un rendimiento aceptable en un escenario amateur.

Por otro lado, se menciona que la accesibilidad a tener implementos de calidad dentro de un espacio gamer facilita los lazos que se pueden originar en la sala de juego donde los jugadores se congregan reflejando la relación entre estos, asimismo para poder tener un confort aceptable se tiene que evidenciar los mobiliarios ,por ejemplo; las gamas de PC´s (gama baja, gama media, gama alta), tener una una conexión aceptable de Ping (diagnóstico de red que se ejecuta con un IP) ,sillas ergonómicas, periféricos, todo estos forman parte para poder tener un espacio integral donde los jugadores van a poder desenvolverse con una mayor optimización teniendo un respuesta positiva.

Por otra parte, en cuanto a la visión u objetivo que el gamer tiene para poder desarrollarse como profesional, existe aún la desmotivación por la informalidad de la actividad en cuestión y la escasez de espacios adecuados para la formación de los mismos, evidenciándose una inexistencia en cuanto a la relación, eso se ve repercutido en el poco interés profesional en los mismos jugadores amateur, es por ello que es importante mencionar que no muchos de los diseños de los espacios de alto rendimiento por medio de sus áreas brindan aquella facilidad para el desarrollo deportivo.

Para finalizar se determinó que la atención médica basadas en las capacidades y la interacción digital por medio de los eventos nacionales no guardan relación, por el motivo de que los deportistas electrónicos amateur están enfocados para competir en torneos nacionales y solamente interactuar por medio de los eventos netamente internacionales.

## VII. RECOMENDACIONES

Después de haberse realizado el análisis en cuanto a la relación existente entre los Espacios de Alto Rendimiento e Integración Social Deportiva y en toda la información redactada, recomendamos que por el creciente uso de los espacios de alto rendimiento diseñados a los gamer se sugiere mayor investigación sobre el tema en cuestión desde un enfoque mixto para la mejor interpretación del estudio, asimismo el estudio del diseño y áreas de gaming house que se le brinda al jugador electrónico.

En segundo lugar se recomienda que se pueda investigar sobre las interacciones sociales dentro y fuera del espacio de alto rendimiento, el cual aporta a la comodidad residencial que tienen los gamer dentro del lugar como también en el entorno social, y sean analizados desde un enfoque causal para observar en qué manera estos influyen en la formación del deportista electrónico y así poder generar un beneficio.

En tercer lugar se recomienda que se pueda realizar un estudio con aspectos sociales hacia los factores expuestos que son el bienestar del gamer y su identidad con respecto a su objetivo profesional, tomando en cuenta los espacios que ocupan para su desempeño y desarrollo en el futuro, calibrando un instrumento más acorde al tema en cuestión como entrevistas estructuradas a gamer profesionales.

Como parte final es importante recomendar que los futuros estudios de este tema puedan realizar investigaciones cualitativas, observando las habilidades de los deportistas electrónicos dentro del gamer room. Asimismo entrevistando a los mismos con respecto al espacio que comparten.

## REFERENCIAS

- Alvarado, M. (2018). Redes sociales virtuales y Cultura juvenil en los estudiantes de. Huacho. Obtenido de [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/650/TFCS\\_ALVARADO.pdf?sequence=7&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/650/TFCS_ALVARADO.pdf?sequence=7&isAllowed=y)
- Asimov, I. (2006). Un instrumento científico abre una ventana al conocimiento. Caracas, Venezuela. Obtenido de <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/ELPROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G-ARIAS.pdf>
- Buiza Aguado, C., Garcia Calero, A., Alonso Canovas, A., Ortiz, S. P., Guerrero Diaz, M., Gonzalez Molinier, M., & Hernandez Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. Obtenido de <file:///C:/Users/James/Desktop/CARPETA%20DE%20PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20N-1-s2.0-S1135755X17300179-main.pdf>
- Carrasco Diaz, S. (2006). Metodología de la Investigación Científica. Perú. Obtenido de [file:///C:/Users/James/Desktop/RENDER%20LUMION/Metodologia\\_de\\_La\\_Investigacion\\_Cientifi.pdf](file:///C:/Users/James/Desktop/RENDER%20LUMION/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifi.pdf)
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Carter, B. I. (8 de Junio de 2016). El deporte escolar como herramienta para la integración. *ESDUVA*. España: Universidad de Valladolid. Recuperado el 4 de Abril de 2020, de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/35350/Tesis1510-190409.pdf;jsessionid=334AC4EA5FE9B547187EC91181ED5143?sequence=1>

- Clínica Universidad de Navarra. (s.f.). Obtenido de <https://www.cun.es/diccionariomedico/terminos/atencion-medica>
- Club de Investigación Tecnológica. (11 de Julio de 2010). *Interacción Digital*. Obtenido de <https://www.clubdeinvestigacion.com/interaccion-digital/>
- Congreso de la Republica. (s.f.). *Ley genetal de centros de atención de niñas, niños y adolescentes*. Obtenido de [http://www2.congreso.gob.pe/Sicr/RelatAgenda/proapro.nsf/ProyectosAprobadosPortal/91E07C1845E60763052573B8007E4A7A/\\$FILE/1714centroatencionni%C3%B1os.pdf](http://www2.congreso.gob.pe/Sicr/RelatAgenda/proapro.nsf/ProyectosAprobadosPortal/91E07C1845E60763052573B8007E4A7A/$FILE/1714centroatencionni%C3%B1os.pdf)
- Cornejo, A. (2010). Centro Integracion Deportiva y Cultural. *Seminario de Investigación*. Santiago de Chile, Chile: SlideShare. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de <https://es.slideshare.net/AlexiSeminario2010/centro-de-integracin-deportiva-examen>
- Cultura, C. y. (2013). Alto Rendimiento deportivo. *VII(21)*. Murcia, España: Cultura, Ciencia y Deporte. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/1630/163028371005.pdf>
- De la Plaza, V. (2019). El Centro de Alto Rendimiento. *Escuela Tecnica Superior de Arquitectura en Madrid*. Madrid, España: Universidad Politecnica de Madrid. Recuperado el viernes de abril de 2020, de [http://oa.upm.es/57345/1/TFG\\_Plaza\\_Schnieper\\_Victor\\_de\\_la.pdf](http://oa.upm.es/57345/1/TFG_Plaza_Schnieper_Victor_de_la.pdf)
- Di Stefano, N. (2018). Influencia de la actividad deportiva regular en el desarrollo personal y social de los niños en edad escolar. Almería, España: Universidad de Almería. Recuperado el 4 de abril de 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=222065>
- Díaz Novás, J. G. (2010). Bases y aplicación del método hipotético-deductivo en el diagnóstico. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252011000300008&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252011000300008&lng=es&tlng=es)
- EFE. (13 de Diciembre de 2019). Pasión y talento marcan la diferencia de los eSports en Latinoamérica. *EFE america*. Lima, Perú: Efe. Obtenido de <https://www.efe.com/efe/america/deportes/pasion-y-talento-marcan-la-diferencia-delos-esports-en-latinoamerica/20000010-4132224>
- el Comercio. (3 de Julio de 2018). Los Olivos brilla con luz propia en Lima Norte. Lima, Perú. Recuperado el 17 de Mayo de 2020, de <https://elcomercio.pe/economia/dia-1/olivosbrilla-luz-propia-lima-norte-noticia-532523-noticia/?ref=ecr>
- esports, F. S. (21 de enero de 2020). *Schalke 04 Esports Gaming House Tour - a closer look at our R+V Esports Facilities in Berlin*. Obtenido de archivo de video: [https://www.youtube.com/watch?v=b\\_Kp2VfFVTc](https://www.youtube.com/watch?v=b_Kp2VfFVTc)
- gaming, M. L. (6 de Febrero de 2020). *Conoce la Gaming House de Thunder Predator | Titulares MLPG Dota 2*. Obtenido de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=P38plRuURRA>
- Garcia, J. A. (Junio de 2018). Análisis de la percepción y la toma de decisión en e-Sports. *edus.us.es*, 86. Sevilla, España. Recuperado el 5 de Mayo de 2020, de [idus.us.es: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81956/154\\_54118101.pdf;jsessionid=9BB50DE8EC2DED856C6426739D80283D?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81956/154_54118101.pdf;jsessionid=9BB50DE8EC2DED856C6426739D80283D?sequence=1)



- García, J., & Mendoza, S. (2016). Centro de Alto Rendimiento Deportivo-IPD La Libertad. Trujillo, Perú: Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado el 4 de Abril de 2020, de [file:///C:/Users/Yimi/Downloads/RE\\_ARQUI\\_JUAN.GARCIA\\_STALIN.MENDOZA\\_CENTRO.D.E.ALTO\\_DATOS.pdf](file:///C:/Users/Yimi/Downloads/RE_ARQUI_JUAN.GARCIA_STALIN.MENDOZA_CENTRO.D.E.ALTO_DATOS.pdf)
- García, W. A. (2017). Espacios Deportivos de Inclusión Social. *Universidad Católica de Colombia*. Bogotá, Colombia. Recuperado el Jueves de Abril de 2020, de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/15848/1/ARTICULO%20DE%20GRADO%20-%20PODIO-Espacios%20deportivos%20de%20inclusion%20social.pdf>
- González García, H., Pelegrín, A., & Carballo, J. (2017). Relación entre locus de control, ira y rendimiento deportivo en jugadores de tenis de mesa. España. Obtenido de [file:///C:/Users/James/Downloads/Dialnet-RelacionEntreLocusDeControlIraYRendimientoDeportiv-6080177%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/James/Downloads/Dialnet-RelacionEntreLocusDeControlIraYRendimientoDeportiv-6080177%20(1).pdf)
- González, H., Pelegrín, A., & Carballo, J. (2017). Relación entre locus de control, ira y rendimiento deportivo en jugadores de tenis de mesa. España. Obtenido de [file:///C:/Users/James/Downloads/Dialnet-RelacionEntreLocusDeControlIraYRendimientoDeportiv-6080177%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/James/Downloads/Dialnet-RelacionEntreLocusDeControlIraYRendimientoDeportiv-6080177%20(1).pdf)
- Grupo Carricay. (9 de Octubre de 2017). ¿Qué son los videojuegos? Obtenido de <https://medium.com/grupo-carricay/qu%C3%A9-son-los-videojuegos-d640dcb6aa84>
- Grupo de Trabajo sobre Nutrición del comité Olímpico Internacional. (Abril de 2012). Nutrición para los deportistas. *Información Médica para deportistas*. Lausana, Suiza. Recuperado el 5 de Mayo de 2020, de [http://deporte.aragon.es/recursos/files/documentos/docareas\\_sociales/deporte\\_y\\_salud/guia\\_nutricion\\_deportistas.pdf](http://deporte.aragon.es/recursos/files/documentos/docareas_sociales/deporte_y_salud/guia_nutricion_deportistas.pdf)
- Hernandez Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. Mexico. Obtenido de <file:///C:/Users/James/Desktop/RENDER%20LUMION/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n,%206ta%20edici%C3%B3n%20-%20Roberto%20Hern%C3%A1ndez%20Sampieri.pdf>
- Hernandez, R. (2010). Metodología de la investigación. *Free Libros*. Obtenido de [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- HyperX. (29 de Agosto de 2018). *Na'vi Office Tour #2 - HyperX Gaming House Tours*. Obtenido de Archivo de video: <https://www.youtube.com/watch?v=Mx3ADkhcj4&t=208s>
- Instituto Peruano del Deporte. (2019). Programa Centros de Entrenamiento de Alto Rendimiento – CEAR / CAR. Lima, Lima. Recuperado el 30 de Abril de 2020, de <http://www.ipd.gob.pe/programa-centros-de-entrenamiento-de-alto-rendimiento-cearcar>
- Instituto Peruano del Deporte. (s.f.). Programa Centros de Entrenamiento de Alto Rendimiento – CEAR / CAR. Lima, Lima, Perú. Obtenido de Instituto Peruano del Deporte: <http://www.ipd.gob.pe/programa-centros-de-entrenamiento-de-alto-rendimiento-cearcar>
- Joseph, C., & Alfredo, C. (2019). Centro de Alto Rendimiento. *Escuela profesional de Arquitectura*. Arequipa, Perú: Universidad Católica de Santa María. Recuperado el 4 de Abril de 2020, de <file:///C:/Users/Yimi/Downloads/41.0168.AQ.pdf>

- LATAM, H. (11 de Junio de 2016). *Isurus Gaming Chile - HyperX Gaming House Tours*. Obtenido de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=6PZ59t3djhg>
- Lezcano Menchola, R., Noriega Mesones, C., Olivera Vilcapoma, J., & Vasquez Yap, N. (2016). *Centro de Medicina Deportiva de Alto Rendimiento*. Lima, Perú. Obtenido de file:///C:/Users/James/Desktop/CARPETA%20DE%20PROYECTO%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N/2016\_Lezcano\_Centro-de-medicina-deportiva-de-altorendimiento(PARA%20TESIS%20NACIONALES).pdf
- Lezcano, R., Noriega, C., Olivera, J., & Vasquez, N. (2016). *Centro de Medicina Deportiva de Alto Rendimiento*. Lima, Perú. Obtenido de file:///C:/Users/James/Desktop/CARPETA%20DE%20PROYECTO%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N/2016\_Lezcano\_Centro-de-medicina-deportiva-de-altorendimiento(PARA%20TESIS%20NACIONALES).pdf
- linea, P. y. (enero de 2019). *Organizacion mundial de la salud*. Obtenido de <https://www.who.int/features/qa/mers-cov/es/>
- Liquid, t. (3 de Abril de 2019). *Reflections from Katowice | Team Liquid CSGO feat Elige, Stewie2k, Twistzz, Naf and Nitro*. Obtenido de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=lyd6WdCnEVQ>
- lsg bienestar integral. (13 de Septiembre de 2016). *Concepto Bienestar Personal*. Obtenido de <http://lsgbienestarintegral.blogspot.com/>
- Martina, A., & Neira, N. (13 de Agosto de 2013). Determinantes sociales en el deporte. A *quantitative approach to sports training-adapted social*, 14. Bogota, Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 30 de Abril de 2020, de <http://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v15n6/v15n6a01.pdf>
- Miu, D. A. (2018). Centro Especializado de Alto Rendimiento. Lima, Perú: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Recuperado el 4 de Abril de 2020, de file:///C:/Users/Yimi/Downloads/MIU\_LD2.pdf
- Molina, F. (2010). Deporte, interculturalidad y calidad de vida: nuevos modelos de integración social. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, 9(165), 173. Anduli. Recuperado el 30 de Abril de 2020, de <https://idus.us.es/handle/11441/51176;jsessionid=CFAD757A1D5BBD78A4A058A111574830?>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Redalyc*, 1. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Movistar. (2019). Movistar apuesta por los Esports locales al adquirir la transmisión y patrocinio de la liga Pro Gaming. Obtenido de <https://www.karlosperu.com/movistar-apuesta-por-los-esports-locales-al-adquirir-la-transmision-y-patrocinio-de-la-liga-pro-gaming/>
- Municipalidad de Los Olivos. (10 de Mayo de 2018). portal.munilosolivos.gob.pe. Lima, Perú. Recuperado el 17 de Mayo de 2020, de <http://portal.munilosolivos.gob.pe/muni1/index.php/la-ciudad/presentacion?id=1058>
- Muñiz, J. (2019). Diez pasos para la construcción de un test. *Psicothema*(9). Madrid, España. Obtenido de <http://www.psicothema.com/pdf/4508.pdf>

- Muñoz, C. A. (2017). Centro de Alto Rendimiento de Karate. *Universidad Ricardo Palma*. Lima, Perú. Recuperado el Viernes de Abril de 2020, de [http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/1024/mu%c3%b1oz\\_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/1024/mu%c3%b1oz_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Newzoo. (2020). Global Sports Market Report. *Newzoo*, 34. Obtenido de <file:///C:/Users/James/Downloads/Newzoo%20Free%202020%20Global%20Esports%20Market%20Report%20preview.pdf>
- Ojeda, J., Quintero, J., & Machado, I. (2007). *La etica de la investigación*. Maracaibo, Venezuela: Telos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318750010.pdf>
- Perez, D. (23 de Febrero de 2017). *El Deporte como para conseguir la Inclusión Social*. Obtenido de Revista Digital Inesem: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/inclusion-social-deporte/>
- Quintana, R. (2019). Contaminación visual e urbana en los parques del sector Tahuantinsuyo, distrito de Independencia, 2019. Lima, Peru. Obtenido de <file:///C:/Users/Yimi/Desktop/proyecto%209no/semana%207/Investigaci%C3%B3n%20Quintana%20y%20Veliz.pdf>
- Raffino, M. (28 de Abril de 2020). Concepto.de. *Relaciones Interpersonales*. Argentina. Obtenido de <https://concepto.de/relaciones-interpersonales/>
- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/internet?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/torneo?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/deporte?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/residencia>
- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://www.wordreference.com/sinonimos/frente>
- Redaccionperú21. (2019). Videojuegos. *Perú21*. Obtenido de <https://peru21.pe/peru/76hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-479977-noticia/?ref=p21r>
- Rendón, M., Villasís, K., & Miranda, N. (2016). Estadística Descriptiva. *Rev Alerg Mex.*, 4. Obtenido de <http://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/230/387#:~:text=La%20estad%C3%ADstica%20descriptiva%20es%20la,%2C%20tablas%2C%20figuras%20o%20gr%C3%A1ficos.>
- Rodriguez, W. (2016). Diferencias en la satisfacción del usuario nadador amateur profesional de los servicios de la federación deportiva peruana de natación. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3300/1/2016\\_Rodriguez-Martinez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3300/1/2016_Rodriguez-Martinez.pdf)
- Stefano, N. D. (2018). *Influencia de la actividad deportiva regular en el desarrollo personal y social de los niños en edad escolar*. España: Universidad de Alemania. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=222065>

- TEC. (2016). The International 2016, el torneo de videojuegos más millonario del mundo. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=s1Sn11Dgwb8>
- TecnocienciaEC.* (2015). Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/estudiovuelve-vincular-actos-violentos-videojuegos-196668-noticia/?ref=ecr>
- Tesini, B. (Abril de 2020). *Manual MSD Versión para profesionales.* Obtenido de <https://www.msdmanuals.com/es/professional/enfermedades-infecciosas/virusrespiratorios/coronavirus-y-s%C3%ADndromes-respiratorios-agudos-covid-19,-mers-ysars>
- Treneman, Á. (20 de Marzo de 2020). Nerdgasmio: ¿Por qué se llama COVID-19, qué significa y cómo nombran a los virus? *Perú 21*. Obtenido de <https://peru21.pe/ciencia/coronavirusoms-nerdgasmio-por-que-se-llama-covid-19-que-significa-y-como-nombran-a-los-virusnoticia/>
- Wolters Kluwer. (s.f.). Integración social. *Wolters Kluwer.* Obtenido de <https://www.guiasjuridicas.es/Content/Documento.aspx?params=H4sIAAAAAAEAMtMSbF1jTAAAKMjAwMTI7Wy1KLizPw8WyMDQ3MDE0OwQGZapUt-ckhlQaptWmJOcSoA3IQOzUAAAA=WKE>

ANEXOS

## CARTA DE PRESENTACIÓN

**Señor:**

Presente

**Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Presente Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Es muy grato comunicarnos con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiantes de la Escuela Profesional de arquitectura UCV filial Lima – Campus Lima Norte, requeremos validar el instrumento con el cual recolectaremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos por el grado de bachiller en Arquitectura.

El título de la investigación es: ESPORTS HOUSE: “Espacios de Alto Rendimiento e Integración Social Deportiva para gamers en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020” y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresando nuestro sentimiento de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



**Yimi Yeison Crisologo de la Cruz**

DNI: 47455129

**DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE:**



**James Delgadillo Valdez**

DNI: 75132278

**VARIABLE (1):** Espacio de Alto Rendimiento

Según Cornejo (2010) Los espacios de alto rendimiento funcionan como internados en los cuales se ofrece a los deportistas la infraestructura adecuada para vivienda y entrenamiento. En estos, se entrenan física y psicológicamente, viven lejos de las distracciones urbanas, y cuentan con un equipo de entrenadores, doctores y nutricionistas a su disposición para un óptimo desarrollo físico y mental.

**DIMENSIONES DE LA VARIABLE:**

**1) Atención médica:**

Según (Díaz, 2014) La Organización Mundial de la Salud en el año 2011, define que la satisfacción del usuario es asegurar que cada paciente reciba el conjunto de medios diagnósticos y terapéuticos más adecuado para conseguir una atención de calidad óptima teniendo en cuenta todos los conocimientos del paciente y del servicio médico y lograr el mínimo riesgo de efectos adversos y la máxima satisfacción del paciente con el proceso.

**2) Confort residencial:**

Según (Cortés, 2015) Se define como el ambiente que expresa la satisfacción no solo física si no también mental.

**3) Bienestar personal:**

Históricamente los conceptos de inteligencia y emoción se han desarrollado de forma separada, y es el constructo de Inteligencia Emocional, el que permite integrar estos dos aspectos fundamentales

del ser humano. Este concepto implica que las emociones y la razón están interconectadas, discusión que nos remonta a autores como Aristóteles, quien en sus escritos sobre las pasiones aludía a éstas como la motivación para las conductas. Según (Ruiz, 2012)

### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE:**

#### **VARIABLE (2): Integración Social Deportiva**

Molina (2010) El deporte puede ser un elemento generador y solucionador de conflictos, ya que es fundamental para la integración intercultural al tener un lenguaje universal y basarse en la colaboración y la cooperación entre los que juegan; pero también puede suscitar una cohesión de grupo demasiado opuesta al contrario, dentro de una dinámica más o menos agresiva de unas sociedades competitivas, que se cohesionan (y se disgregan) en torno a identidades de resistencia y a fronteras culturales.

### **DIMENSIONES DE LA VARIABLE:**

#### **1) Identidad:**

“Constructo que se forma en el proceso de la vida, dentro de un contexto socioeconómico y cultural con visiones de crecimiento personal”. (Alvaro, 2008)

#### **2) Relaciones interpersonales:**

Son las diversas maneras que encuentra una persona para relacionarse recíprocamente, conviviendo, respetando usando habilidades para comunicarse. (abc en este. 2006)

#### **3) Interacción digital:**

Es la forma en que las personas se pueden interactuar mediante el uso de dispositivos. (Club de investigación tecnológica, 2010)

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
Título: ESPORTS-HOUSE: Espacios de Alto Rendimiento e Integración Social Deportiva para gamers en el distrito de Los Olivos, Lima. 2020						
Autor: Crisologo de la Cruz Yimi Yeison y James Delgado Valdez						
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿EN QUE MEDIDA LOS ESPACIOS DE ALTO RENDIMIENTO INFLUYEN EN LA INTEGRACION SOCIAL DEPORTIVA EN LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LAS URBANIZACIONES DE VILLASOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b></p> <p>¿EN QUE MEDIDA EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD INFLUYEN EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p> <p>¿EN QUE MEDIDA EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DEL GAMER INFLUYE EN LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p> <p>¿EN QUE MEDIDA LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>DETERMINAR COMO LOS ESPACIOS DE ALTO RENDIMIENTO INFLUYEN FAVORABLEMENTE EN LA INTEGRACION SOCIAL DEPORTIVA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b></p> <p>DETERMINAR EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD INFLUYEN EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>DETERMINAR EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DEL GAMER INFLUYE EN LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>DETERMINAR LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES INFLUYE FAVORABLEMENTE EN LA INTERACCION</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>LOS ESPACIOS DE ALTO RENDIMIENTO INFLUYEN FAVORABLEMENTE EN LA INTEGRACION SOCIAL DEPORTIVA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LA URBANIZACION VILLA SOL DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICOS</b></p> <p>EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD INFLUYEN FAVORABLEMENTE EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL INFLUYE FAVORABLEMENTE EN LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES INFLUYE FAVORABLEMENTE EN LA INTERACCION</p>	VARIABLE 1: Espacio de alto Rendimiento			
			DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES	ÍTEM S
ATENCIÓN MÉDICA	Salud Racional	Patologías	1	Ordinal /Politomi ca	1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo	
		capacidades				
		resiliencia				
	Salud Física	Eficiencia	2			
		Resistencia				
		Alimentación				
Salud Social	Ayuda social	3				
	Relaciones inclusivas					
CONFORT RESIDENCIAL	Accesibilidad	Equipamiento	4			
		Tecnología lumínico				
	Espacial	Diseño	5			
		Flexibilidad				
		Térmico				
		Básico				
Atención o Servicio	Técnico	6				
BIENESTAR PERSONAL	Comportamiento emocional	Noob	7			
		Semi pro				
		Pro				
	Comportamiento individual	Autoconfianza	8			
		Motivación				
Comportamiento social	Team	9				
	Video juego					
	server					
VARIABLE 2: Integración social deportiva						
IDENTIDAD	Económica	Objetivos	10	Ordinal /Politomi ca	1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ini de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo	
		Trabajo				
	skills (habilidades)	Support(solidario)	11			
		Ganker(pro activo)				
		Push(trabajo abajo presión)				
Carácter sociocultural	Igualdad deportiva	12				
	Conocimiento deportivo					
	Amistad deportiva					
INTERACCIÓN DIGITAL	Streaming internacionales	Super liga CSGO	13			
		World championship LOL				
		The international DOTA2				
	Eventos nacionales	Lima games fest	14			
		+gamers				
		Lima games week				
Streaming locales	Movistar liga pro gaming	15				
	PS4 evolution soccer					
	4dreams Collide					
			16			



INFLUYE EN LA INTERACCION DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES A LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA. 2020 ?	ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES INFLUYE FAVORABLEMENTE EN LA INTERACCION DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES A LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOLEN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA. 2020.	DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES A LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN LA URBANIZACIÓN DE VILLA SOL EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA. 2020.	RELACIONES INTERPERSONALES	<table border="1"> <tr> <td>Campos de juego</td> <td>Gaming center</td> <td rowspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Gaming house</td> </tr> </table>	Campos de juego	Gaming center			Gaming house		
				Campos de juego	Gaming center						
					Gaming house						
				<table border="1"> <tr> <td rowspan="3">Festivales</td> <td>Promociones</td> <td rowspan="3">17</td> </tr> <tr> <td>Apuestas</td> </tr> <tr> <td>Torneos</td> </tr> </table>	Festivales	Promociones	17	Apuestas	Torneos		
				Festivales		Promociones		17			
						Apuestas					
Torneos											
<table border="1"> <tr> <td rowspan="3">Herramientas digitales</td> <td>Youtube(estrategias )</td> <td rowspan="3">18</td> </tr> <tr> <td>Twitch (streaming)</td> </tr> <tr> <td>Facebook(repeticiones)</td> </tr> </table>	Herramientas digitales	Youtube(estrategias )	18	Twitch (streaming)	Facebook(repeticiones)						
Herramientas digitales		Youtube(estrategias )		18							
		Twitch (streaming)									
	Facebook(repeticiones)										

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES**

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>1</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>VARIABLE 1: Espacio de alto rendimiento</b>								
<b>DIMENSIÓN 1: atención médica</b>								
1	¿ Tu razonamiento influye en su concentración mental?	x		x		x		
2	¿ La alimentación y la actividad física influyen en tu salud?	x		x		x		
3	¿ Te relacionas con personas de otra disciplina deportiva?	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 2: Confort Residencial</b>								
4	¿ Crees que es importante el tipo de computadora que debes utilizar como gamer?	x		x		x		Especificar el tipo de computadora
5	¿ El diseño de los espacios que utilizan los gamer es importante en su formación?	x		x		x		Mostrarle ejemplos prácticos
6	¿ El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers?	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 3: Bienestar Personal</b>								
7	¿ Te genera satisfacción ganar tus partidas?	x		x		x		
8	¿ Crees que tu auto confianza aporta a tu bienestar personal?	x		x		x		
9	¿ Considera usted a su team dentro de su círculo social íntimo?	x		x		x		Aclarar la pregunta
<b>VARIABLE 2: INTEGRACIÓN SOCIAL DEPORTIVA</b>								
<b>DIMENSIÓN 1: Identidad</b>								
10	¿ Un gamer pueda generar ingresos económicos trabajando como jugador?	x		x		x		
11	¿ El trabajo bajo presión influye en tus skills como gamer?	x		x		x		
12	¿ Los eSports o deportes electrónicos generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte?	x		x		x		Preguntar como
<b>DIMENSIÓN 2: Interacción Digital</b>								
13	¿ Los streaming internacionales relacionados a World Championship lol ayudan a que los eSports sean más conocidos como deporte?	x		x		x		
14	¿ Cree usted que los eventos nacionales como *gamers ayudan a los gamers a mejorar su interacción digital?	x		x		x		
15	¿ Los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional?	x		x		x		Que especifique con ejemplos
<b>DIMENSIÓN 3: Relaciones Interpersonales</b>								
16	¿ Los campos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otras personas?	x		x		x		¿Cómo? La casa de apuestas no tiene relación con el tema. El auspicio de empresas si .
17	¿ Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios?		x			x		
18	¿ Las plataformas de Twitch, Facebook y Youtube son necesarios para poder ver las técnicas y partidas de los jugadores profesionales en los eSports?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [x]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: Dr. Harold Noriega Chávez.

DNI: 06187348

Especialidad del validador: Arquitecto con Maestría en Administración de Negocios

11 de junio del 2020

  
Firma del Exponente/Validante

- <sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
  - <sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
  - <sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>VARIABLE 1: Espacio de alto rendimiento</b>								
<b>DIMENSION 1: atención médica</b>								
1	Tu razonamiento influye en su concentración mental	x		x		x		
2	La alimentación y la actividad física influyen en tu salud	x		x		x		
3	Te relaciones con personas de otra disciplina deportiva	x		x		x		
<b>DIMENSION 2: Comfort Residencial</b>								
4	Creas que es importante el tipo de computadora que debes utilizar como <b>gamer</b> .	x		x		x		
5	El diseño de los espacios que utilizan los <b>gamer</b> es importante en su formación.	x		x		x		
6	El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los <b>gamers</b> .	x		x		x		
<b>DIMENSION 3: Bienestar Personal</b>								
7	Te genera satisfacción ganar tus partidas	x		x		x		
8	Creas que tu auto confianza aporta a tu bienestar personal.	x		x		x		
9	Considera usted a su <b>team</b> dentro de su círculo social íntimo	x		x		x		
<b>VARIABLE 2: INTEGRACIÓN SOCIAL DEPORTIVA</b>								
<b>DIMENSION 1: Identidad</b>								
10	Un <b>gamer</b> pueda generar ingresos económicos trabajando como jugador	x		x		x		
11	El trabajo bajo presión influye en tus <b>skills</b> como <b>gamer</b> .	x		x		x		
12	Los <b>eSports</b> o deportes electrónicos generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte	x		x		x		
<b>DIMENSION 2: Interacción Digital</b>								
13	¿Los <b>streaming</b> internacionales relacionados a <b>World Championship</b> (ol) ayudan a que los <b>eSports</b> sean más conocidos como deporte?	x		x		x		
14	¿Cree usted que los eventos nacionales como <b>+gamers</b> ayudan a los <b>gamers</b> a mejorar su interacción digital	x		x		x		
15	Los <b>streaming</b> locales fomentan una atracción deportiva hacia los <b>eSports</b> a nivel nacional	x		x		x		
<b>DIMENSION 3: Relaciones Interpersonales</b>								
16	Los campos de juego ayudan a los <b>gamers</b> a relacionarse con otras personas	x		x		x		
17	Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios	x		x		x		
18	Las plataformas de <b>Twitch</b> , <b>Facebook</b> y <b>Youtube</b> son necesarios para poder ver las técnicas y partidas de los jugadores profesionales en los <b>eSports</b> .	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: **Dr. ISAAC SAENZ MORI**

DNI: 09341154

Especialidad del validador: **REHABILITACION URBANA**

...19 de JUNIO del 2020

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Interlocutor

- **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES**

N°	Dimensiones / Items	Pertinencia		Relevancia*		Claridad*		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>VARIABLE 1: Espacio de alto rendimiento.</b>								
<b>DIMENSIÓN 1: atención médica</b>								
1	¿Tu racoamiento influye en su concentración media?	X			X		X	
2	¿La alimentación y la actividad física influyen en tu salud?	X		X		X		
3	¿Te relacionas con personas de otra disciplina deportiva?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Comfort Residencial</b>								
4	¿Crees que es importante el tipo de computadora que debes utilizar como gamer?	X		X		X		
5	¿El diseño de los espacios que utilizan los gamers es importante en su formación?	X		X		X		
6	¿El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los gamers?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Bienestar Personal</b>								
7	¿Te genera satisfacción ganar tus partidos?	X		X		X		
8	¿Crees que tu auto confianza aporte a tu bienestar personal?	X		X		X		
9	¿Considera usted a su team dentro de su círculo social íntimo?	X		X		X		
<b>VARIABLE 2: INTEGRACIÓN SOCIAL DEPORTIVA</b>								
<b>DIMENSIÓN 1: Identidad</b>								
10	¿Un gamer pueda generar ingresos económicos trabajando como jugador?	X		X		X		
11	¿El trabajo bajo presión influye en tus skills como gamer?	X		X		X		
12	¿Los eSports o deportes electrónicos generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Interacción Digital</b>								
13	¿Los streaming internacionales relacionados a World Championship los ayudan a que los eSports sean más conocidos como deporte?	X		X		X		X
14	¿Crees usted que los eventos nacionales como "gamers ayudan a los gamers a mejorar su interacción digital?	X		X		X		
15	¿Los streaming locales fomentan una atracción deportiva hacia los eSports a nivel nacional?	X		X		X		X
<b>DIMENSIÓN 3: Relaciones Interpersonales</b>								
16	¿Los campos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otras personas?	X		X		X		
17	¿Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios?	X		X		X		
18	¿Las plataformas de Twitch, Facebook y Youtube son necesarios para poder ver las técnicas y partidas de los jugadores profesionales en los eSports?	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Las preguntas están correctamente formuladas, son pertinentes, relevantes y en casi todos los casos son claras. Las respuestas que se obtengan, sin duda, serán de ayuda para continuar con la investigación. Mi opinión es favorable.

El trabajo es interesante y el proyecto de una *esport house* puede contribuir al desarrollo y la integración social de los deportistas electrónicos.

Debo señalar en el texto un problema en las citas y las referencias bibliográficas. Ese error se repite en el documento pdf que acompaña la validación de instrumentos.

En general, los autores citados deberían consignarse al final de los párrafos, no al inicio. Todos los autores y textos (señalados con resaltador amarillo) se mencionan aplicando un sistema de uso generalizado, como APA. Cumpliendo con las normas, esos mismos autores deben aparecer al final del documento, con las referencias bibliográficas completas.

Ese error afecta el contenido del trabajo y debe corregirse.

Opinión de aplicabilidad:                   Aplicable [  ]                   Aplicable después de corregir [  ]                   No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: **Dr. Arq. Elio Miguel Martuccelli Casanova**

DNI: 08274225

Especialidad del validador: Doctor en teoría en historia de la arquitectura

18 de junio de 2020



Firma del Experto Informante

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES**

N°	Dimensiones / Items	Presencia?		Referencia?		Cantidad?		Significativa
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>VARIABLE 1: Espacios de alto rendimiento</b>								
<b>DIMENSION 1: Atención médica</b>								
1	¿Tu entrenador incluye en su programación mental?	X		X		X		
2	¿Los entrenadores y la actividad física influyen en ti, ¿verdad?	X		X		X		
3	¿Te relacionas con personas de alto desempeño deportivo?	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Deportes Recreativos</b>								
4	¿Cada vez que te sientas al lado de computadora tipo games, ¿cómo te sientes?	X		X		X		
5	¿El hecho de que alguien que disfruta los games es importante en su formación?	X		X		X		
6	¿El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizamos gamers?	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Bienestar Personal</b>								
7	¿Te sientas satisfecho con tu vida?	X		X		X		
8	¿Crees que tu vida cambiará pronto a tu ventaja personal?	X		X		X		
9	¿Consideras unirse a un gran grupo de tu círculo social mismo?	X		X		X		
<b>VARIABLE 2: INTEGRACIÓN SOCIAL DEL DEPORTISTA</b>								
<b>DIMENSION 1: Interacción</b>								
10	¿Un gamer cambia sus hábitos de consumo al jugarlo como jugador?	X		X		X		
11	¿El hecho de que alguien que disfruta los games es importante en su formación?	X		X		X		
12	¿Los esports o deportes electrónicos poseen una atracción deportiva dentro de la cultura deportiva de los gamers?	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Interacción Digital</b>								
13	¿Los streamers o creadores de contenido relacionados a World Championship te ayudan a que los esports sean más conocidos como deporte?	X		X		X		
14	¿Crees unirse que los eventos relacionados como torneos locales a los gamers a mejorar su interacción digital?	X		X		X		
15	¿Los streamers locales favorecen una atracción deportiva hacia los esports a nivel nacional?	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Relaciones Interpersonales</b>								
16	¿Los amigos de juego ayudan a los gamers a relacionarse con otros jugadores?	X		X		X		
17	¿Los clubes de esports y empresas digitales a través de los esports ayudan a mejorar sus relaciones?	X		X		X		
18	¿Las plataformas de Twitch, Facebook y Youtube son necesarias para poder ver los eventos e interactuar con los jugadores profesionales de los esports?	X		X		X		



Observaciones (medir si hay suficiencia): Es suficiente para medir la dimensión

Opción de aplicabilidad:       Aplicable [ X ]       Aplicación disputada de copyright [ ]       No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Mág. Juan José Castillo Fernández

DNI: X68148810

Especialidad del validador: Inj. Electrónico con Magister en Informática.

03 de Julio del 2023

  
Juan José Castillo Fernández

**Previamente:** El item corresponde al concepto teórico formulado.  
**Relevancia:** El item es apropiado para representar el conocimiento o dimensión específica del constructo.  
**Cantidad:** Se ordenó en función alguna y el número del ítem, es correcto, exacto y preciso.  
**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>VARIABLE 1: Espacio de alto rendimiento</b>								
<b>DIMENSION 1: atención médica</b>								
1	Tu razonamiento influye en su concentración mental	x		x		x		
2	La alimentación y la actividad física influyen en tu salud	x		x		x		
3	Te relaciones con personas de otra disciplina deportiva	x		x		x		
<b>DIMENSION 2: Confort Residencial</b>								
4	Creas que es importante el tipo de computadora que debes utilizar como <b>gamer</b>	x		x		x		
5	El diseño de los espacios que utilizan los <b>gamer</b> es importante en su formación	x		x		x		
6	El servicio técnico es importante dentro de los espacios de confort que utilizan los <b>gamers</b>	x		x		x		
<b>DIMENSION 3: Bienestar Personal</b>								
7	Te genera satisfacción ganar tus partidas	x		x		x		
8	Crees que tu auto confianza aporta a tu bienestar personal	x		x		x		
9	Considera usted a su <b>team</b> dentro de su círculo social íntimo	x		x		x		
<b>VARIABLE 2: INTEGRACIÓN SOCIAL DEPORTIVA</b>								
<b>DIMENSION 1: Identidad</b>								
10	Un <b>gamer</b> pueda generar ingresos económicos trabajando como jugador	x		x		x		
11	El trabajo bajo presión influye en tus <b>skills</b> como <b>gamer</b>	x		x		x		
12	Los <b>eSports</b> o deportes electrónicos generan una amistad deportiva dentro de la cultura tradicional del deporte	x		x		x		
<b>DIMENSION 2: Interacción Digital</b>								
13	¿Los <b>streaming</b> internacionales relacionados a <b>World Championship lol</b> ayudan a que los <b>eSports</b> sean más conocidos como deporte?	x		x		x		
14	¿Cree usted que los eventos nacionales como <b>+gamers</b> ayudan a los <b>gamers</b> a mejorar su interacción digital	x		x		x		
15	Los <b>streaming</b> locales fomentan una atracción deportiva hacia los <b>eSports</b> a nivel nacional	x		x		x		
<b>DIMENSION 3: Relaciones Interpersonales</b>								
16	Los campos de juego ayudan a los <b>gamers</b> a relacionarse con otras personas	x		x		x		
17	Las casas de apuestas y empresas dirigidas a torneos de los videojuegos son necesarios	x		x		x		
18	Las plataformas de <b>Twitch, Facebook</b> y <b>Youtube</b> son necesarios para poder ver las técnicas y partidas de los jugadores profesionales en los <b>eSports</b>	x		x		x		



## FICHA TÉCNICA

### Variable 1: Espacio de alto rendimiento

Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario
Nombre	Escala para medir la percepción de los deportes electrónicos y el vínculo que se tiene con el movimiento gamer
Autores	Crisologo de la Cruz, Yimi Yeison Delgadillo Valdez, James
Año	2020
Extensión	Consta de 9 ítems
Significación	La escala está conformada por tres dimensiones que analizan las atenciones y la perspectiva de los gamer en cuanto a su pasatiempo o formación como deportista, en el distrito de Los Olivos, donde las dimensiones contienen 3 indicadores con 3 ítems los cuales permiten plantear y formular nuestro cuestionario.
Puntuación	Repuestas y puntuaciones determinadas para la investigación según escala de Likert:  Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), De acuerdo (4), Totalmente de acuerdo (5).
Duración	1 minutos.
Aplicación	Muestra total: 384 habitantes del distrito de Los Olivos.
Administración	Únicamente.

## FICHA TÉCNICA

### Variable 2: Integración social deportiva

Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario

Nombre	Escala para medir la percepción de los deportes electrónicos y el vínculo que se tiene con el movimiento gamer
Autores	Crisologo de la Cruz, Yimi Yeison Delgadillo Valdez, James
Año	2020
Extensión	Consta de 9 ítems
Significación	La escala está conformada por tres dimensiones que analizan la percepción, la amistad y el conocimiento del deporte electrónico o también llamado esports, donde las dimensiones contienen 3 indicadores con 3 ítems para dimensión.
Puntuación	Respuestas y puntuaciones determinadas para la investigación según escala de Likert:  Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), De acuerdo (4), Totalmente de acuerdo (5).
Duración	1 minutos.
Aplicación	Muestra total: 384 habitantes del distrito de Los Olivos.
Administración	Únicamente.

Tabla 29: V-de Aiken

DIMENSIÓN 1: Hábito de Medios	Nivel de Hábito			Nivel de Medios			Nivel de Juegos			Nivel de Deportes			Nivel de Esports			TOTAL	V de AIKEN	Confiabilidad		
	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont				Dom	
1. Me es imprescindible utilizar en la computadora cuando necesito	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
2. La información que se encuentra en los sitios de internet	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
3. Me es necesario tener acceso a los sitios de internet en los juegos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
4. Me es necesario tener acceso a los sitios de internet en los juegos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
	<b>0.99</b>																			

Tabla 30: V-de Aiken

DIMENSIÓN 2: Hábito residencial	Nivel de Hábito			Nivel de Medios			Nivel de Juegos			Nivel de Deportes			Nivel de Esports			TOTAL	V de AIKEN	Confiabilidad		
	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont				Dom	
1. Me es imprescindible tener un computador que pueda utilizar como gamer	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
2. El nivel de los juegos que utilizo en los juegos es importante en la formación	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
3. El nivel de los juegos que utilizo en los juegos es importante en la formación	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
4. El nivel de los juegos que utilizo en los juegos es importante en la formación	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	19	0.99	Validez
	<b>0.99</b>																			

Tabla 31: V-de Aiken

DIMENSIÓN 3: Hábito personal	Nivel de Hábito			Nivel de Medios			Nivel de Juegos			Nivel de Deportes			Nivel de Esports			TOTAL	V de AIKEN	Confiabilidad		
	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont	Dom	Da	Cong	Cont				Dom	
1. Yo generalmente juego con los partidos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	20	0.99	Validez
2. Yo generalmente juego con los partidos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	20	0.99	Validez
3. Yo generalmente juego con los partidos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	20	0.99	Validez
4. Yo generalmente juego con los partidos	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	20	0.99	Validez
	<b>0.99</b>																			

Tabla 32: V-de Aiken

DIMENSION 1: Atención	Noriega Chavez				Saenz Mori				Reyes Tarazona				Martuccelli Casanova				Castillo Fernandez				RESUMEN TOTAL	V de AIKEN	Validación				
	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.				Total			
1. Describir y generar de nuevo como genero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1.00	Válido
2. En relación a los géneros, explicar de que se trata como genero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1.00	Válido
3. ¿Cuál es la diferencia de género en gramática entre el género masculino y el femenino?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.95	Válido
4. ¿Cuál es la diferencia de género en gramática entre el género masculino y el femenino?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1.00	Válido
V - AIKEN Dimension 1																						0.99	Válido				

Tabla 33: V-de Aiken

DIMENSION 2: Interacción digital	Noriega Chavez				Saenz Mori				Reyes Tarazona				Martuccelli Casanova				Castillo Fernandez				RESUMEN TOTAL	V de AIKEN	Validación				
	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.				Total			
1. ¿Cómo se relaciona el contenido de un video con el contenido de un artículo de prensa?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
2. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
3. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
4. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
V - AIKEN Dimension 2																						0.99	Válido				

Tabla 34: V-de Aiken

DIMENSION 3: Interacción interactiva	Noriega Chavez				Saenz Mori				Reyes Tarazona				Martuccelli Casanova				Castillo Fernandez				RESUMEN TOTAL	V de AIKEN	Validación				
	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.	Dis.	Comp.	Cont.	Dom.				Total			
1. ¿Cómo se relaciona el contenido de un video con el contenido de un artículo de prensa?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
2. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
3. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
4. ¿Qué relación hay entre la información que se genera en los artículos y la información que se genera en las redes sociales?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	0.99	Válido
V - AIKEN Dimension 3																						0.99	Válido				

PARTICIPANTES	
N	Dimensión
1	Noriega Chavez, Harold
2	Saenz Mori, Isaac
3	Reyes Tarazona, Roberto
4	Martuccelli Casanova Elio
5	Castillo Fernandez

Validación por juicio de experto mediante la "V Aiken"		
N	Dimensiones	V Aiken
1	Pronunciación	0.90
2	Precisión gramatical y léxica	0.91
3	Interacción	0.83
4	Expresión corporal	0.84
5	Comprensión comunicativa	0.86

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

siendo:  
**S** = la sumatoria de si  
**si** = valor asignado por el juez  
**n** = número de jueces  
**c** = número de valores de la escala de valoración.

De acuerdo al juicio referido por los cinco expertos y las recomendaciones derivadas de ellos, mediante el coeficiente V- de Aiken, que nos permitió cuantificar la claridad, la congruencia, el contenido y el dominio, que nuestro contenido tiene. Podemos concluir en cuanto al Coeficiente de Aiken, la mayoría de ítems son estadísticamente significativos, por medio de la tabla de validación por juicio de experto que nuestras dimensiones se encontraron sobre 0.90 en la escala V-de Aiken, lo cual nos indicó por medio de la fórmula que nuestras dimensiones están en una pronunciación adecuada por lo tanto es válido.

Tabla 35: Ítem Test

Dimensión 1: Atención médica.



	Media de escala si el elemento se ha supri	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Salud racional	<u>6,45</u>	1,524	,291	,553
Salud física	6,50	1,211	,314	,522
<u>Salud Social</u>	<u>6,95</u>	,787	,523	,134

Tabla 36: Ítem Test

## Dimensión 2: Confortresiden ial

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Accesibilidad	6,40	1,937	,600	,462
Espacial	6,75	1,882	,573	,503
<u>Atención</u>	<u>6,65</u>	2,976	,373	,743

Tabla 37: Ítem Test

## Dimensión 3: Bienestar personal-Comportamiento

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se <u>ha suprimido</u>	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Emocional	6,30	1,800	,229	,626
Individual	6,45	1,208	,489	,261
<u>Social</u>	<u>6,85</u>	,871	,435	,363

Tabla 38: Ítem Test

#### Dimensión 4: Identidad

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Economía	6,25	1,461	,067	,389
Habilidades	6,75	,724	,285	-,087 <sup>a</sup>
Carácter sociocultural	6,80	1,011	,175	,219

Tabla 39: Ítem Test

#### Dimensión 5: Relaciones interpersonales

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido



---

Campo de juego	6,25	1,566	,497	,645
Festivales	6,10	1,568	,701	,396
Herramientas digitales	<u>6,25</u>	<u>1,882</u>	<u>,392</u>	<u>,761</u>

Tabla 40: Ítem Test

*al*  
Dimensión 6: Interacción digit

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
	6,35	1,818	,623	,521
Streaming internacionales				
Eventos nacionales	6,55	1,313	,475	,721
<u>Streaming locales</u>	<u>5,90</u>	<u>1,779</u>	<u>,516</u>	<u>,609</u>

Tabla 41: Ítem Test

Variable: Espacio de alto rendimiento

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	26,15	12,345	,569	,681
P2	26,20	13,116	,216	,726
P3	26,65	12,029	,363	,704
P4	26,15	11,608	,335	,714
P5	26,50	9,842	,620	,647
P6	26,40	12,147	,401	,697
P7	26,15	14,029	,096	,737
P8	26,30	12,326	,400	,698

P9	<u>26,70</u>	10,432	,601	,654
----	--------------	--------	------	------

#### Estadísticas de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach N de elementos</u>	
,722	9

Tabla 42: Ítem Test

Variable: Integración Social deportiva

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P10	25,05	13,418	,407	,751
P11	25,45	10,787	,703	,698
P12	25,40	13,832	,171	,781
P13	25,55	11,103	,621	,713
P14	25,40	11,832	,603	,720
P15	25,55	12,576	,380	,754
P16	25,55	11,524	,806	,697
P17	25,75	13,145	,175	,796
<u>P18</u>	<u>25,10</u>	13,042	,339	,759

#### Estadísticas de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach N de elementos</u>	
,765	9

De acuerdo al análisis realizado por el coeficiente ítem test, podemos observar que cada dimensión cuenta con tres ítems, (tabla del 35 a 40) los cuales se analizaron independientemente y se encontraron por encima del promedio 0,20 lo que significa en el rango de Valores óptimos, que cada dimensión es confiable para el posterior uso del instrumento.

Así mismo en la tabla 41 y 42 se realizó el análisis por el coeficiente ítem test para ver la confiabilidad de cada variable y se adjuntó de la misma manera su confiabilidad por medio del alfa de Cronbach, obteniendo un resultado positivo en cuanto al rango de valores óptimos del ítem test, por encima de 0.20 y con la confianza mediante el Alfa de Cronbach por encima del rango de 0.70 lo cual nos indica que las variables son excelentemente confiable.

Tabla 43: Método de Tes y re test

<b>Correlaciones</b>			
		<u>TEST</u>	<u>RTEST</u>
TEST	Correlación de Pearson	1	,877**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
RTEST	Correlación de Pearson	,877**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

<b>Coficiente de Confiabilidad</b>	
<b>Valores</b>	<b>Interpretación</b>
0.25	Baja confiabilidad
0.50	Media confiabilidad
0.75	Aceptable confiabilidad
0.90	Alta confiabilidad

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2010).

Tabla 44: Método de consistencia interna

#### **Estadísticas de fiabilidad**

<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
-------------------------	-----------------------



Figura 19:Distanciamiento Social

Fuente : : <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51899782>



Figura 20:Historia del Internet

Fuente: <https://sites.google.com/site/nticsuntref/historia-de-la-internet>



Figura 21:Spacewar,1962

Fuente: <https://hipertextual.com/2011/07/spacewar-el-videojuego-que-nacio-en-el-mit>

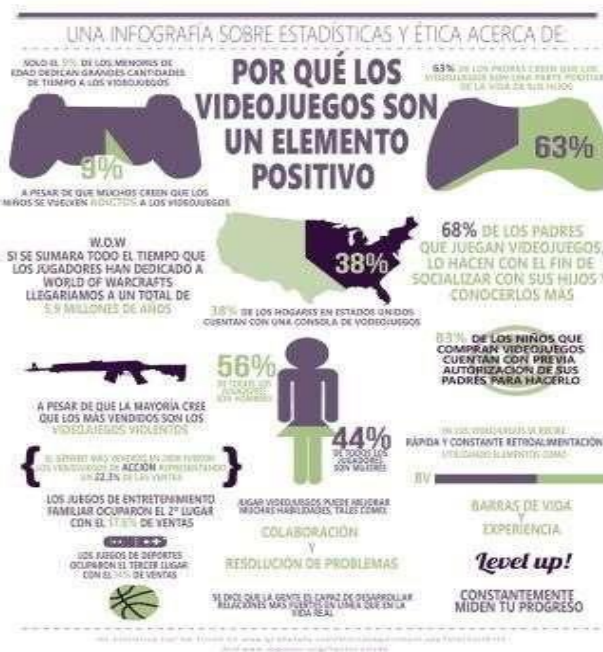


Figura 22:Efectos Positivos de los Videojuegos

Fuente: <https://andreinamadden.wordpress.com/2015/06/22/efectos-positivos-de-losvideojuegos/>





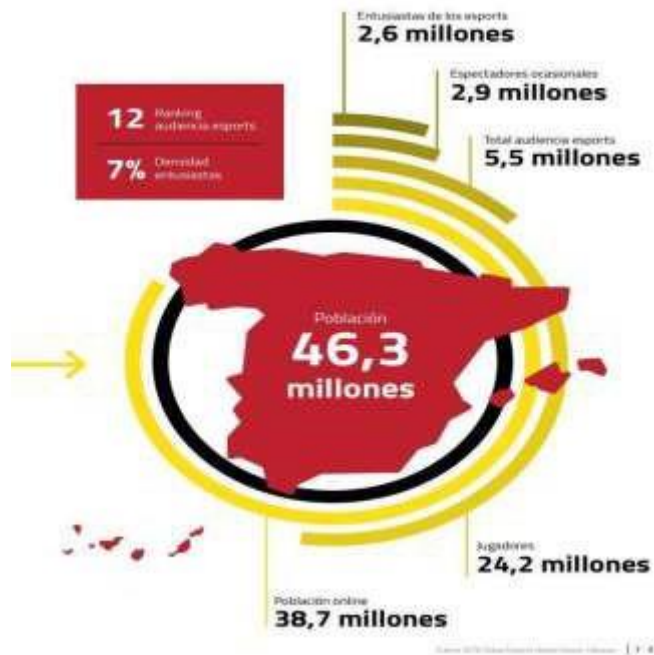


Figura 25: eSports en España

Fuente: <https://www.antevenio.com/blog/2019/05/analizamos-la-audiencia-de-los-esports/>

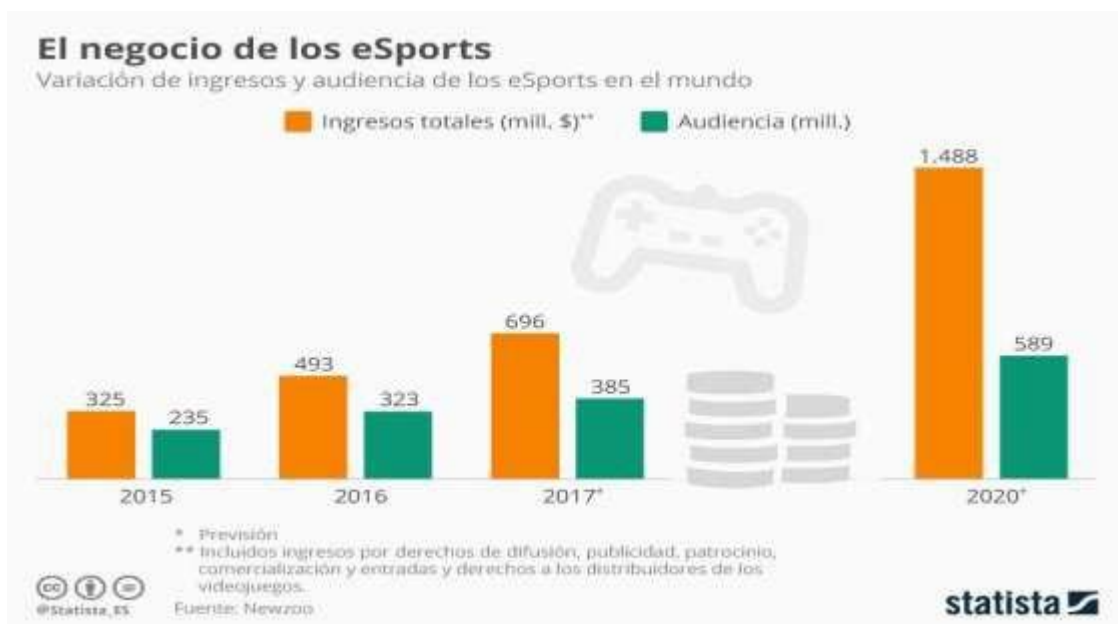


Figura 26: Negocio de los eSports

Fuente: <https://es.statista.com/grafico/8681/los-esports-estan-para-quedarse/>





Figura 27: Master Plan

Fuente :

<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/15848/1/ARTICULO%20DE%20GRADO%20-%20PODIO-Espacios%20deportivos%20de%20inclusion%20social.pdf>



Figura 28: Imagen de edificación de CARK

Fuente: [http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/1024/mu%3%b1oz\\_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/1024/mu%3%b1oz_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y)





Figura 31: Modelo de rendimiento en deportes de equipo a partir de procesos grupales

Fuente: <https://www.redalyc.org/pdf/1630/163028371005.pdf>



Figura 32: Gaming House Na'Vi

Fuente : <http://aranchii.com/ua/blog/navi/>





Figura 33:Gaming House Schalke 04

Fuente: <https://www.tagesspiegel.de/sport/gaming-house-in-charlottenburg-warumschalke-04-mit-dem-e-sport-nach-berlin-zieht/25152646.html>



Figura 34:Gaming House Team Liquid

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=lyd6WdCnEVQ>



Figura 35:Sala de Estar de Gaming House Isurus

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=6PZ59t3djhg>



Figura 36:Sala de streaming Gaming House Thunder Predator

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=P38pIRuURRA>

PREGUNTA	ITEMS																		SUMA	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
E1	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55	
E2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	
E3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	
E4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	54	
E5	0	0	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	
E6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	56	
E7	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	
E8	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	61	
E9	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	59	
E10	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	51	
E11	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51	
E12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42	
E13	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	
E14	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51	
E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
E16	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	57	
E17	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
E18	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	
E19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
E20	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	61	
<b>VARIANZA</b>	<b>1.648</b>	<b>0.210</b>	<b>0.448</b>	<b>0.248</b>	<b>0.548</b>	<b>0.288</b>	<b>0.210</b>	<b>0.688</b>	<b>0.490</b>	<b>0.358</b>	<b>0.928</b>	<b>0.688</b>	<b>0.990</b>	<b>0.648</b>	<b>0.428</b>	<b>0.660</b>	<b>0.588</b>	<b>0.488</b>		
<b>SUMATORIA</b>	<b>11.640</b>																			
<b>DE LA SUMA</b>	<b>79.716</b>																			
<b>DE LOS</b>																				
<b>ITEMS</b>																				

$a:$	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	
$k:$	Numero de items del instrumento	18
$\sum k^2$	Sumatoria de las varianzas de los items.	11.040
$\sum S^2$	Varianza total del instrumento.	79.716

Figura 37:Primer test método de consistencia interna

ITEMS																				
PROBLEMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	SUMA	
E1	3	4	2	1	2	2	4	4	3	4	4	2	2	2	3	3	3	4	52	
E2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	67	
E3	2	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	47	
E4	3	3	3	1	4	1	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	52	
E5	3	2	1	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	2	2	3	53	
E6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	59	
E7	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	59	
E8	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	61	
E9	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	59	
E10	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	3	4	54	
E11	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	51	
E12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	62	
E13	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	63	
E14	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	51	
E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
E16	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	57	
E17	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	59	
E18	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	
E19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
E20	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	
<b>VARIANZA</b>	<b>0.233</b>	<b>0.448</b>	<b>0.600</b>	<b>0.350</b>	<b>0.928</b>	<b>0.483</b>	<b>0.210</b>	<b>0.422</b>	<b>0.748</b>	<b>0.228</b>	<b>0.623</b>	<b>0.490</b>	<b>0.648</b>	<b>0.460</b>	<b>0.548</b>	<b>0.348</b>	<b>0.328</b>	<b>0.450</b>		
<b>SUMATORIA DE LOS CUADRADOS DE LAS VARIANZAS</b>	<b>9.710</b>																			
<b>DE LA SUMA DE LOS CUADRADOS DE LOS</b>	<b>44.960</b>																			

a:	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	
k:	Número de ítems del instrumento	18
$\sum X^2 = 9.710$	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	9.710
$\sum X = 44.960$	Varianza total del instrumento.	44.960

Figura 38: Segundo test método de consistencia interna













E-2009						E-2010					
	TA	A	I	D	TD		TA	A	I	D	TD
1	4	3	2	1	0	1	4	3	2	1	0
2	4	3	2	1	0	2	4	3	2	1	0
3	4	3	2	1	0	3	4	3	2	1	0
4	4	3	2	1	0	4	4	3	2	1	0
5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
6	4	3	2	1	0	6	4	3	2	1	0
7	4	3	2	1	0	7	4	3	2	1	0
8	4	3	2	1	0	8	4	3	2	1	0
9	4	3	2	1	0	9	4	3	2	1	0
10	4	3	2	1	0	10	4	3	2	1	0
11	4	3	2	1	0	11	4	3	2	1	0
12	4	3	2	1	0	12	4	3	2	1	0
13	4	3	2	1	0	13	4	3	2	1	0
14	4	3	2	1	0	14	4	3	2	1	0
15	4	3	2	1	0	15	4	3	2	1	0
16	4	3	2	1	0	16	4	3	2	1	0
17	4	3	2	1	0	17	4	3	2	1	0
18	4	3	2	1	0	18	4	3	2	1	0
19	4	3	2	1	0	19	4	3	2	1	0
20	4	3	2	1	0	20	4	3	2	1	0
21	4	3	2	1	0	21	4	3	2	1	0
22	4	3	2	1	0	22	4	3	2	1	0
23	4	3	2	1	0	23	4	3	2	1	0
24	4	3	2	1	0	24	4	3	2	1	0
25	4	3	2	1	0	25	4	3	2	1	0
26	4	3	2	1	0	26	4	3	2	1	0
27	4	3	2	1	0	27	4	3	2	1	0
28	4	3	2	1	0	28	4	3	2	1	0
29	4	3	2	1	0	29	4	3	2	1	0
30	4	3	2	1	0	30	4	3	2	1	0
31	4	3	2	1	0	31	4	3	2	1	0
32	4	3	2	1	0	32	4	3	2	1	0
33	4	3	2	1	0	33	4	3	2	1	0
34	4	3	2	1	0	34	4	3	2	1	0
35	4	3	2	1	0	35	4	3	2	1	0
36	4	3	2	1	0	36	4	3	2	1	0
37	4	3	2	1	0	37	4	3	2	1	0
38	4	3	2	1	0	38	4	3	2	1	0
39	4	3	2	1	0	39	4	3	2	1	0
40	4	3	2	1	0	40	4	3	2	1	0
41	4	3	2	1	0	41	4	3	2	1	0
42	4	3	2	1	0	42	4	3	2	1	0
43	4	3	2	1	0	43	4	3	2	1	0
44	4	3	2	1	0	44	4	3	2	1	0
45	4	3	2	1	0	45	4	3	2	1	0
46	4	3	2	1	0	46	4	3	2	1	0
47	4	3	2	1	0	47	4	3	2	1	0
48	4	3	2	1	0	48	4	3	2	1	0
49	4	3	2	1	0	49	4	3	2	1	0
50	4	3	2	1	0	50	4	3	2	1	0
51	4	3	2	1	0	51	4	3	2	1	0
52	4	3	2	1	0	52	4	3	2	1	0
53	4	3	2	1	0	53	4	3	2	1	0
54	4	3	2	1	0	54	4	3	2	1	0
55	4	3	2	1	0	55	4	3	2	1	0
56	4	3	2	1	0	56	4	3	2	1	0
57	4	3	2	1	0	57	4	3	2	1	0
58	4	3	2	1	0	58	4	3	2	1	0
59	4	3	2	1	0	59	4	3	2	1	0
60	4	3	2	1	0	60	4	3	2	1	0
61	4	3	2	1	0	61	4	3	2	1	0
62	4	3	2	1	0	62	4	3	2	1	0
63	4	3	2	1	0	63	4	3	2	1	0
64	4	3	2	1	0	64	4	3	2	1	0
65	4	3	2	1	0	65	4	3	2	1	0
66	4	3	2	1	0	66	4	3	2	1	0
67	4	3	2	1	0	67	4	3	2	1	0
68	4	3	2	1	0	68	4	3	2	1	0
69	4	3	2	1	0	69	4	3	2	1	0
70	4	3	2	1	0	70	4	3	2	1	0
71	4	3	2	1	0	71	4	3	2	1	0
72	4	3	2	1	0	72	4	3	2	1	0
73	4	3	2	1	0	73	4	3	2	1	0
74	4	3	2	1	0	74	4	3	2	1	0
75	4	3	2	1	0	75	4	3	2	1	0
76	4	3	2	1	0	76	4	3	2	1	0
77	4	3	2	1	0	77	4	3	2	1	0
78	4	3	2	1	0	78	4	3	2	1	0
79	4	3	2	1	0	79	4	3	2	1	0
80	4	3	2	1	0	80	4	3	2	1	0
81	4	3	2	1	0	81	4	3	2	1	0
82	4	3	2	1	0	82	4	3	2	1	0
83	4	3	2	1	0	83	4	3	2	1	0
84	4	3	2	1	0	84	4	3	2	1	0
85	4	3	2	1	0	85	4	3	2	1	0
86	4	3	2	1	0	86	4	3	2	1	0
87	4	3	2	1	0	87	4	3	2	1	0
88	4	3	2	1	0	88	4	3	2	1	0
89	4	3	2	1	0	89	4	3	2	1	0
90	4	3	2	1	0	90	4	3	2	1	0
91	4	3	2	1	0	91	4	3	2	1	0
92	4	3	2	1	0	92	4	3	2	1	0
93	4	3	2	1	0	93	4	3	2	1	0
94	4	3	2	1	0	94	4	3	2	1	0
95	4	3	2	1	0	95	4	3	2	1	0
96	4	3	2	1	0	96	4	3	2	1	0
97	4	3	2	1	0	97	4	3	2	1	0
98	4	3	2	1	0	98	4	3	2	1	0
99	4	3	2	1	0	99	4	3	2	1	0
100	4	3	2	1	0	100	4	3	2	1	0

Figura 39: Comparativo de resultados entre las dos encuestas

This screenshot shows an Excel spreadsheet with a grid of data. The columns are labeled with letters from A to Z, and the rows are numbered from 1 to 25. The data appears to be organized into several columns, with some cells containing numerical values and others containing text or symbols.

This screenshot shows another Excel spreadsheet, similar in layout to the first one. It also has columns labeled A to Z and rows numbered 1 to 25. The data is organized similarly, with numerical and text entries.

Item	Encuesta	Test	re Test
1	1	1.000	1.000
2	1	1.000	1.000
3	1	1.000	1.000
4	1	1.000	1.000
5	1	1.000	1.000
6	1	1.000	1.000
7	1	1.000	1.000
8	1	1.000	1.000
9	1	1.000	1.000
10	1	1.000	1.000
11	1	1.000	1.000
12	1	1.000	1.000
13	1	1.000	1.000
14	1	1.000	1.000
15	1	1.000	1.000
16	1	1.000	1.000
17	1	1.000	1.000
18	1	1.000	1.000
19	1	1.000	1.000
20	1	1.000	1.000
21	1	1.000	1.000
22	1	1.000	1.000
23	1	1.000	1.000
24	1	1.000	1.000
25	1	1.000	1.000
Suma		25000	25000

$$r = \frac{\sum x_i y_i}{\sqrt{\sum x_i^2 \sum y_i^2}}$$

$$r = \frac{25000}{\sqrt{25000 \cdot 25000}} = 1$$

Figura 40:Comparativo de resultados entre las dos encuestas por el método Test y re Test en Excel

This screenshot shows a complex Excel spreadsheet with multiple tables and formulas. It appears to be a comparison of results between two surveys using Cronbach's alpha. The spreadsheet includes several data tables with columns for items and their respective scores, and formulas for calculating the internal consistency coefficient. The results show a high level of consistency between the two surveys.

Figura 41:Comparativo de resultados entre las dos encuestas por el método de consistencia interna Cronbach



Figura 42: Encuesta realizada el 29-05-20 por medio de Google Forms



Figura 43: Encuesta realizada el 12-06-20 por medio de Google Forms



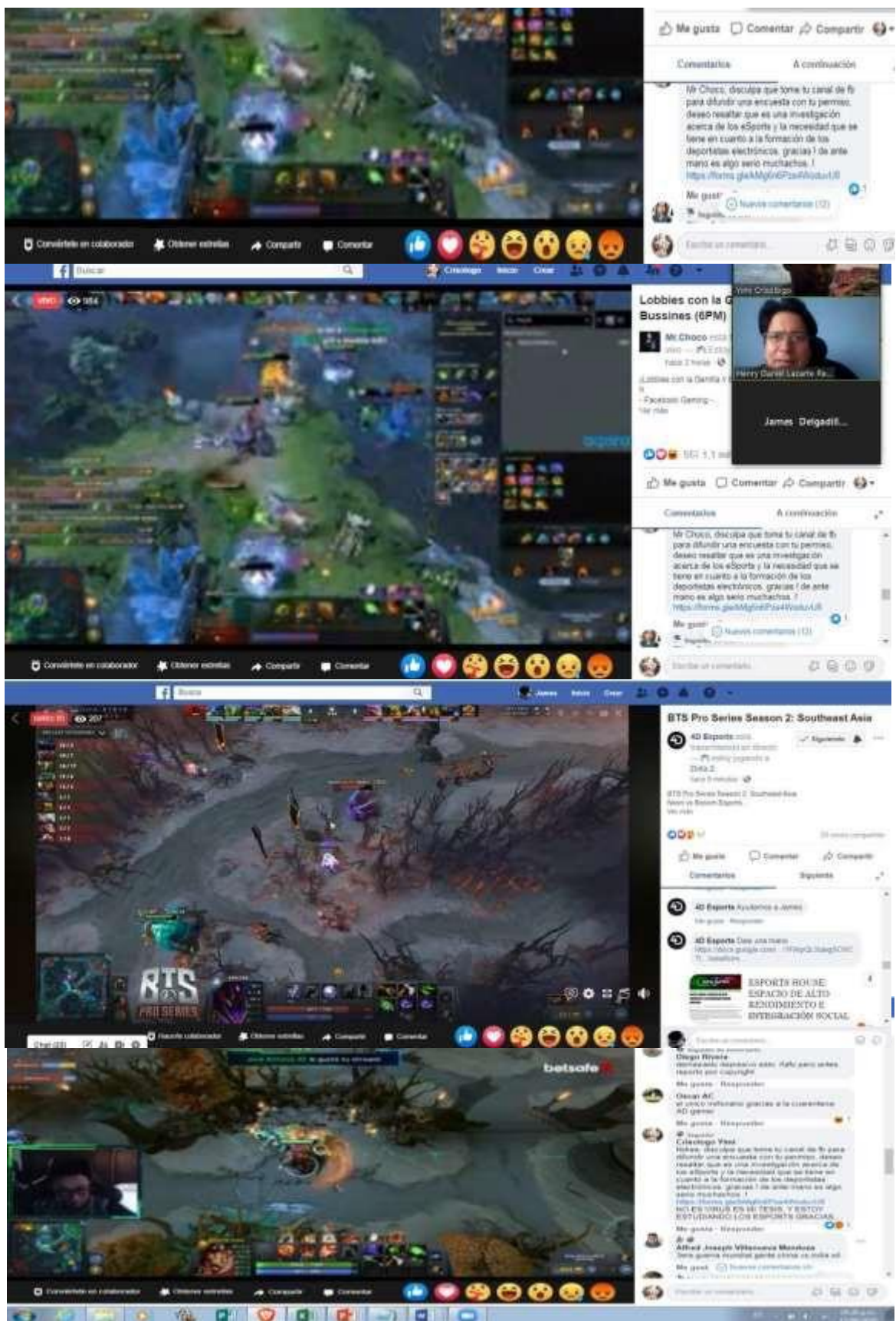


Figura 44: Mediante las redes sociales se difundió la encuesta, exclusivamente a canales de torneos Nacionales de eSports o Deportes Electrónico

¡Bienvenido a la página de inicio de su nueva clase! Podrá ver todos los ejercicios de tu clase, así como ver información adicional acerca de los ejercicios, entregar tu trabajo y tener acceso a los comentarios para tus trabajos.  
Mueve el cursor sobre cualquier elemento de la página principal de la clase para ver más información.

**Página de inicio de la clase**

Esta es la página de inicio de su clase. Para entregar un trabajo, haga clic en el botón de "Entregar" que está a la derecha del nombre del ejercicio. Si el botón de Entregar aparece en gris, no se pueden realizar entregas al ejercicio. Si está permitido entregar trabajos más de una vez, el botón dirá "Entregar de nuevo" después de que usted haya entregado su primer trabajo al ejercicio. Para ver el trabajo que ha entregado, pulse el botón "Ver". Una vez la fecha de publicación del ejercicio ha pasado, usted también podrá ver los comentarios que le han dejado en el trabajo haciendo clic en el botón de "Ver".

**Bandjeja de entrada del ejercicio: revisiones de los Proyectos de Investigación**

Título del Ejercicio	Información	Fechas	Señal	Acciones
Primera Revisión - De abril 2020		Consejo: 09-abr-2020 12:05AM Fecha de entrega: 30-abr-2020 12:03AM Publicar: 30-abr-2020 12:00AM		<a href="#">Enviar</a> <a href="#">Ver</a>
ENTREGA PRIMERA JORNADA		Consejo: 18-may-2020 7:33PM Fecha de entrega: 31-jul-2020 11:00PM Publicar: 01-aug-2020 12:00AM	10%	<a href="#">Entregar de nuevo</a> <a href="#">Ver</a>

Figura 45: Turnitin

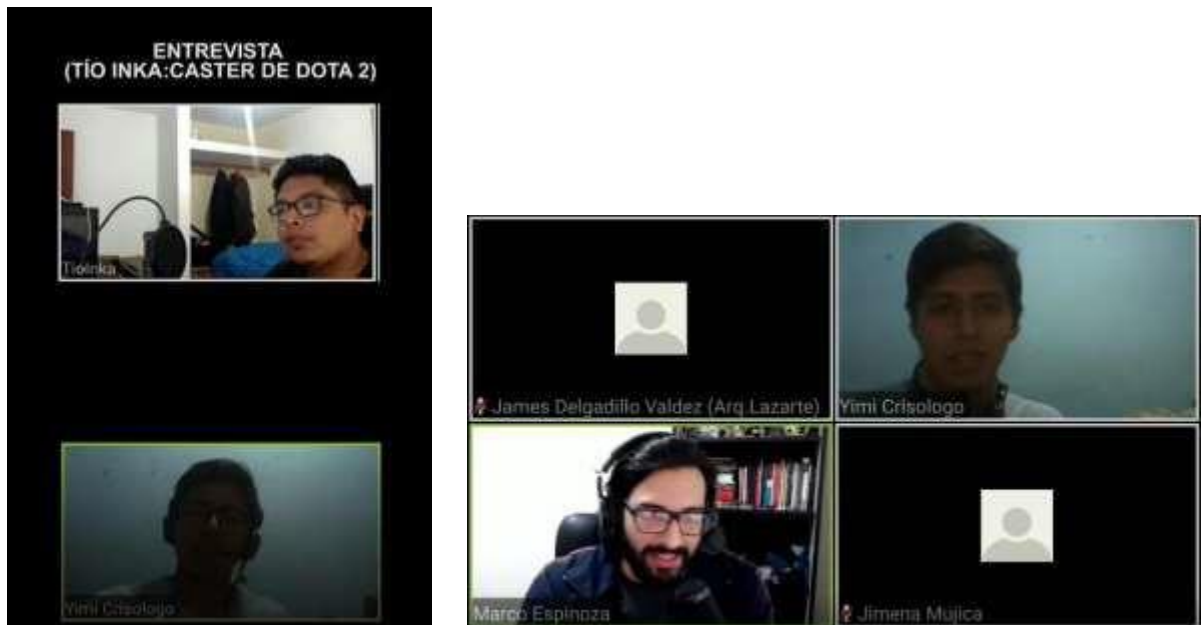


Figura 46: Entrevistas a dos Casters del video juego Dota 2 (Tío Inka y Blue)

**Matriz de consistencia**

**Título:** Espacios de Alto Rendimiento e Integración Social Deportiva para Gamers en el Distrito de Los Olivos, Lima, 2020.  
**Autor:** CRISOLOGO DE LA CRUZ, YIMI & DELGADILLO VALDEZ JAMES

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿En qué medida los Espacios de Alto Rendimiento se relacionan con la Integración Social Deportiva para gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la urbanización Puerta de Pro en el distrito de los Olivos, Lima, 2020?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>1. ¿EN QUE MEDIDA SE RELACIONA EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD CON LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p> <p>2. ¿EN QUE MEDIDA EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DEL GAMER SE RELACIONA CON LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p> <p>3. ¿EN QUE MEDIDA LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES SE RELACIONA CON LA INTERACCION DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES QUE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre los Espacios de Alto Rendimiento con la Integración Social Deportiva para gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la urbanización Puerta de Pro en el distrito de los Olivos, Lima, 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>1. DETERMINAR COMO SE RELACIONA EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD CON LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>2. DETERMINAR COMO EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL SE RELACIONA CON LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>3. DETERMINAR COMO LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES SE RELACIONAN CON LA INTERACCION DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES QUE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Los Espacios de Alto Rendimiento se relacionan de forma favorable con la Integración Social Deportiva para gamers de 15 a 29 años en el gaming house de la urbanización Puerta de Pro en el distrito de los Olivos, Lima, 2020</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>1. EL CONFORT RESIDENCIAL MEDIANTE LA ACCESIBILIDAD SE RELACIONA DE FORMA FAVORABLE CON LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS POR MEDIO DEL CAMPO DE JUEGO EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>2. EL BIENESTAR PERSONAL MEDIANTE EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL SE RELACIONA DE FORMA FAVORABLE CON LA IDENTIDAD ECONOMICA DE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p> <p>3. LA ATENCIÓN MÉDICA BASADAS EN LAS CAPACIDADES SE RELACIONA DE FORMA FAVORABLE CON LA INTERACCION DIGITAL POR MEDIO DE LOS EVENTOS NACIONALES QUE LOS GAMERS DE 15 A 29 AÑOS UTILIZAN EN EL GAMING HOUSE DE LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020.</p>	<b>Variable 1:: Espacios de alto rendimiento</b>				
			<p align="center"><b>Dimensiones</b></p> <p>• ATENCIÓN MÉDICA</p> <p>• CONFORT RESIDENCIAL</p> <p>• BIENESTAR PERSONAL</p>	<p align="center"><b>Indicadores</b></p> <p>Salud Racional Salud Física Salud Social</p> <p>Accesibilidad Espacial Atención o Servicio</p> <p>Comportamiento emocional Comportamiento individual Comportamiento social</p>	<p align="center"><b>Ítems</b></p> <p>Patologías Capacidades Resiliencia Eficiencia Resistencia Alimentación Ayuda social Relaciones inclusivas Equipamiento Tecnología Luminico Diseño Flexibilidad Técnico Básico Técnico Noob Semi pro Pro Autocofianza Motivación Team Video juego server</p>	<p align="center"><b>Escala de medición</b></p> <p>Ordinal /Likert</p>	<p align="center"><b>Niveles o rangos</b></p> <p>1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Indeciso 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo</p>
			<b>Variable 2: Integración social deportiva</b>				
<p align="center"><b>Dimensiones</b></p>	<p align="center"><b>Indicadores</b></p>	<p align="center"><b>Ítems</b></p>	<p align="center"><b>Escala de valores</b></p>	<p align="center"><b>Niveles o rangos</b></p>			



			<ul style="list-style-type: none"> <li>IDENTIDAD</li> <li>INTERACCIÓN DIGITAL</li> <li>RELACIONES INTERPERSONALES</li> </ul>	<p>Económica Skills (habilidades) Carácter sociocultural</p> <p>Streaming internacionales Eventos nacionales Streaming locales</p> <p>Campo de juego Festivales Herramientas digitales</p>	<p>Objetivos Trabajo Support(solidario) Ganker(pro activo) Push(trabajo abajo presión) Igualdad deportiva Conocimiento deportivo Amistad deportiva Super liga CSGO World championship LOL The international DOTA2 Lima games fest +gamers Lima games week Movistar liga pro gaming (LPG) PS4 evolution soccer 4dreams Collide Bootcamp Gaming center Gaming house Promociones Apuestas Torneos Youtube(estragias) Twitch (streaming) Facebook Gaming(repeticiones y en VIVO)</p>	Ordinal /Likert	<p>1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Indeciso 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar			

<p><b>Tipo: Básico</b></p> <p>Alcance</p> <p><b>Diseño:</b> El diseño de la investigación es no experimental ya que no se ha manipulado de manera intencional ninguna variable. (Carrasco Diaz, 2006).Esta investigación también fue de corte transversal, correlacional ya que "se utiliza para realizar estudios de investigación de hechos y fenómenos de la realidad en un momento determinado del tiempo" (Carrasco Diaz, 2006).</p> <p><b>Método:</b> En la investigación el método a usar es Hipotético-deductivo ya que según (Díaz Novás, 2010)se desarrolla después de recibir información en base a las hipótesis planteadas.</p>	<p><b>Población:</b> Desconocida o infinita</p> <p><b>Tipo de muestreo:</b> No probabilístico-no aleatorio</p> <p><b>Tamaño de muestra:</b> 384 gamers</p>	<p><b>Variable 1: Espacios de alto rendimiento</b></p> <p><b>Técnicas:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p> <p>Autor: Crisologo de la Cruz Yimi &amp; Delgadillo Valdez James Año: 2020 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: 1 hora Forma de Administración: Individual</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b></p> <p>Dado a que se organizara los resultados obtenidos y se resumirá los información de datos sin modificar nada, esto se realizara a través de diversos procedimientos como, distribución de frecuencias, representación gráficas. Para poder obtener la respuesta a nuestras hipótesis se realizara el coeficiente de correlación de spearman (rho)</p> <p><b>INFERENCIAL:</b></p>
		<p><b>Variable 2: Integración Social deportiva</b></p> <p><b>Técnicas:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p> <p>Autor: Crisologo de la Cruz Yimi &amp; Delgadillo Valdez James Año:2020 Monitoreo: 1 hora Ámbito de Aplicación: Gamers de 15 a 29 años en el Distrito de los Olivos Forma de Administración: Individual</p>	



## MEMORIA DESCRIPTIVA

### 1.1 ANTECEDENTES

#### 1.1.1 Concepción de la propuesta urbano arquitectónica

La alta demanda de video juegos hoy en día ha generado una necesidad en el mundo de los deportes electrónicos competitivos , no obstante según GFK Y APDEV (2019) en el Perú existen aproximadamente 8 millones de jugadores y aficionados a nivel nacional, distribuidos en Lima en un 75% y el 25% en provincias, a su vez el 19% está centralizado en Los Olivos siendo un punto céntrico , además no existe un ambiente arquitectónico dirigido hacia el desarrollo de un Gamer Amateur o Semi Profesional que quiera ser Profesional o que quiera estar inmerso en este mundo de los videojuegos competitivos.

Por otro lado por parte de las generaciones pasadas existe un desconocimiento de la población , visualizando como un problema el estar un individuo relacionado directamente con los videojuegos.

Existen casos de adicción por parte de jugadores que se dedican a entretenerse, el 59% juega entre 5 a 10 horas, el 11.5% presenta comportamiento violento al no llevar un desarrollo adecuado de su participación en este ambiente de los video juegos deportivos, bajo esta consecuencia se generan afectos emocionales negativos como la soledad, patologías mentales y una mala salud física.

En el Distrito de Los Olivos es un sector importante dentro de los video juegos competitivos, existen 13 LAN center, dedicados a los deportes electrónicos, 3 torneos locales, 1 interdistrital y 1 gaming house. .

El desarrollo deportivo está creciendo, pero carecen de espacios adecuados que brinden y aporten al gamer como semi profesional, también Gran mayoría de los Lan Centers a nivel distrital no brinda un respaldo adecuado en cuanto a la salud de los deportistas electrónicos (nacional) ,de igual manera existe una falta de seguimiento de profesionales relacionados con la salud nutricional, emocional y mental para estos jóvenes.

Asímismo existen casos en donde hay jugadores profesionales como el jugador profesional de Dota 2 Danil Ishutin “Dendi” donde menciona que su team entrena cerca de 10 partidas a 12 partidas, teniendo como base que una partida de Dota 2 puede durar entre 30 minutos a 2 horas o hasta 4 horas(hora máxima que se ha podido jugar en un competitivo), dando como resultado mas de 12 horas entrenando ,pero ellos lo hacen para no perder su rendimiento , y muchos de estos jugadores generan ingresos,marcas mundiales reconocidas que los auspician ya que viven de estos videojuegos competitivos, comparando con los jugadores amateurs juegan de la misma manera pero descuidan su entorno social, salud, enfocando solo por un tema de ocio y jugando demasiadas horas sin tener un control.

De igual manera existen Lan centers “Cabinas de Internet” donde se les brindan muchas veces comida chatarra, y el mobiliario no es el adecuado teniendo problemas lumbares por falta de una ergonomía.

#### 1.1.2.Definición de los Usuarios

Los usuarios identificados son los Gamers,este equipamiento estará a la disposición de cual jugador Amateur, Jugador Semi Profesional, Jugador Profesional(Nacional o Internacional)

Tipo de usuarios:

Permanente:

Jugadores

Couch

Administrativo

Personal de Servicio

No permanentes:

Empresas creadoras de productos electrónicos

Público Externo

Conferencista

## **1.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA URBANO ARQUITECTÓNICA**

### **1.2.1. Objetivo general:**

Diseñar un Centro de Alto Rendimiento e-Sports para el desarrollo e impulso de los Gamers a nivel profesional asimismo con una infraestructura publica el cuál aporte una imagen positiva de la ciudad actual.

### **1.2.2. Objetivos específicos:**

Implementar una infraestructura de Centro de Alto Rendimiento que genere un aporte positivo y un desarrollo adecuado para los jugadores acerca de los videojuegos competitivos.

Establecer espacios públicos que generen una formación integral deportiva entre los jóvenes a fin de que puedan alcanzar su máximo potencial en este mundo de los deportes electrónicos competitivos.

Precisar estrategias arquitectónicas en compañía del urbanismo para el mejoramiento de la zona y el desarrollo integral del deporte electrónico.

## **1.3. ASPECTOS GENERALES**

### **1.3.1. Ubicación del distrito:**

Se encuentra en la parte céntrica de todo Lima Norte

#### **1.3.1.1. Localización:**

El distrito de Los Olivos se encuentra dentro de los ocho distritos que conforman todo Lima Norte. Actualmente Los Olivos está se conforma por tener 34 Urbanizaciones, 37 asentamientos humanos, 13 cooperativas y 31 asociaciones de vivienda.

Límites distritales:

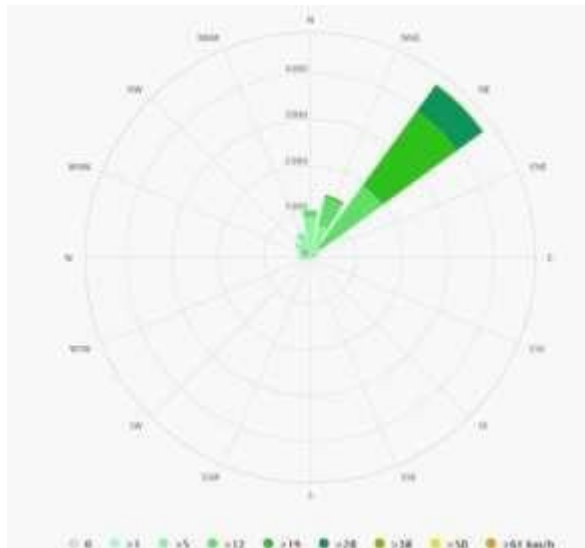
- Por el Norte: Puente Piedra.
- Por el Sur: San Martín de Porres.
- Por el Este: Independencia y Comas
- Por el Oeste: San Martín de Porres.

#### **1.3.1.2 Hidrografía:**

Se encuentra el Río Chillón que divide el Distrito de Puente Piedra con el Distrito de Los Olivos.

### 1.3.1.3 Vientos:

Tienen una dirección del suroeste al noreste



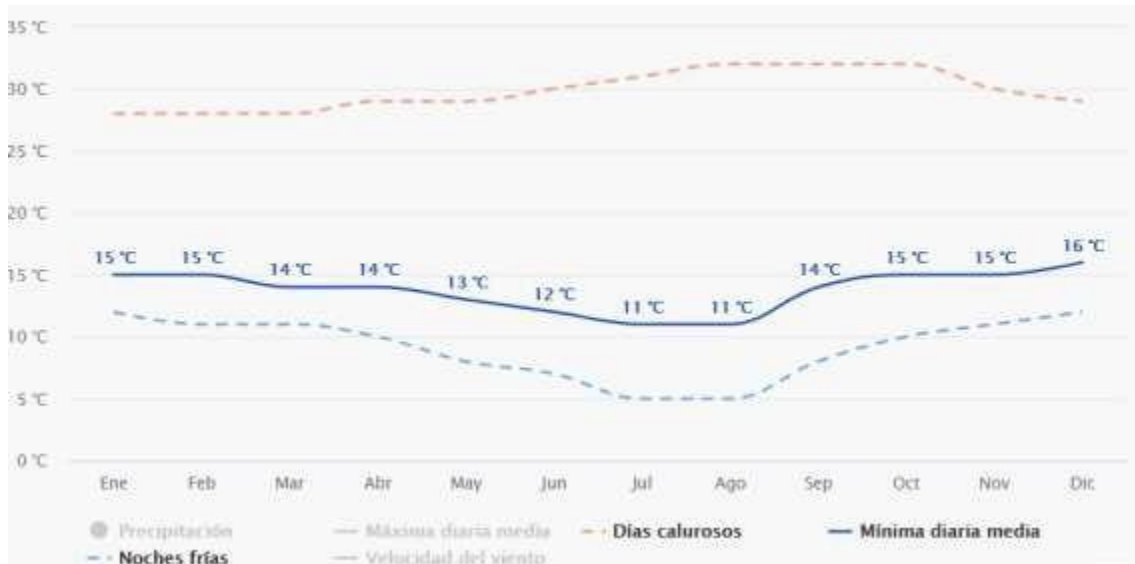
Fuente:

[https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/losolivos\\_per%  
c3%ba\\_3967363](https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/losolivos_per%c3%ba_3967363) Elaboración: Meteoblue

### 1.3.1.4 Temperatura:

En el mes de Agosto en el Distrito de Los Olivos llega a un máximo de 32°C(días calurosos) en los meses de Agosto a Octubre y un mínimo de 5°C(noches frías) en el mes de Julio y Agosto.





Fuente:

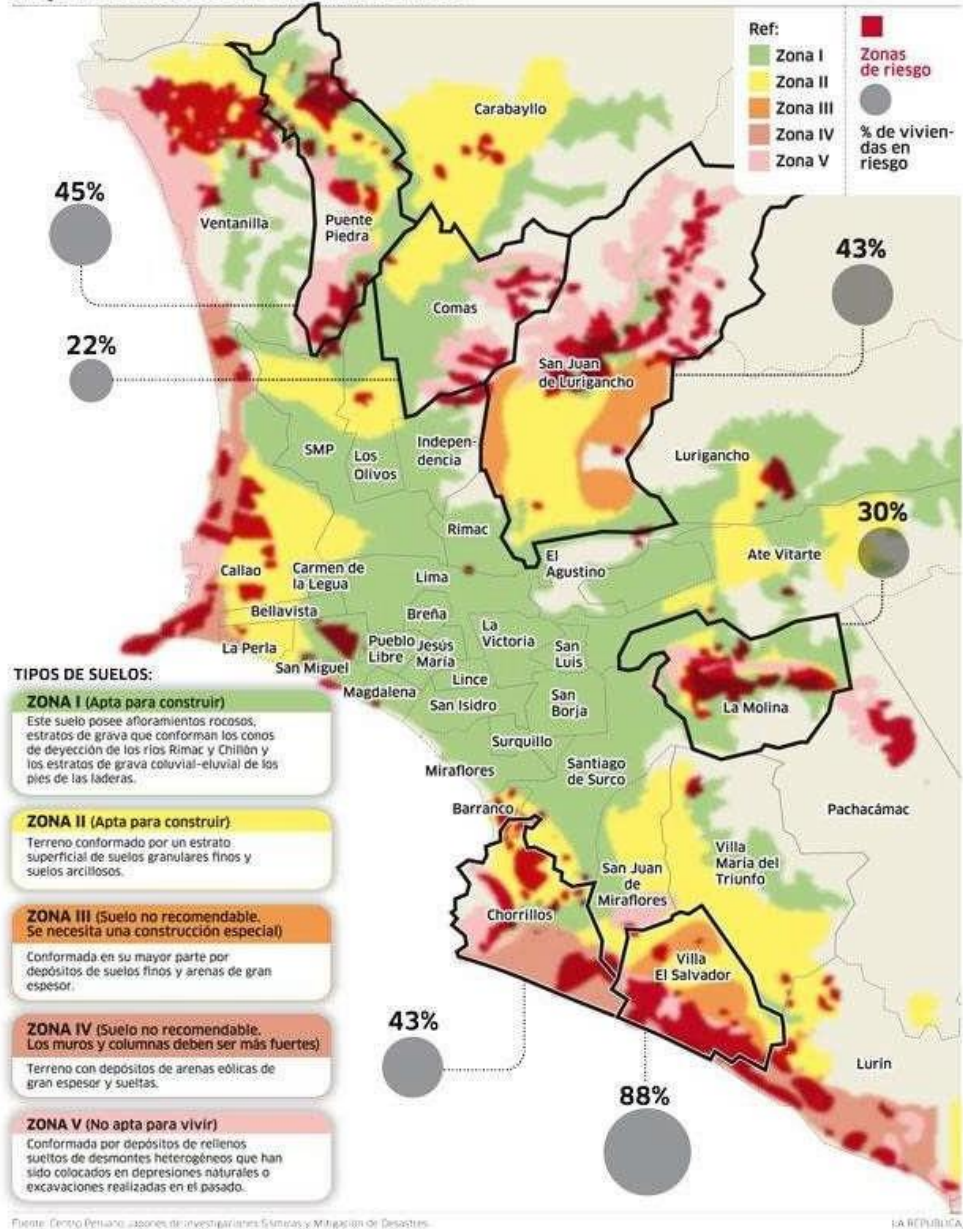
[https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/losolivos\\_per%c3%ba\\_3967363](https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/losolivos_per%c3%ba_3967363)

Elaboración: Meteoblue

### 1.3.1.5 Tipo de suelo:

El tipo de suelo en el entorno del área de estudio y de todo el distrito por lo general está conformado por un estrato superficial de suelos granulares finos, teniendo como consecuencia el estar apto para una construcción.

### Mapa de suelos en los distritos de Lima



Fuente: <https://sinia.minam.gob.pe/mapas/mapa-suelos-distritos-lima>

Elaboración: Centro Peruano Japonés de investigaciones Sísmicas y Mitigación de desastres

### 1.3.2. Características del Área de Estudio:

El distrito de Los Olivos tiene una gran red de servicios, estos se encuentran divididos en diferentes puntos de este sector, en consecuencia se tiene como

resultado distintos centros urbanos con características únicas, se puede mencionar como los sectores de comercio, educación, de salud, entre otros.

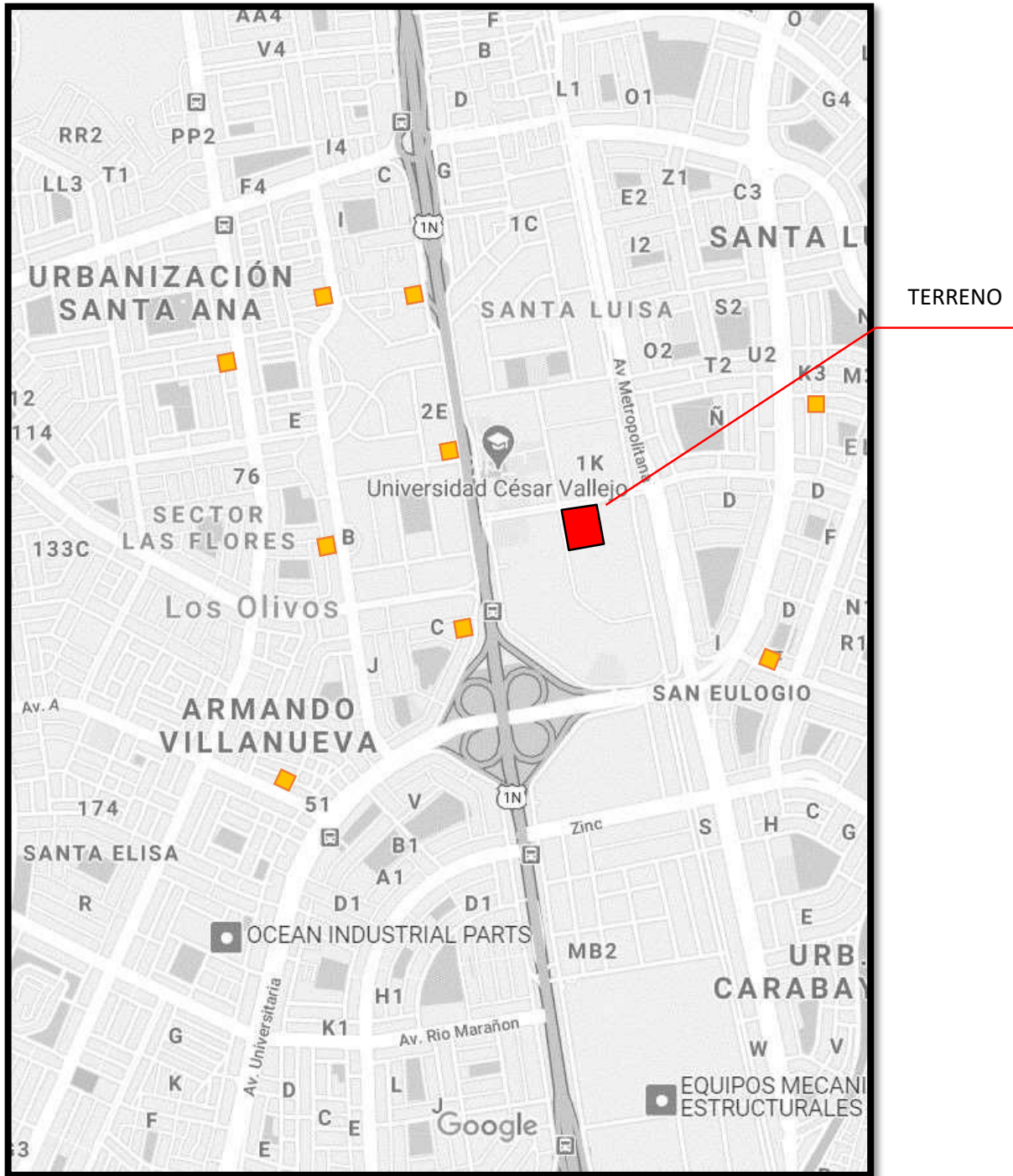
Por otro lado en todo el distrito, el sector de entretenimiento está distribuido en diferentes lugares, existen Lan Centers(Cabinas de Internet) que aportan al desarrollo del gamer en una escala menor, los gaming house los cuales son un número reducido y su magnitud de servicio es menor, debido a ello actualmente existen cerca de 152,000 jugadores están desarrollando un nivel bajo en cuanto a la competición, en el distrito de Los Olivos es el sector con más usuarios a nivel de Lima, conectados en diferentes servers o servidores en línea.

Ante lo mencionado anteriormente la red más importante dentro de este distrito es la red vial Panamericana Norte que dando como consecuencia el nacimiento de sector de comercio y educación superior.

Además el estudio que se hizo se puede mencionar que existen cerca de 3 puntos urbanos q se encuentran aledaños a la vía de la Panamericana Norte:

- 1) En el primer punto de concentración se encuentra el sector educativo, por parte de las universidades: Universidad Privada del Norte, Universidad Tecnológica del Perú, Universidad Cesar Vallejo, Universidad de Ciencias y Humanidades y pronto la Universidad Científica del Sur.
- 2) En el segundo punto de concentración cerca a la Av. Carlos Izaguirre con la Panamericana Norte hay un fuerte foco comercial, éstas son: Mega Plaza, Metro, Plaza Vea, Royal Plaza esto genera una alta concentración de personas.
- 3) El último punto de concentración es a la altura de la Av. Tomás Valle con la Panamericana Norte, siendo la Av. Tomás Valle una avenida muy importante ya que hay un acceso directo con el Aeropuerto Internacional Jorge Chávez y cerca al terminal terrestre del Centro Comercial Plaza Norte

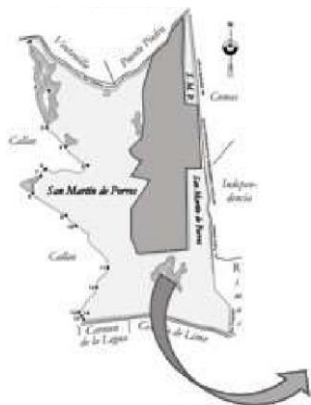
En esta imagen se puede visualizar la gran concentración de Lan Centers que se encuentran cerca al terreno seleccionado ,es por ello que existe una demanda en este sector del Distrito de Los Olivos.



 LAN CENTERS UBICADOS CERCA AL TERRENO

# A

LIHITE  
DISTRITAL



## LEYENDA:

VÍAS DE ACCESO PRINCIPAL

VÍAS REGIONALES: PANAMERICANA A NORTE

**VÍAS ARTERIALES: AV.TOMÁSVALLE  
AV.UNIVERSITARIA  
AV.CAR TA CALLAO**

**viAs COLECTORAS: AV:IZAGUIRRE  
AV.AIGELICA GMIARRA  
A.,PALMERAS  
AV.LOSALISOS  
AV.NARANJAL**



**Universidad  
César Vallejo**

DESARROLLO DE  
PROYECTO DE  
TESIS

DISTRITO:  
LOS OLIVOS

ASESOR:  
ROBERTO G. IBSON  
SILVA

TESISTAS:  
"iThfl YEISON  
CP.JSOLOGO  
DELAGRUZ  
JM IES  
DELGADILLO  
V.-\L DEZ

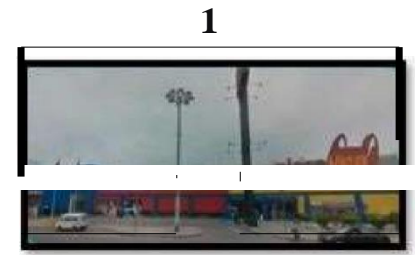
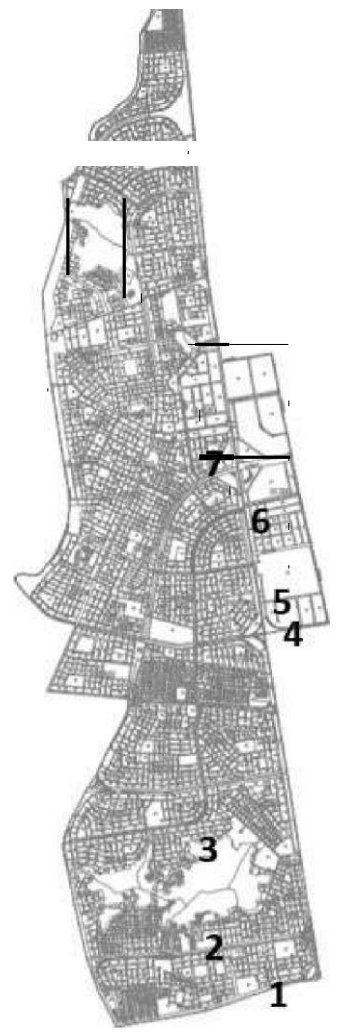
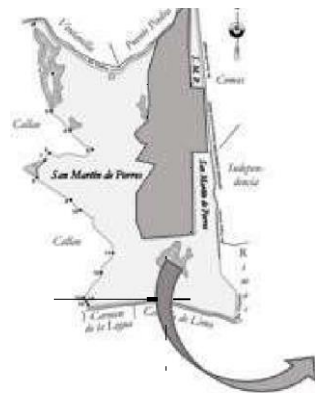
**PLANO:**

VIALIDAD

# L-01



**N**  
**A**  
LÍMITE  
DISTRITAL



**Unive rsidad  
César Vallejo**

DESARROLLO DE  
PROYECTO DE  
TESIS

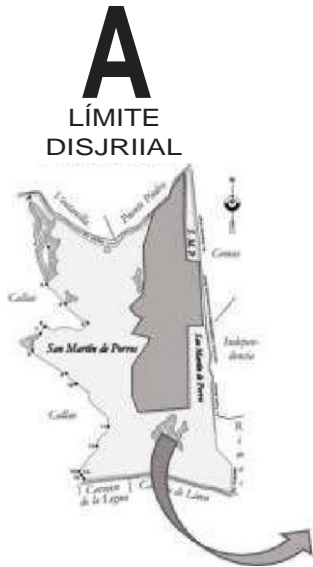
DI STRIT O,  
LOS OLIVOS

ASESOR :  
ROBERTO GIBSO,  
SILVA

TESISTAS:  
YTHIL YEISO!  
CRISOLOGO  
DE LA, CRUZ  
JAMES  
DELGADILLO  
VALDEZ

PL A,10:  
EQUIPAMIENTO:  
COIVIERCIO

**L-02**



CIENTIFICA



Terreno



**Universidad  
César Vallejo**

DESARROLLO DE  
PROYECTO DE  
TESIS

msrn.ITO:  
LOS OUVOS

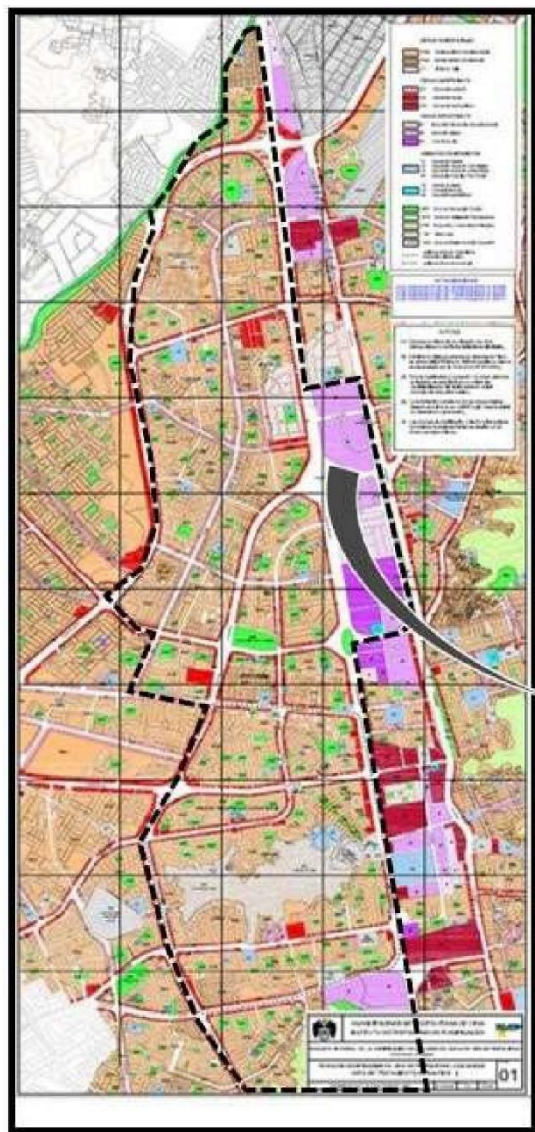
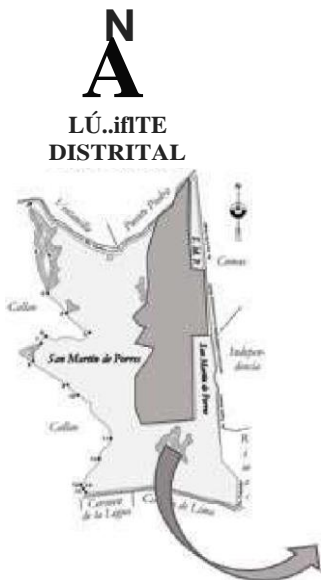
AS ESOR :  
ROBERTO G:IBSON  
SILVA

TE SLSTAS :  
YTHICI "YEISON  
CR1S010GO  
DE1A CRUZ  
JAIWES  
DELGADILLO  
VALDEZ

PLAJ\_m :  
EQ í:PA.I..ITEN'FO:  
EDUCACIÓN

**L-03**





**LEYENDA:**

**VÍAS**

- - - AV. P&I AMERICANA A NORTE
- - AV. UNIVERSITARIA
- TERRENO SELECCIONADO

**ZONIFICACIÓN ACTUAL:**

- EDUCACION
- COMERCIO
- INDUSTRIA
- RESIDENCIAL



**Universidad  
César Vallejo**

**DESARROLLO DE  
PROYECTO DE  
TESIS**

**DISTRITO:  
LOS OLIVOS**

**ASESOR:  
ROBERTO GIBSON  
SILVA**

**TESISTAS:  
YHFL YEISOCL  
CRISOLOGO  
DE U. CRUZ  
JAMIES  
DELGADILLO  
VALDEZ  
PLA1110:  
ZONIFICACIÓN Y  
USO DE SUELOS**

**t-04**



### 1.3.3 Analisis del entorno

#### 1.3.3.1. Trama urbano

En este sector la trama urbana del entorno inmediato se puede percibir que gran parte de las edificaciones con un uso de educación superan los 3 niveles, ejm: (Institución Educativa Precursores de la Independencia Nacional) ,y 7 a más niveles para la educación superior ,mientras que las edificaciones con un uso de comercio tienen de 1 a 2 niveles finalmente las zonas industriales no superan los 7 metros de altura, estas medidas se tomarán en cuenta al momento de diseñar la volumetría para o romper con esa trama ya generada en el lugar seleccionado (Centro de Alto Rendimiento de e-Sports).



AV.SAN ANDRES CON AV.SAN GENARO

 UBICACIÓN DEL TERRENO



AV.SAN ANDRES CON AV.SAN GENARO





 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

### 1.3.3.2. Análisis micro-vial

De acuerdo con ésta imagen ,se puede connotar que el terreno esta ubicado en una esquina ,dando como resultado dos frentes,un frente hacia: Calle San Andrés y el otro frente hacia av.San Genaro.La av.San Genaro concluye directamente con la Vía Panamericana Norte,lo cual es un importante ingreso para el terreno.



#### LEYENDA:







-  VÍA PANAMERICANA NORTE
-  AV. SAN GENARO
-  AV.SAN ANDRES
-  AV.GERARDO UNGER
-  TERRENO

### 1.3.3.3. Análisis micro-accesibilidad y movilidad

En ésta figura , se puede visualizar que en movilidad , los transportes motorizados mas usados en las Avenidas San Genaro y San Bernardo son por medio de mototaxis, llegando entre sus rutas o destinos a las Avenidas Metropolitana, Avenida Universitaria y Avenida Túpac Amaru. Mientras que por la Panamericana Norte solo ciculan transporte público liviano o pesado.



LEYENDA:

-  USO DE MOTOTAXIS
-  TRANSPORTE PÚBLICO
-  PARADERO YANBAL
-  PARADERO SANTA LUISA
-  PARADERO VALLEJO
-  TERRENO SELECCIONADO

Con el tema de la accesibilidad existen tres paraderos cercanos al terreno, con sus respectivos puentes peatonales, el puente peatonal más cercano es el Puente del Paradero Yanbal, ubicado cerca a la Universidad Cesar Vallejo y la

Institución Educativa Precursores de la Independencia Nacional, teniendo ese puente un acceso directo para las personas que quieren ir de sur a norte ya que el puente peatonal que se encuentra frente a la fachada principal, no está en uso ,ya que podría ocurrir cualquier accidente.

Ubicación y localización del terreno:

Departamento: Lima

Provincia: Lima

Distrito: los olivos

urbanización: molitalia

Área y Linderos:

El terreno tiene un área aproximada de 10058m<sup>2</sup> El

terreno tiene un perímetro aproximado de 403.29 ml

LINDEROS:

POR EL NORTE: Con la Av.San Genaro y Yobel SCM

POR EL SUR: Molinos Calcareos S.A.C

POR EL ESTE:GW. YICHANG

POR EL OESTE: Calle San Andrés

VÍAS DE ACCESO:

Este terreno cuenta con dos accesos que son por la Av .San Genaro y la Calle San Andrés.

CONDICIONES DEL TERRENO

TOPOGRAFÍA

Este terreno tiene una elevación aproximada de 80 msnm.



### SERVICIOS BÁSICOS:

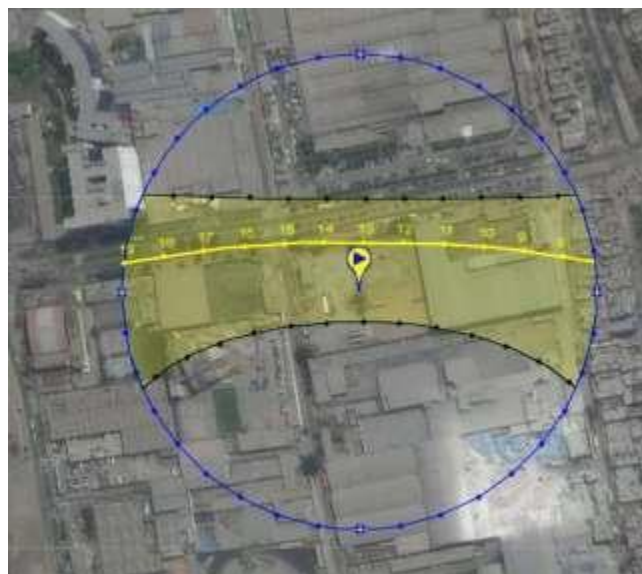
**AGUA Y DESAGUE:** Es brindado por la empresa de SEDAPAL LUZ:

Es brindado por la empresa de ENEL.

**TELEFONÍA E INTERNET:** Es brindado por empresas como Movistar, Claro, Entel y otras.

### ASOLEAMIENTO:

En el sector de estudio se empezó a realizar el estudio de asoleamiento, para dar a conocer el recorrido del sol se ubicó en la parte central del terreno, visualizando que hace un recorrido del este a oeste, teniendo como impacto de los primeros rayos solares aproximadamente a las 07:09:36 y se oculta a las 19:04:43 así mismo llega a una altitud máxima a las 13:00:00 con una elevación de 71:74°.



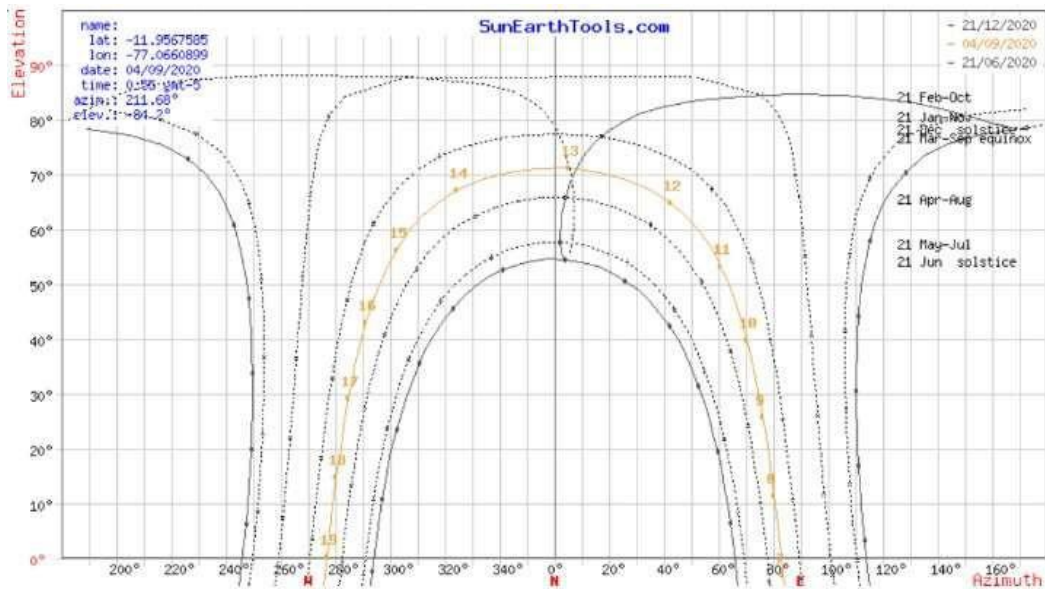
Fuente: [https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos\\_sun.php?lang=es](https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php?lang=es)

Elaboración: Sunearth

hora	Elevación	Azimuth
07:09:36	-0.833°	83.11°
8:00:00	11.37°	80.34°
9:00:00	25.74°	76.22°
10:00:00	39.82°	70.39°
11:00:00	53.22°	60.85°
12:00:00	64.87°	42.44°
13:00:00	71.14°	5.45°
14:00:00	67.08°	324.29°
15:00:00	56.24°	302.3°
16:00:00	43.1°	291.31°
17:00:00	29.14°	284.82°
18:00:00	14.82°	280.38°
19:00:00	0.31°	276.95°
19:04:43	-0.833°	276.7°

Fuente: [https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos\\_sun.php?lang=es](https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php?lang=es)

Elaboración: Sunearth



Fuente: [https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos\\_sun.php?lang=es](https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php?lang=es)

Elaboración: Sunearth

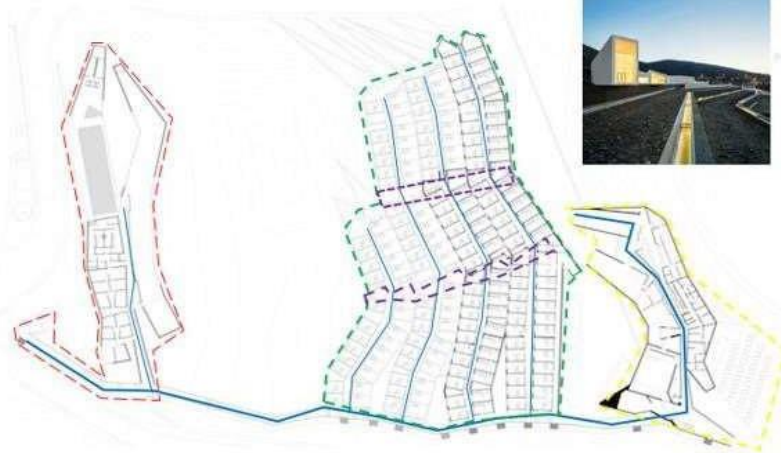


### 1.3.4 Estudio de Casos Análogos

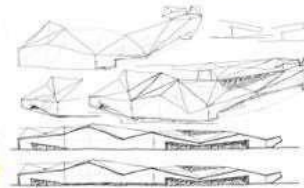
UBICACIÓN: Vila Nova de Foz Coa-Portugal  
 ARQUITECTO: Álvaro Fernandes Andrade  
 INAUGURACIÓN: 2008  
 ÁREA CONSTRUIDA:  
 8,000 m<sup>2</sup>  
 ÁREA DE TERRENO: 1.7 Ha



**CONCEPTO:**  
 Estos volúmenes blancos son una interpretación de las antiguas haciendas de vino además éste proyecto también está compuesto por terrazas que simulan las Curvas de nivel de la topografía de este pueblo .



— Circulación deportistas  
 - - - Circulación vertical deportistas  
 — Área Residencial  
 — Área Social  
 - - - Área de entrenamiento



**CONCLUSIÓN:**  
 La forma mas representativa de este proyecto es el área social ya que cuenta con los vanos mas amplios que resaltan al tener mayormente un volumen solido.



Universidad  
 César Vallejo

Desarrollo de  
 Proyecto de  
 Tesis

Tesistas:

- Yimi Yeison Crisologo de la Cruz
- James Delgadillo Valdez

L-01

CENTRO ESPECIALIZADO DE ALTO RENDIMIENTO DE REMO-POCINHO

UBICACIÓN: Rijeka, Zamet-Croacia

ARQUITECTO: 3HLD Arquitects

INAUGURACIÓN 2009

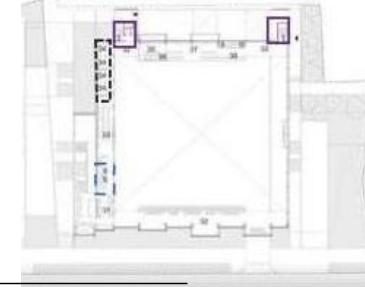
ÁREA CONSTRUIDA: 16,830 m2

ÁREA DE TERRENO: 12,289 m2



PLANTABAJA

SEGUNDO NIVEL



Comercio  
Oficinas, Auditorio y sala de conferencias  
Servicios  
Circulación Vertical  
Espacios Deportivos  
... Ingreso Público

Servicios  
Administración  
Circulación Vertical

... Ingreso Vehicular

PRIMER NIVEL

CONCEPTO  
Con este proyecto se

MATERIAL

CONCLUSIÓN



Comercio

Circulación Vertical  
Servicios  
Espacios Deportivos  
Graderías  
Biblioteca

empieza por querer generar una conexión de norte a sur ya que existe un colegio y un parque en el norte y una avenida en el

se logra a través de las cintas que funcionan como rampas que nacen del espacio central.

La cobertura es

aligerada ya que a la vez generan amplias luces entre cada elemento estructural, la estructura de la cubierta son cerchas de acero.

El espacio más representativo

es el polideportivo ya que es un espacio atípico, no solo por la extraña forma sino por las entradas indirectas de luz, buena accesibilidad, además su imponencia no deja atrás a sus espacios públicos ya que están bien integrados al proyecto por el lenguaje de cintas.

'1i

Universidad  
César Vallejo

Desarrollo de  
Proyecto de  
Tesis

Tesistas:  
*Ximi* Yeison  
Crisoloso m de

la Crnz  
James  
Delgadillo  
Valdez

L-02

CENTRO ZAMET-RIJEKA







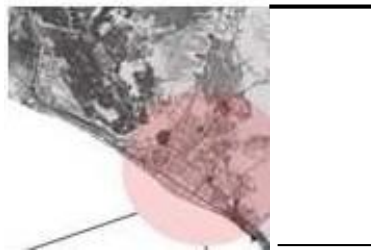
Ubicación: Campo Mar Lurin.

Arquitecto: Jorge Casanova Mondoñero.

Inauguración: 2018

Area construida: 4000 m<sup>2</sup>

Area del terreno: 10000 m<sup>2</sup>



### CONCEPTO

Al estar desarrollado dentro de un ecosistema natural y en un ambiente deportivo, se presentó la idea de realizar un proyecto que se amolde al movimiento del mismo terreno, por lo que se decidió implantar una arquitectura sinuosa. Además, al ser un elemento que debe tener varios paquetes funcional y que no puede desarrollarse en grandes alturas, se pensó en utilizar una forma lineal que pueda recorrer todo el terreno a través de rampas y caminos con inicio, centro y final.

### MATERIALES

La estructura es de concreto y coberturas semi abiertas debido al clima caluroso, las luces entre ambientes es aceptable, asimismo la ventilación es aprovechada debido a la dirección de los vientos.



### CONCLUSION

Este proyecto será un primer paso porque el estado toma en cuenta la falta de centros de entrenamiento para los aproximadamente 80000 jóvenes que desean ser desarrollados con las nociones básicas del fútbol. Según mi encuesta del muestreo referencial, este número seguirá creciendo dando así una cantidad de un promedio de 80000 jóvenes en las mismas condiciones después de los diez primeros años. Desde el primer año se podrá utilizar todos los ambientes, a excepción del CEAR.

Campo Mar Lurin-Universitario de deportes

# 1P

Universidad César Vallejo

Desarrollo de Proyecto de Tesis

Tesis las

- Yuni Yeison
- James Olgadillo
- VaJdez

## L-05



1.3.5 Leyes, normas y reglamentos aplicables en la propuesta urbano arquitectónica.

Se tuvo en consideración las normas del reglamento para la elaboración del proyecto:

Reglamento Nacional de Edificaciones:

Titulo III (III.1 Arquitectura)

Norma A.010. Condiciones Generales de diseño

**CAPITULO IV**  
**DIMENSIONES MÍNIMAS DE LOS AMBIENTES**

**Artículo 21.-** Las dimensiones, área y volumen, de los ambientes de las edificaciones deben ser las necesarias para:

- a) Realizar las funciones para las que son destinados.
- b) Albergar al número de personas propuesto para realizar dichas funciones.
- c) Tener el volumen de aire requerido por ocupante y garantizar su renovación natural o artificial.
- d) Permitir la circulación de las personas así como su evacuación en casos de emergencia.
- e) Distribuir el mobiliario o equipamiento previsto.
- f) Contar con iluminación suficiente.

**Artículo 22.-** Los ambientes con techos horizontales, tendrán una altura mínima de piso terminado a cielo raso de 2.30 m. Las partes mas bajas de los techos inclinados podrán tener una altura menor. En climas calurosos la altura deberá ser mayor.

**Artículo 23.-** Los ambientes para equipos o espacios para instalaciones mecánicas, podrán tener una altura menor, siempre que permitan el ingreso y permanencia de personas de pie (parados) para la instalación, reparación o mantenimiento.

**Artículo 24.-** Las vigas y dinteles, deberán estar a una altura mínima de 2.10 m sobre el piso.

**CAPITULO V**  
**ACCESOS Y PASAJES DE CIRCULACIÓN**

**Artículo 25.-** Los pasajes para el tránsito de personas deberán cumplir con las siguientes características:

- a) Tendrán un ancho libre mínimo calculado en función del número de ocupantes a los que sirven.
- b) Los pasajes que formen parte de una vía de evacuación carecerán de obstáculos en el ancho requerido, salvo que se trate de elementos de seguridad o cajas de paso de instalaciones ubicadas en las paredes, siempre que no reduzcan en más de 0.15 m el ancho requerido. El cálculo de los medios de evacuación se establece en la Norma A-130.
- c) Para efectos de evacuación, la distancia total de viaje del evacuante (medida de manera horizontal y vertical) desde el punto mas alejado hasta el lugar seguro (salida de escape, área de refugio o escalera de emergencia) será como máximo de 45 m sin rociadores o 60 m con rociadores. Esta distancia podrá aumentar o disminuir, según el tipo y riesgo de cada edificación, según se establece en la siguiente tabla:

TIPOS DE RIESGOS	CON ROCIADORES	SIN ROCIADORES
Edificación de Riesgo ligero (bajo)	60 m	45 m
Edificación de Riesgo moderado (ordinario)	60 m	45 m
Industria de Alto riesgo	23 m.	Obligatorio uso de rociadores

**Artículo 26.- Las escaleras pueden**

ser:

Son aquellas que no están a ras de suelo, horizontales o con una inclinación que satisficiera las necesidades de tránsito de personas con movilidad reducida. Estas escaleras pueden ser de tipo fijas o móviles, y deben ser de construcción rígida y visible. Estas escaleras pueden ser de tipo fijas o móviles, y deben ser de construcción rígida y visible. Estas escaleras pueden ser de tipo fijas o móviles, y deben ser de construcción rígida y visible.

**De Evacuación**

Son aquellas a prueba de fuego y humos, sirven para la evacuación de las personas del personal de respuesta a emergencias. Estas escaleras deben cumplir los siguientes requisitos:

- 1. Toda escalera de evacuación, deberá ser ubicada de manera tal que permita a los usuarios en caso de emergencia, salir del edificio en forma rápida y segura. Deben ser continuas del primer al último piso incluyendo el acceso a la azotea. A excepción de edificios residenciales, donde el acceso a la azotea podrá ser mediante una escalera del tipo gato.
- 2. Deben entregar directamente a la acera, al nivel del suelo o en vía pública amplia y segura al exterior, o en su defecto a un espacio compartimentado cortafuego que conduzca hacia la vía pública. No será continua a un nivel inferior al primer piso, a no ser que esté equipada con una barrera de contención y direccionamiento en el primer piso, que imposibilite a las personas que evacuan el edificio continuar bajando accidentalmente al sótano, o a un nivel inferior al de la salida de evacuación.
- 3. El vestíbulo previo ventilado deberá contar con un área mínima que permita el acceso y maniobra de una camilla de evacuación o un área mínima de 1/3 del área que ocupa el cajón de la escalera. El ancho útil de las puertas a los vestíbulos ventilados y a las cajas de las escaleras deberán ser calculadas de acuerdo con lo especificado en la Norma A.130, artículo 22°. En ningún caso tendrán un ancho de vano menor a 1.00 m.
- 4. Las puertas de acceso a las cajas de escalera deberán abrir en la dirección del flujo de evacuación de las personas y su radio de apertura no deberá invadir el área formada por el círculo que tiene como radio el ancho de la escalera.
- 5. Tener un ancho libre mínimo del tramo de escalera de 1,20 m. podrán incluir pasamanos. Tener pasamanos a ambos lados separados de la pared un máximo de 5 cm. El ancho del pasamanos no será mayor a 5 cm. pasamanos con separaciones de anchos mayores requieren aumentar el ancho de la escalera. Deberán ser construidas de material incombustible y mantener la resistencia estructural al fuego que se solicita para cada caso. En el interior de la caja de escalera no deberán existir obstáculos, materiales combustibles, ductos o aperturas. Los pases desde el interior de la caja hacia el exterior deberán contar con protección cortafuego (sellador) no menor a la resistencia cortafuego de la caja. Al interior de las escaleras de evacuación, son permitidas únicamente las instalaciones de los sistemas de protección contra incendios.





**Artículo 66.-** Las características a considerar en la provisión de espacios de estacionamientos de uso público serán las siguientes:

a) Las dimensiones mínimas de un espacio de estacionamiento serán:

Cuando se coloquen:

Tres o más estacionamientos continuos,	Ancho: 2.50 m cada uno
Dos estacionamientos continuos	Ancho: 2.60 m cada uno
Estacionamientos individuales	Ancho: 3.00 m cada uno
En todos los casos	Largo: 5.00 m. y Altura: 2.10 m.

- b) Los elementos estructurales podrán ocupar hasta el 5% del ancho del estacionamiento, cuando este tenga las dimensiones mínimas.
- c) La distancia mínima entre los espacios de estacionamiento opuestos o entre la parte posterior de un espacio de estacionamiento y la pared de cierre opuesta, será de 6.50m.
- d) Los espacios de estacionamiento no deben invadir, ni ubicarse frente a las rutas de ingreso o evacuación de las personas.



**NORMA A.100**

**RECREACIÓN Y DEPORTES**

**CAPITULO I  
 ASPECTOS GENERALES**

**Artículo 1.-** Se denominan edificaciones para fines de Recreación y Deportes aquellas destinadas a las actividades de esparcimiento, recreación activa o pasiva, a la presentación de espectáculos artísticos, a la práctica de deportes o para concurrencia a espectáculos deportivos, y cuentan por lo tanto con la infraestructura necesaria para facilitar la realización de las funciones propias de dichas actividades.

**Artículo 2.-** Se encuentran comprendidas dentro de los alcances de la presente norma, los siguientes tipos de edificaciones:

**Centros de Diversión;**

- Salones de baile
- Discotecas
- Pub's
- Casinos

**Salas de Espectáculos;**

- Teatros
- Cines
- Salas de concierto

**Edificaciones para Espectáculos Deportivos;**

- Estadios
- Coliseos
- Hipódromos
- Velódromos
- Polideportivos
- Instalaciones Deportivas al aire libre.

**Artículo 3.-** Los proyectos de edificación para recreación y deportes, requieren la elaboración de los siguientes estudios complementarios:

- a) Estudio de Impacto Vial, para edificaciones que concentren más de 1,000 ocupantes.
- b) Estudio de Impacto Ambiental, para edificaciones que concentren más de 3,000 ocupantes.

**Artículo 4.-** Las edificaciones para recreación y deportes se ubicarán en los lugares establecidos en el plan urbano, y/o considerando lo siguiente:

- a) Facilidad de acceso y evacuación de las personas provenientes de las circulaciones diferenciadas a espacios abiertos.
- b) Factibilidad de los servicios de agua y energía;

**CAPITULO II  
 CONDICIONES DE HABITABILIDAD**

**Artículo 5.-** Se deberá diferenciar los accesos y circulaciones de acuerdo al uso y capacidad. Deberán existir accesos separados para público, personal, actores, deportistas y jueces y periodistas. El criterio para determinar el número y dimensiones de los accesos, será la cantidad de ocupantes de cada tipo de edificación.

**Artículo 6.-** Las edificaciones para recreación y deportes deberán cumplir con las condiciones de seguridad establecidas en la Norma A.130: «Requisitos de Seguridad»

**Artículo 7.-** El número de ocupantes de una edificación para recreación y deportes se determinará de acuerdo con la siguiente tabla:

Zona de público	número de asientos o espacios para espectadores
Discotecas y salas de baile	1.0 m2 por persona
Casinos	2.0 m2 por persona
Ambientes administrativos	10.0 m2 por persona
Vestuarios, camerinos	3.0 m2 por persona
Depósitos y almacenamiento	40.0 m2 por persona
Piscinas techadas	3.0 m2 por persona
Piscinas	4.5 m2 por persona

(\*) El cálculo del número de ocupantes se puede sustentar con el conteo exacto en su nivel de máxima ocupación.

Los casos no expresamente mencionados considerarán el uso más parecido.

En caso de edificaciones con dos o más tipologías se calculará el número de ocupantes correspondiente a cada área según su uso. Cuando en una misma área se contemplen usos diferentes deberá considerarse el número de ocupantes más exigente.

**Artículo 8.-** Las locales ubicados a uno o más pisos por encima o por debajo del nivel de acceso al exterior deberán contar con una salida de emergencia, independiente de la escalera de uso general y que constituya una ruta de escape alterna, conectada a una escalera de emergencia a prueba de humos con acceso directo al exterior.

**Artículo 9.-** Las edificaciones de espectáculos deportivos deberán contar con un ambiente para atenciones médicas de emergencia de acuerdo con el número de espectadores a razón de 1 espacio de atención cada 5,000 espectadores, desde el que pueda ser evacuada una persona en una ambulancia.

**Artículo 10.-** Las edificaciones de espectáculos deportivos deberán contar con un sistema de sonido para comunicación a los espectadores, así como un sistema de alarma de incendio, audibles en todos los ambientes de la edificación.

**Artículo 11.-** Las edificaciones de espectáculos deportivos deberán contar con un sistema de iluminación de emergencia que se active ante el corte del fluido eléctrico de la red pública.

**Artículo 12.-** La distribución de los espacios para los espectadores deberá cumplir con lo siguiente:

- a) Permitir una visión óptima del espectáculo
- b) Permitir el acceso y salida fácil de las personas hacia o desde sus espacios (asientos). La distancia mínima entre dos asientos de filas contiguas será de 0.60 m.
- c) Garantizar la comodidad del espectador durante el espectáculo.

**Artículo 13.-** Los accesos a las edificaciones para espectáculos deportivos serán distribuidos e identificables en forma clara, habiendo cuando menos uno por cada sector de tribuna.

$$\text{Ancho de varos, escalera o pasaje} = \frac{\text{Número de personas}}{\left( \frac{\text{Tiempo de desalojo (seg)}}{60} \right) \times \text{Velocidad peatonal (1 m./seg)}}$$

(Módulos de 0.60 m.)

**Artículo 14.-** Circulación en las tribunas y bocas de salida.

- a) Los accesos a las tribunas llegarán a un pasaje de circulación transversal, del que se conectan los pasajes que servirán para acceder a cada asiento. El número máximo de asientos entre pasajes de acceso será de 16.
- b) El ancho mínimo de un pasaje de circulación transversal o de acceso a los asientos será de 1.20 m.
- c) Los pasajes transversales deberán ubicarse como máximo cada 20 filas de asientos.
- d) El ancho de los pasajes, vanos de acceso y salida y escaleras, será como mínimo el que resulte necesario para la evacuación de manera segura, según la fórmula del cálculo para su dimensionamiento de acuerdo con el número de ocupantes, para casos de emergencia.

Ancho de vano, escalera o pasaje = (Módulos de 0.60 m.)	Número de personas	
	Tiempo de desalojo (seg)	Velocidad peatonal (1 min/seg)

- e) El ancho de los pasajes y de las bocas de salida serán múltiplos de 0.60 m;
- f) Las bocas de salida servirán a un máximo a 20 filas de asientos.

**Artículo 15.-** Las escaleras para público deberán tener un paso mínimo de 0.30 m de ancho.

Si el ancho de la escalera es mayor que 4 m, llevará un pasamano central.

**Artículo 16.-** Las salidas de emergencia tendrán las siguientes características:

- a) Serán adicionales a los accesos de uso general y son exigibles a partir de ambientes cuya capacidad sea superior a 100 personas.
- b) Las salidas de emergencia constituyen rutas alternativas de evacuación, por lo que su ubicación debe ser tal que permita acceder a ella en caso la salida de uso general se encuentre bloqueada.
- c) El número y dimensiones de las puertas de escape depende del número de ocupantes y de la necesidad de evacuar la sala en un máximo de tres minutos.

**Artículo 17.-** Deberá proveerse un sistema de iluminación de emergencia en puertas, pasajes de circulación y escaleras, accionado por un sistema alterno al de la red pública.

**Artículo 18.-** Las butacas que se instalen en edificaciones para recreación y deportes, deberán reunir las siguientes condiciones:

- a) La distancia mínima entre respaldos será de 0.85 m;
- b) La distancia mínima entre el frente de un asiento y el respaldo del próximo será de 0.40 m;
- c) Deberán colocarse de manera que sus ocupantes no impidan la visibilidad de los demás espectadores. La visibilidad se determinará usando la línea isóptica de visibilidad, en base de una constante «k», que es el resultado de la diferencia de niveles entre el ojo de una persona y la parte superior de la cabeza del espectador situado en la fila inmediata inferior y/o superior. Esta constante tendrá un valor mínimo de 0.12 m, o cualquier otro sistema de trazo, siempre y cuando se demuestre la visibilidad.
- d) Estarán fijadas al piso, excepto las que se encuentren en palcos.
- e) Los asientos serán plegables, salvo el caso en que la distancia entre los respaldos de dos filas consecutivas sea mayor a 1.20 m.;
- f) Las filas limitadas por dos pasillos tendrán un máximo de 14 butacas y, las limitadas por uno solo, no más de 7 butacas.
- g) La distancia mínima desde cualquier butaca al punto más cercano de la pantalla será la mitad de la dimensión mayor de ésta, pero en ningún caso menor de 7.00 m.

**Artículo 19.-** Cuando se construyan tribunas en locales de recreación y deportes, éstas deberán reunir las condiciones que se describen a continuación:

- a) La altura máxima será de 0.45 m.;
- b) La profundidad mínima será de 0.70 m.;
- c) El ancho mínimo por espectador será de 0.60 m.;

**Artículo 20.-** Para el cálculo del nivel de piso en cada fila de espectadores, se considerará que la altura entre

los ojos del espectador y el piso, es de 1.10 m., cuando éste se encuentre en posición sentado, y de 1.70 m. cuando los espectadores se encuentren de pie.

**Artículo 21.-** Las boleterías deberán considerar lo siguiente:

- a) Espacio para la formación de colas;
- b) No deberán atender directamente sobre la vía pública.
- c) El número de puestos de atención para venta de boletos dependerá de la capacidad de espectadores.

**Artículo 22.-** Las edificaciones para de recreación y deportes, estarán provistas de servicios sanitarios según lo que se establece a continuación:

Según el número de personas	Hombres	Mujeres
De 0 a 100 personas	1L, 1u, 1i	1L, 1i
De 101 a 400	2L, 2u, 2i	2L, 2i
Cada 200 personas adicionales	1L, 1u, 1i	1L, 1i

L = lavatorio, u = urinario, i = inodoro

Adicionalmente deben proveerse servicios sanitarios para el personal de acuerdo a la demanda para oficinas, para los ambientes de uso comercial como restaurantes o cafeterías, para deportistas y artistas y para personal de mantenimiento.

**Artículo 23.-** El número de estacionamientos será provisto dentro del terreno donde se ubica la edificación a razón de un puesto cada 50 espectadores. Cuando esto no sea posible, se deberán proveer los estacionamientos faltantes en otro inmueble de acuerdo con lo que establece la municipalidad respectiva.

**Artículo 24.-** Se deberá proveer un espacio para personas en sillas de ruedas por cada 250 espectadores, con un mínimo de un espacio.

### SUB-CAPÍTULO III SERVICIOS HIGIÉNICOS

#### Artículo 13.- Dotación y acceso

En edificaciones cuyo número de ocupantes demande servicios higiénicos, por lo menos un inodoro, un lavatorio y un urinario de la dotación, en cada nivel o piso de la edificación, deben ser accesibles para las personas con discapacidad y/o personas con movilidad reducida, pudiendo ser de uso mixto, los mismos que deben cumplir con las siguientes condiciones de diseño:

- Las dimensiones interiores y la distribución de los aparatos sanitarios deben contemplar un área con diámetro de 1.50 m. que permita el giro de una silla de ruedas en 360°.
- La puerta de acceso debe tener un ancho libre mínimo de 0.90 m. y puede abrir hacia el exterior, hacia el interior o ser corrediza, siempre que quede libre un diámetro de giro de 1.50 m.

#### Artículo 14.- Lavatorios

- Los lavatorios deben instalarse adosados a la pared o empotrados en un tablero y soportar una carga vertical de 100 kg.
- La distancia entre el lavatorio accesible y el lavatorio contiguo debe ser de 0.90 m. entre ejes. (Gráfico 3a y 3b).
- Debe existir un espacio libre de 0.75 m. x 1.20 m. al frente del lavatorio para permitir la aproximación de una persona en silla de ruedas. (Gráfico 3a).
- Se debe instalar con el borde externo superior o, de ser empotrado, con la superficie superior del tablero a 0.85 m. medido desde el suelo. El espacio inferior queda libre de obstáculos, con excepción del desagüe y debe tener una altura de 0.75 m. desde el piso hasta el borde inferior del mandil o fondo del tablero de ser el caso. La trampa del desagüe se debe instalar lo más cerca al fondo del lavatorio que permita su instalación y el tubo de bajada será empotrado. No debe existir ninguna superficie abrasiva ni aristas filosas debajo del lavatorio. (Gráfico 3b).

### SUB-CAPÍTULO IV ESTACIONAMIENTOS

#### Artículo 21.- Dotación de estacionamientos accesibles

Los estacionamientos de uso público deben reservar espacios de estacionamiento exclusivo dentro del predio para los vehículos que transportan o son conducidos por personas con discapacidad y/o personas de movilidad reducida, considerando la dotación total, conforme al siguiente cuadro:

DOTACIÓN TOTAL DE ESTACIONAMIENTOS	ESTACIONAMIENTOS ACCESIBLES REQUERIDOS
De 1 a 20 estacionamientos	01
De 21 a 50 estacionamientos	02
De 51 a 400 estacionamientos	02 por cada 50
Más de 400 estacionamientos	16 más 1 por cada 100 adicionales.

#### Artículo 22.- Ubicación y circulación

- Los estacionamientos accesibles deben estar ubicados lo más cerca que sea posible a algún ingreso accesible a la edificación, de preferencia en el mismo nivel que éste; a fin de evacuar en forma inmediata a las personas con discapacidad o con movilidad reducida, en situaciones de emergencia.
- Se debe desarrollar una ruta accesible al frente de espacios de estacionamiento y se debe prever la colocación de topes para las llantas, con el fin de que los vehículos, al estacionarse, no invadan esa ruta.
- Si el estacionamiento se encuentra en un nivel subterráneo, debe disponerse de un ascensor que permita conectar el recorrido desde y hacia la salida principal de la edificación. La ruta de circulación hasta el ascensor debe ser accesible.
- Si la ruta de circulación peatonal invade el espacio de circulación vehicular, ésta debe ser demarcada en el pavimento para dar la debida prioridad y seguridad al peatón.

#### Artículo 23.- Módulos de pago

- En los estacionamientos que cuenten con un sistema de pago de ticket, éstos deben ser ubicados en el mismo nivel de los estacionamientos accesibles, para evitar que la persona deba trasladarse a otro nivel para realizar el pago.
- El sistema de pago debe considerar las condiciones de diseño establecidas en los artículos 10 y 11 de la presente norma.



b) El dispositivo debe tener la capacidad para ser desbloqueado manualmente por medio de una señal desde un centro de control.

c) El pestillo de la barra de retardo deberá liberarse en un tiempo no mayor de quince segundos de aplicarse una fuerza máxima de 15 libras durante 1 segundo en la barra. Luego de abrirse el dispositivo solo podrá activarse (armar) nuevamente de forma manual.

d) Debe instalarse un letrero con letras de 0.25 m de alto, a 0.30 m. sobre la barra de apertura, que indique «Presione la barra hasta que suene la alarma. La puerta se abrirá en 15 segundos.»

e) La puerta de escape debe contar con iluminación de emergencia.

f) Los evacuantes de una edificación no podrán encontrar más de un dispositivo de retardo en toda la vía de evacuación.

**Artículo 10.-** Las Puertas Cortafuego tendrán una resistencia equivalente a  $\frac{1}{2}$  de la resistencia al fuego de la pared, corredor o escalera a la que sirve y deberán ser a prueba de humo. Solo se aceptarán puertas aprobadas y certificadas para uso cortafuego. Todos los dispositivos como marco, bisagras, cierre, manija, cerradura o barra antipánico que se utilicen en estas puertas deberán contar con una certificación de aprobación para uso en puertas cortafuego, de la misma resistencia de la puerta a la cual sirven.

**Artículo 11.-** En casos especiales cuando se utilicen mirillas, visores o vidrios como parte de la puerta o puertas íntegramente de vidrio deberán ser aprobadas y certificadas como dispositivos a prueba de fuego de acuerdo al rango necesario. Todas las puertas y marcos cortafuego deberán llevar en lugar visible el número de identificación; y rótulo de resistencia al fuego. Las puertas cortafuego deberán tener el anclaje del marco siguiendo las especificaciones del fabricante de acuerdo al material del muro.

#### SUB-CAPÍTULO II MEDIOS DE EVACUACIÓN

**Artículo 12.-** Los medios de evacuación son componentes de una edificación, destinados a canalizar el flujo de ocupantes de manera segura hacia la vía pública o a áreas seguras para su salida durante un siniestro o estado de pánico colectivo.

**Artículo 13.-** En los pasajes de circulación, escaleras integradas, escaleras de evacuación, accesos de uso general y salidas de evacuación, no deberá existir ninguna obstrucción que dificulte el paso de las personas, debiendo permanecer libres de obstáculos.

**Artículo 14.-** Deberán considerarse de forma primaria las evacuaciones horizontales en Hospitales, clínicas, albergues, cárceles, industrias y para proporcionar protección a discapacitados en cualquier tipo de edificación.

Las evacuaciones horizontales pueden ser en el mismo nivel dentro de un edificio o aproximadamente al mismo nivel entre edificios siempre y cuando lleven a un área de refugio definidos por barreras contra fuego y humos.

El área de refugio a la cual esta referida el párrafo anterior, debe tener como mínimo una escalera cumpliendo los requerimientos para escaleras de evacuación.

Las áreas de refugio deben tener una resistencia al fuego de 1 hora para edificaciones de hasta 3 niveles y de 2 horas para edificaciones mayores de 4 niveles.

**Artículo 15.-** Se considerará medios de evacuación, a todas aquellas partes de una edificación proyectadas para canalizar el flujo de personas ocupantes de la edificación hacia la vía pública o hacia áreas seguras, como pasajes de circulación, escaleras integradas, escaleras de evacuación, accesos de uso general y salidas de evacuación.

**Artículo 16.-** Las rampas serán consideradas como medios de evacuación siempre y cuando la pendiente no sea mayor a 12%. Deberán tener pisos antideslizantes y barandas de iguales características que las escaleras de evacuación.

**Artículo 17.-** Sólo son permitidos los escapes por medios deslizantes en instalaciones de tipo industrial de alto riesgo y sean aprobadas por la Autoridad Competente.

**Artículo 18.-** No se consideran medios de evacuación los siguientes medios de circulación:

a) Ascensores

b) Rampas de accesos vehiculares que no tengan veredas peatonales y/o cualquier rampa con pendiente mayor de 12%.

c) Escaleras mecánicas

d) Escalera tipo caracol: (Solo son aceptadas para riesgos industriales que permitan la comunicación exclusivamente de un piso a otro y que la capacidad de evacuación no sea mayor de cinco personas. Para casos de vivienda unifamiliar, son permitidas como escaleras de servicio y para edificios de vivienda solo se aceptan al interior de un duplex y con una extensión no mayor de un piso a otro).

e) Escalera de gato

**Artículo 19.-** Los ascensores constituyen una herramienta de acceso para el personal del Cuerpo de Bomberos, por lo cual en edificaciones mayores de 10 niveles es obligatorio que todos los ascensores cuenten con:

a) Sistemas de intercomunicadores

b) Llave maestra de anulación de mando

c) Llave de bombero que permita el direccionamiento del ascensor únicamente desde el panel interno del ascensor, eliminando cualquier dispositivo de llamada del edificio.

#### SUB-CAPÍTULO III CÁLCULO DE CAPACIDAD DE MEDIOS DE EVACUACIÓN

**Artículo 20.-** Para calcular el número de personas que puede estar dentro de una edificación en cada piso y área de uso, se emplearán las tablas de número de ocupantes que se encuentran en las normas A.20 a la A.110 según cada tipología.

La carga de ocupantes permitida por piso no puede ser menor que la división del área del piso entre el coeficiente de densidad, salvo en el caso de ambientes con mobiliario fijo o sustento expreso o estadístico de acuerdo a usos similares.

**Artículo 21.-** Se debe calcular la máxima capacidad total de edificio sumando las cantidades obtenidas por cada piso, nivel o área.

**Artículo 22.-** Determinación del ancho libre de los componentes de evacuación:

**Ancho libre de puertas y rampas peatonales:** Para determinar el ancho libre de la puerta o rampa se debe considerar la cantidad de personas por el área piso o nivel que sirve y multiplicarla por el factor de 0.005 m por persona. El resultado debe ser redondeado hacia arriba en módulos de 0.60 m.

La puerta que entrega específicamente a una escalera de evacuación tendrá un ancho libre mínimo medido entre las paredes del vano de 1.00 m.

**Ancho libre de pasajes de circulación:** Para determinar el ancho libre de los pasajes de circulación se sigue el mismo procedimiento, debiendo tener un ancho mínimo de 1.20 m. En edificaciones de uso de oficinas los pasajes que aporten hacia una ruta de escape interior y que reciban menos de 50 personas podrán tener un ancho de 0.90 m.

**Ancho libre de escaleras:** Debe calcularse la cantidad total de personas del piso que sirven hacia una escalera y multiplicar por el factor de 0.008 m por persona.

**Artículo 23.-** En todos los casos las escaleras de evacuación no podrán tener un ancho menor a 1.20 m.

Cuando se requieran escaleras de mayor ancho deberá instalarse una baranda por cada dos módulos de 0.60 m. El número mínimo de escalera que requiere una edificación se establece en la Norma A.010 del presente Reglamento Nacional de Edificaciones.

**Artículo 24.-** El factor de cálculo de centros de salud, asilos, que no cuenten con rociadores será de 0.015 m por persona en escaleras y de 0.013 m por persona, para puertas y rampas.

**Artículo 25.-** Los tiempos de evacuación solo son aceptados como una referencia y no como una base de cálculo. Esta referencia sirve como un indicador para evaluar la eficiencia de las evacuaciones en los simulacros, luego de la primera evacuación patrón.

## CAPITULO II SEÑALIZACIÓN DE SEGURIDAD

**Artículo 37.-** La cantidad de señales, los tamaños, deben tener una proporción lógica con el tipo de riesgo que protegen y la arquitectura de la misma. Las dimensiones de las señales deberán estar acordes con la NTP 399.010-1 y estar en función de la distancia de observación.

**Artículo 38.-** Los siguientes dispositivos de seguridad no son necesarios que cuenten con señales ni letreros, siempre y cuando no se encuentren ocultos, ya que de por sí constituyen equipos de forma reconocida mundialmente, y su ubicación no requiere de señalización adicional. Como son:

- a) Extintores portátiles
- b) Estaciones manuales de alarma de incendios
- c) Detectores de incendio
- d) Gabinetes de agua contra incendios

- e) Válvulas de uso de Bomberos ubicadas en montantes
- f) Puertas cortafuego de escaleras de evacuación
- g) Dispositivos de alarma de incendios

**Artículo 39.-** Todos los locales de reunión, edificios de oficinas, hoteles, industrias, áreas comunes en edificios de vivienda deberán estar provistos obligatoriamente de señalización a lo largo del recorrido así como en cada medio de evacuación, de acuerdo con la NTP 399-010-1, para su fácil identificación; además de cumplir con las siguientes condiciones:

a) Todas las puertas a diferencia de las puertas principales y que formen parte de la ruta de evacuación deberá estar señalizadas con la palabra SALIDA, de acuerdo a NTP 399-010-1

b) En cada lugar donde la continuidad de la ruta de evacuación no sea visible, se deberá colocar señales direccionales de salida.

c) Se colocará una señal de NO USAR EN CASOS DE EMERGENCIA en cada uno de los ascensores, ya que no son considerados como medios de evacuación.

d) Cada señal deberá tener una ubicación tamaño y color distintivo y diseño que sea fácilmente visible y que contraste con la decoración.

e) Las señales no deberán ser obstruidas por maquinaria, mercaderías, anuncios comerciales, etc.

f) Deberán ser instaladas a una altura que permita su fácil visualización.

g) Deberán tener un nivel de iluminación natural o artificial igual a 50 lux.

h) El sistema de señalización deberá funcionar en forma continua o en cualquier momento que se active la alarma del edificio.

**Artículo 40.-** Todos los medios de evacuación deberán ser provistos de iluminación de emergencia que garanticen un periodo de 1 % hora en el caso de un corte de fluido eléctrico y deberán cumplir con las siguientes condiciones:

a) Asegurar un nivel de iluminación mínimo de 10 lux medidos en el nivel del suelo.

b) En el caso de transferencia de energía automática el tiempo máximo de demora deberá ser de 10 segundos.

c) La iluminación de emergencia deberá ser diseñada e instalada de manera que si falla una bombilla no deje áreas en completa oscuridad.

d) Las conexiones deberán ser hechas de acuerdo al CNE Tomo V Art. 7.1.2.1

e) El sistema deberá ser alimentado por un circuito que alimente normalmente el alumbrado en el área y estar conectado antes que cualquier interruptor local, de modo que se asegure que ante la falta de energía en el área se enciendan las luces.

**Artículo 41.-** Las salidas de evacuación en establecimientos con concurrencia de público deberán contar con señales luminosas colocadas sobre el dintel de del vano.

Las rutas de evacuación contarán con unidades de iluminación autónomas con sistema de baterías, con una duración de 60 minutos, ubicadas de manera que mantengan un nivel de visibilidad en todo el recorrido de la ruta de escape.

1.3.6. Procedimientos Administrativos aplicables a la Propuesta Urbano Arquitectónica.



Acompañante	Niños, Jovenes, Adultos	-Acompañar -Acompañar -Acompañar	-Sala de espera -Arena -Área de ponencia
-------------	-------------------------	----------------------------------------	------------------------------------------------

Personal Administrativo	Informante Cajero Secretaria Director Administrador Asistente Social Personal Recursos Humanos	-Orientar y Recepcionar -Pagos -Expedientes(envía y recibe) -Coordinar -Administrar -Seguimiento -Empleo	-Hall -Oficina -Oficina -Oficina -Oficina -Oficina -Oficina
-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------

Docentes	Profesor de Caster Profesor de Desarrollo de Videojuegos Instructor	-Enseñanza -Enseñanza -Orientar	-Aula -Aula -BootCamp(amoblado)
----------	---------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Personal Médico	Doctor Enfermera Psicología Nutrición	-Atención al Público -Apoyar al doctor -Apoyo mental, emocional -Apoyo Nutricional	-Tópico -Tópico -Consultorio -Consultorio
-----------------	------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

Personal Servicio	Seguridad  Servicio de limpieza Cocinero Mesero Técnico en caja de fuerzas	--Control del ingreso y salida de personas y objetos -Limpiar -Cocinar -Ayudante de Cocina - Inspeccionar la función de las máquinas y electricidad	-Hall/Estacionamiento  -Todos -Comedor -Comedor -Servicios Generales
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

### 1.4.2 Cuadro de Ambientes y Áreas

ZONA	AMBIENTE	FUNCIÓN	USUARIO				CANTIDAD DE PERSONAS	COEFICIENTE DE OCUPACIÓN (H0/H1)	UNIDAD	ÁREA DE AMBIENTE(m <sup>2</sup> )	ÁREA TOTAL (m <sup>2</sup> )
			TEMPORAL	PERMANENTE	MOBILIARIO	ZONAS/SUB AMBIENTES					
ACOGIDA	RECEPCIÓN	ESPACIO DE ACOGIDA	VISITANTE	PERSONAL ADMINISTRATIVO	MESA/MOSTRADOR, SILLA, SOPA, MESA DE CENTRO	20	1.5	1	30	63	
	INFORMES	BRINDAR INFORMACIÓN	VISITANTE	PERSONAL ADMINISTRATIVO	MOSTRADOR, SILLA	7	2	1	14		
	ARCHIVADOR	ÁREA DONDE SE GUARDA Y SE RECIBE DOCUMENTACIÓN		PERSONAL ADMINISTRATIVO	ARCHIVO, LABARRIO, SILLA	1	2	1	2		
	CAJA	PAGO Y COBRANZA	VISITANTE	PERSONAL ADMINISTRATIVO	MOSTRADOR, SILLA	2	1	1	6		



SS.HY.BARONESH.DISCAPACITADO	ÁREA DE NECESIDADES PSICOLÓGICAS		PERSONAL ADMINISTRATIVO	INDICADOR HUMANOS/LIBRADO	1	5.5	1	5.5
------------------------------	----------------------------------	--	-------------------------	---------------------------	---	-----	---	-----





El hombre vive en relación con el entorno, influenciado por sus reacciones, por su manera de pensar, por su manera de vivir, por la manera de realizar algo en un determinado lugar, la arquitectura en esencia parte desde la necesidad de tener espacios adecuados.

Dicho esto, en el ámbito Gamer de acuerdo al desarrollo que se visualiza por parte de los video juegos electrónicos y la necesidad de formación profesional, creemos que nuestro proyecto arquitectónico debe estar sujeto en esencia al escenario gamer por medio de sus graficos.

#### 1.5.2 Idea Rectora y partido arquitectónico

El videojuego:

Es la principal característica que se puede reflejar en un Gamer tanto en el entorno profesional o Amateur. El videojuego más jugado a nivel nacional es el videojuego Dota 2 mediante el server de Steam, tomando como punto de partida ,se empezó a obtener elementos característicos de este videojuego, como el compromiso que tiene cada jugador en su equipo, coordinación, la comunicación, confianza y el trabajo en equipo.

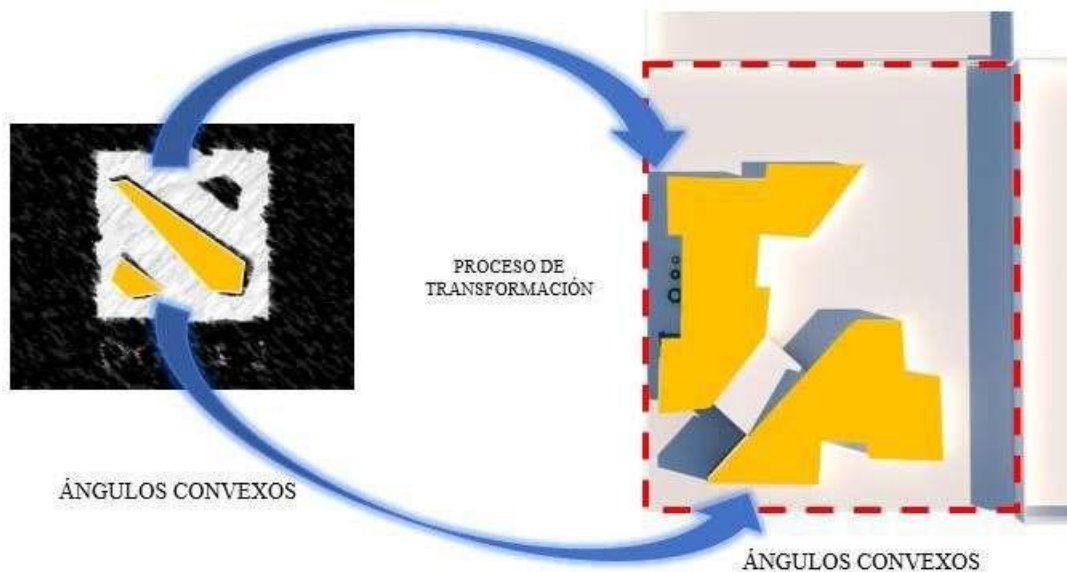
El videojuego de Dota 2 siendo de tipo Moba (Multiplayer Online Battle Arena) de la compañía Valve Corporation, teniendo como principal el torneo de The International, transmitidas en vivo y a través de las herramientas digitales de Youtube, Facebook, este videojuego consiste la participación de dos equipos de cinco jugadores que se enfrentan en un mapa simétrico, el objetivo de cada partida es derribar el edificio principal del oponente conocido como The Ancients, para esto se tiene que elegir entre los más de 100 “héroes” únicos, al tener un “Team” cada jugador tienen que tener su posición dentro de ese videojuego . (TEC, 2016)

Clasificación por número actual de jugadores

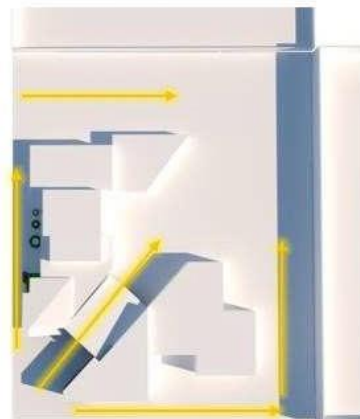
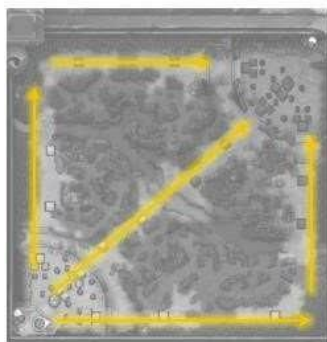
JUGADORES ACTUALES	PICO DE HOY	JUEGO
294,540	605,731	Dota 2
110,202	187,525	Among Us
66,615	109,024	Fall Guys
64,912	83,344	Team Fortress 2
59,181	84,850	Source SDK Base 2013 Multiplayer
58,290	76,444	Destiny 2
54,204	74,607	Crusader Kings III
51,160	79,265	Football Manager 2020
50,406	370,187	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Figura 1: Clasificación del videojuego de Dota 2, obteniendo a nivel Nacional el primer puesto. Recuperado de : <https://store.steampowered.com/stats/?l=spanish>

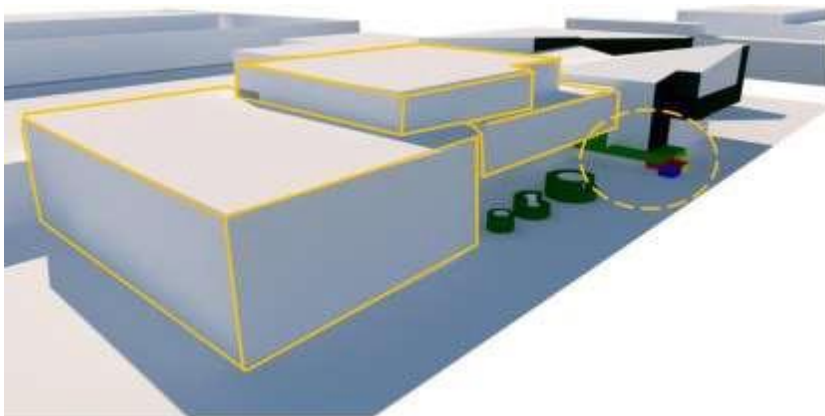
### LOGO DE DOTA 2



## MAPA DE DOTA 2

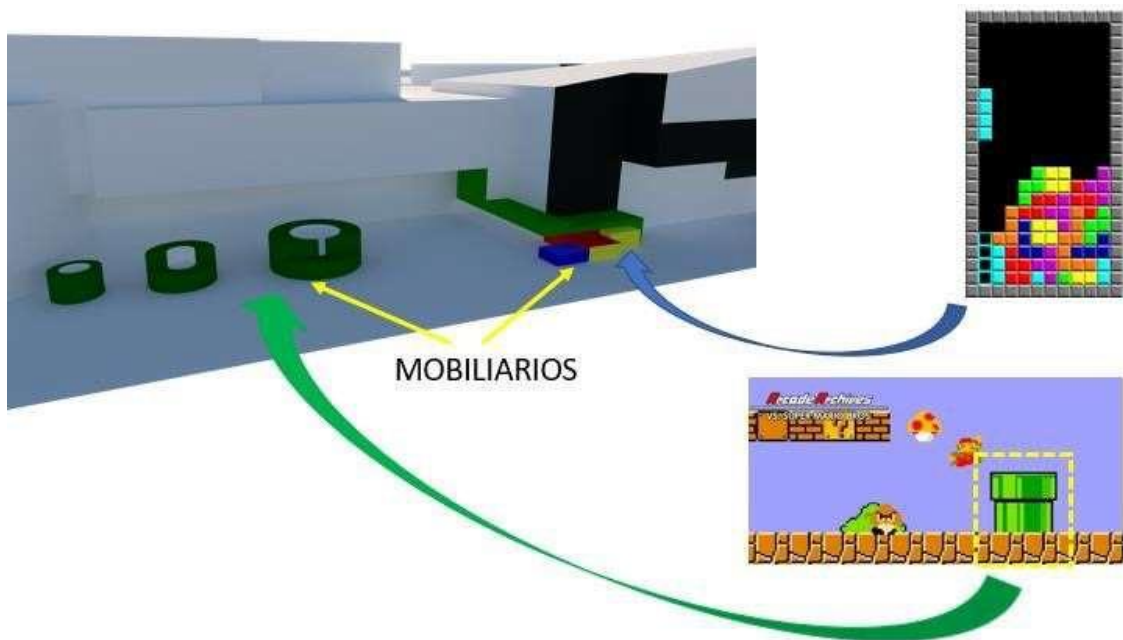


A nivel de fachada que normalmente una persona puede percibir, se aplicó de transforman en tres dimensiones de algunos videojuegos clásicos (2D) y conocidos a nivel mundial: Tetris, Mario Bros, etc. Tetris es un videojuego en la que existen plataformas que caen uno encima, de esa manera se tomó en cuenta en alguna de nuestra fachada





Además estos videojuegos también van a influenciar en la forma de los mobiliarios basados en estos videojuegos. además de tomar en cuenta en la forma de las ventanas que también van a ser considerados en rescatar algunas características de estos videojuegos.



## 1.6. CRITERIOS DE DISEÑO:

### 1.6.1. Funcionales:

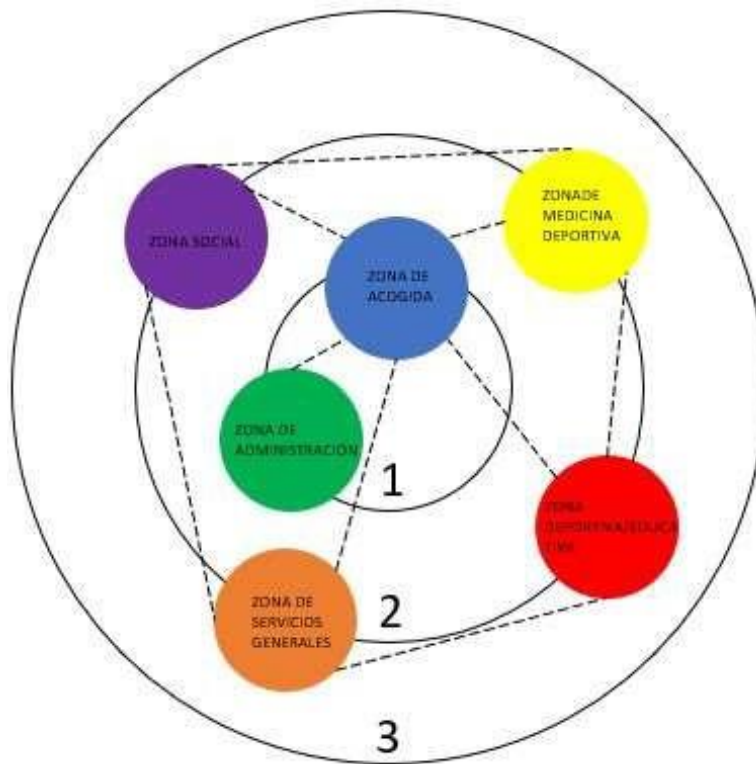
Se puede mencionar que existen las zonas deportiva educativa ,el área social y la zona de medicina deportiva, zona de acogida, zona de administración y zona de servicios generales. De igual manera se tomó en cuenta los criterios de diseño para poder tener en cuenta con el emplazamiento de los volúmenes .

## GENERAL

RED DE RELACIONES GENERALES



4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACION DESEABLE
0	SIN RELACION



### 1.6.2. Espaciales:

Principalmente la volumetría del edificio genera espacios públicos dentro y fuera del terreno relacionado con el master plan de este proyecto, la volumetría que va a predominar es el área de educación, que básicamente es la raíz principal del proyecto, es la zona donde se le va a inculcar a los Gamers a tener un buen desarrollo en cuanto a su alimentación, físico, emocional, no obstante no dejando de lado el área social que está compuesto por los ambientes del Sum, restaurante y área de ponencia que serían puntos donde se generan esa integración e interacción entre personas que no necesariamente están ligadas a los videojuegos

con lo Gamers y tener una idea clara de lo que significa ser un Gamer, de esta manera se generará una ideología diferente en cuanto a los taboos que se podría tener al respecto.

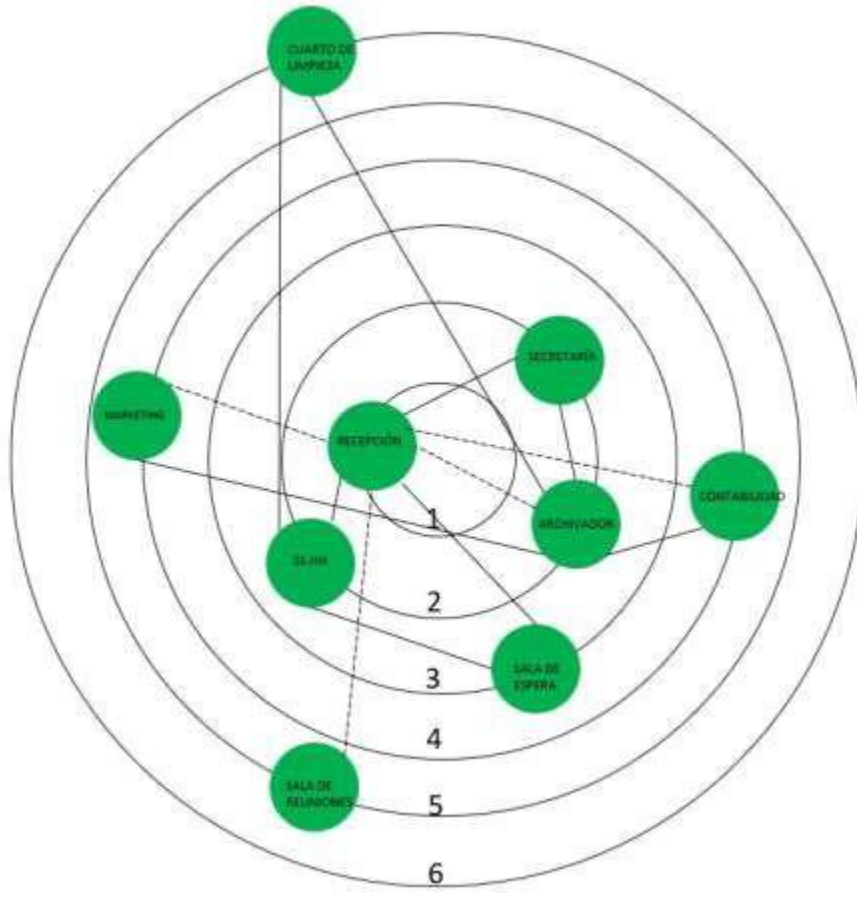
De igual importancia los espacios internos en la calidad visual se generó espacios de doble altura, en la zona de acogida teniendo accesos tanto para los usuarios que podrían llegar por el frente del edificio o e incluso llegando a entrar por el espacio publico que se encuentra dentro del terreno.



RANGO

4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN





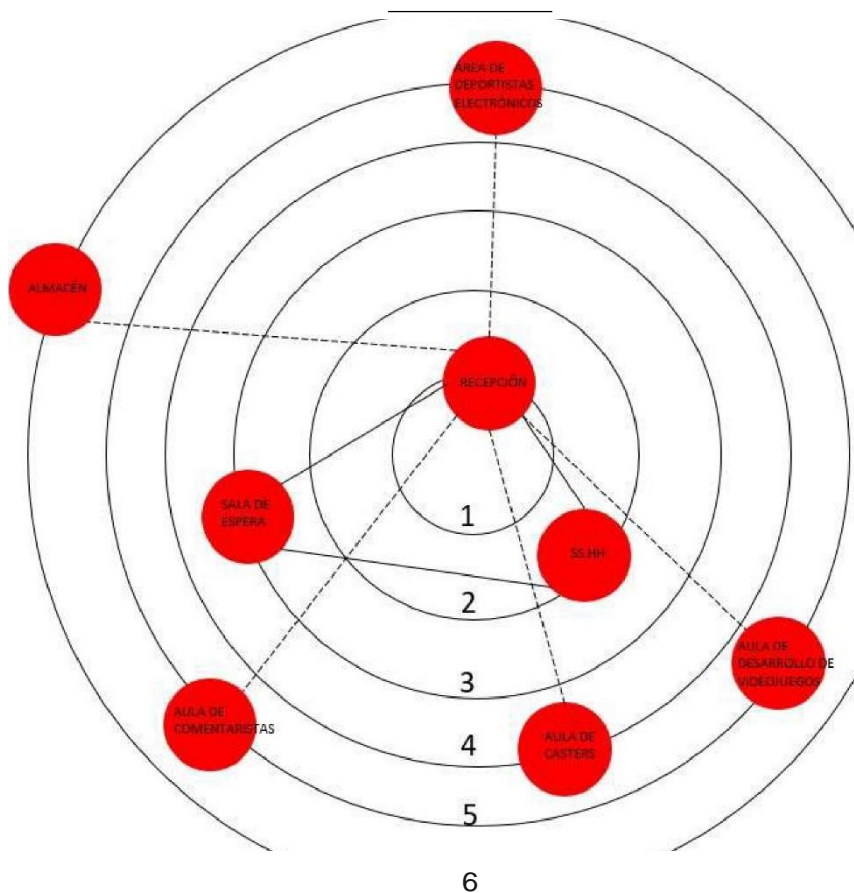
ZONA DEPORTIVA EDUCATIVA



GOMA  
RANGO

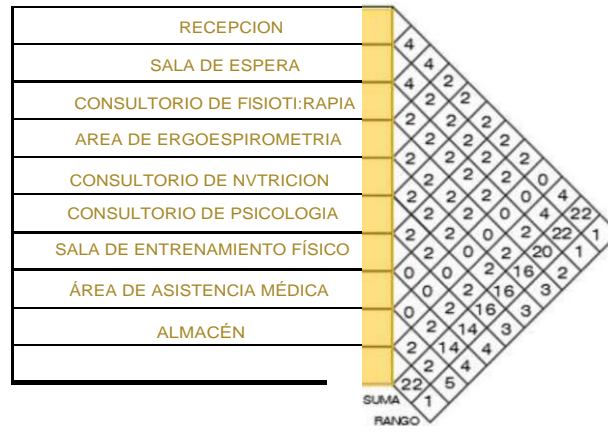
RANGO

4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN



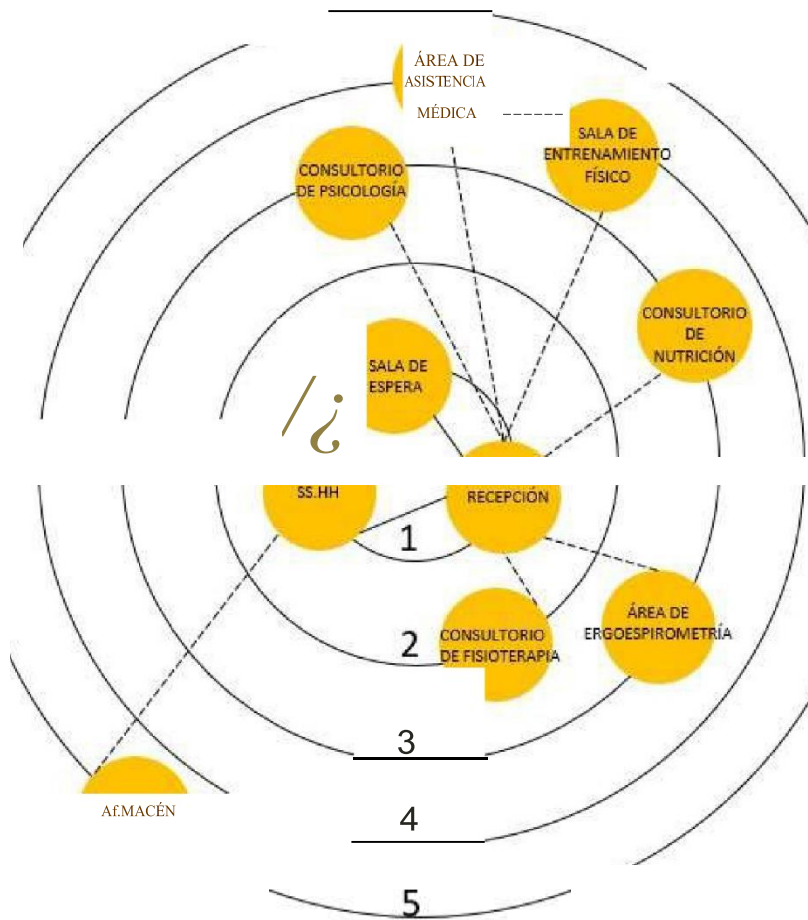


ZONA DE MEDICINA DEPORTIVA



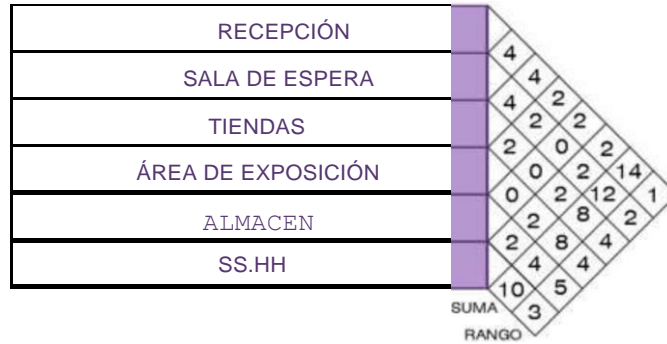
RANGO

4	RELACION NECESARIA
2	RELACION DESEABLE
0	SIN RELACION



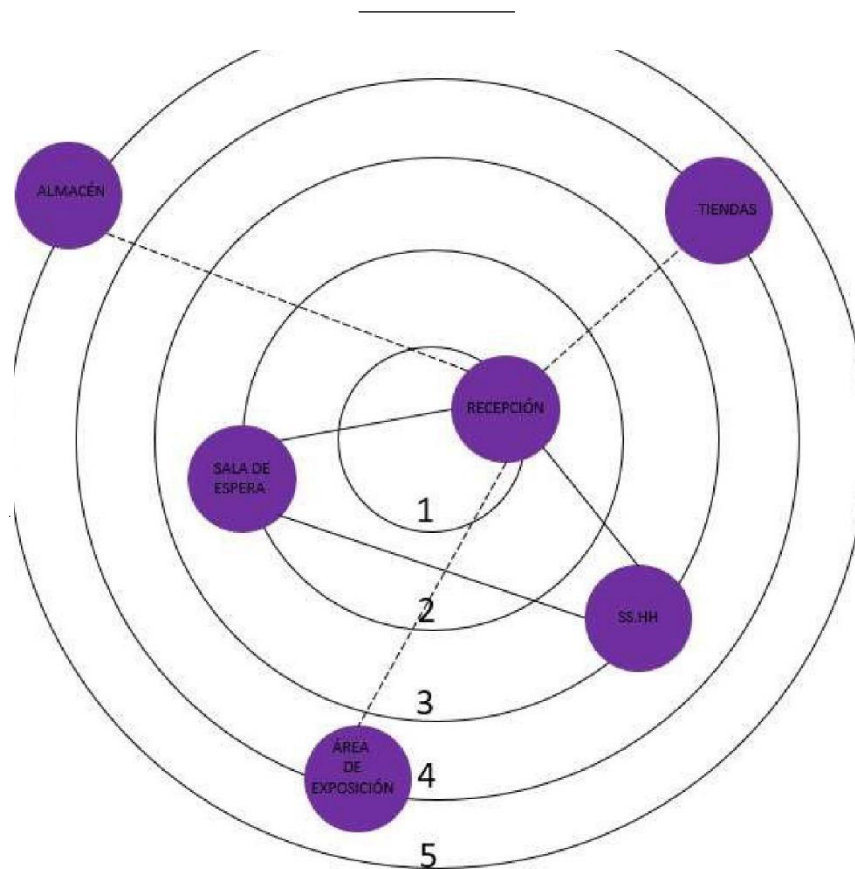
# ÁREA SOCIAL

## ÁREA DE PONENCIA



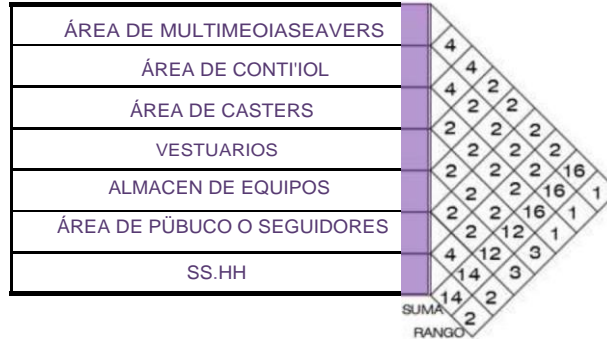
## RANGO

4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN



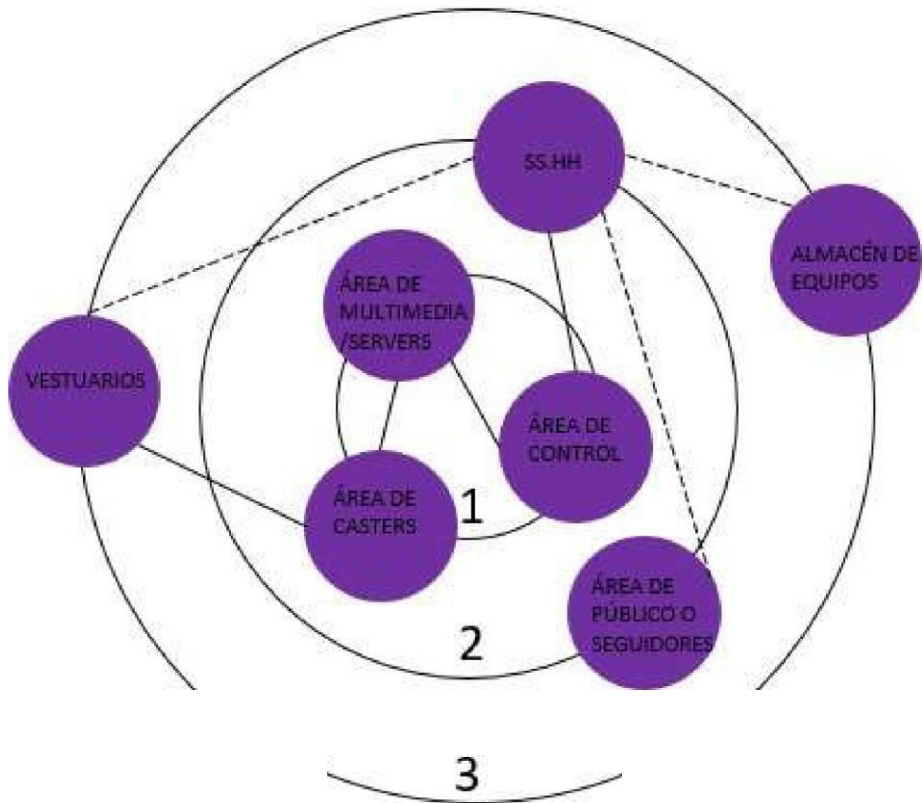
# ÁREA SOCIAL

SUM



RANGO

4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN

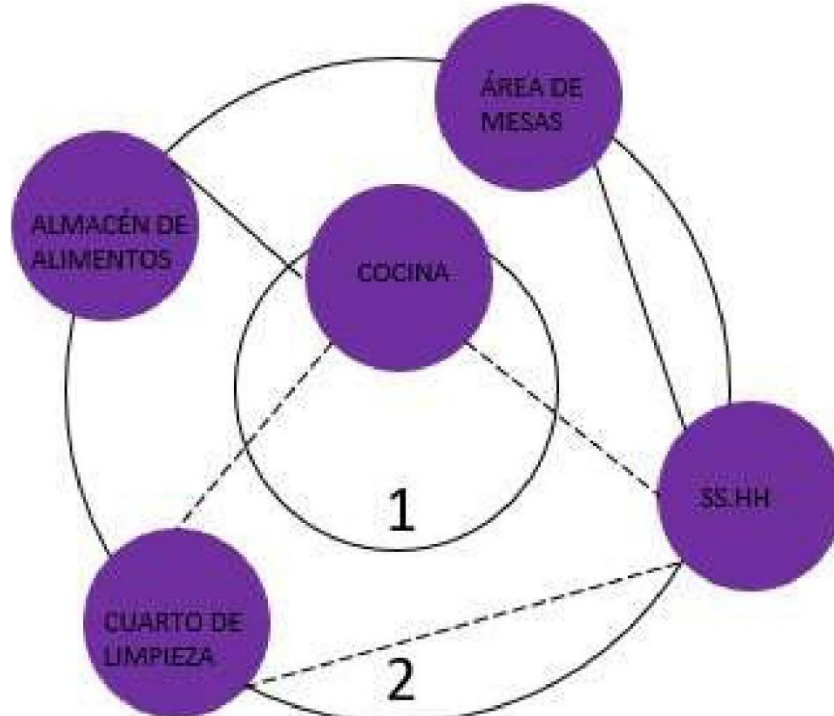


# ÁREA SOCIAL



## RANGO

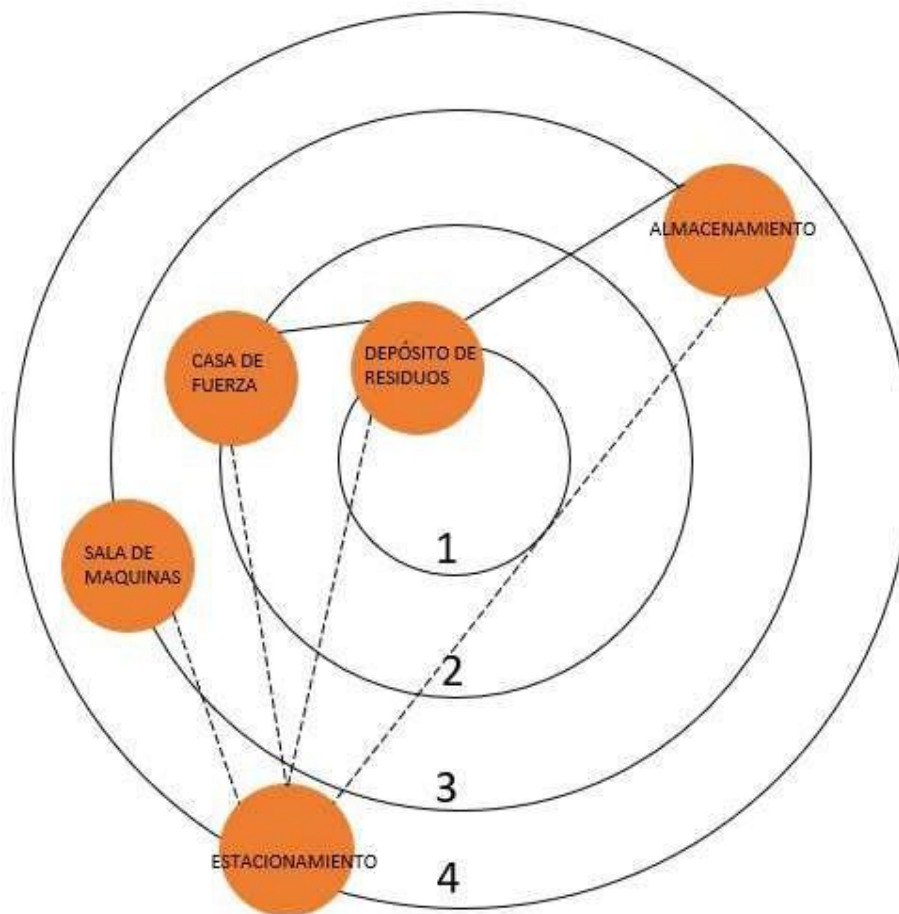
4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN





RANGO

4	RELACIÓN NECESARIA
2	RELACIÓN DESEABLE
0	SIN RELACIÓN



### 1.6.3. Formales

El centro de Alto Rendimiento de Esports al estar ubicado en un terreno de dos frentes, el acceso principal se hará en esquina teniendo una predominancia en esa fachada en la que destaca el Boot Camp (Área de entrenamiento y la zona de exhibición) recibiendo este ambiente una gran cantidad de personas, en las que se generará una integración interna dentro de la zona de exhibición, en el espacio público que se encuentra fuera del centro de Alto Rendimiento de e-Sports se va a diseñar un anfiteatro en el que se va a congregarse tanto Gamers como Público que tiene interés en saber más acerca de los videojuegos, además de generar torneos a nivel local o encuentros ya que también al ser un espacio lúdico

#### **1.6.4. Tecnológico-Ambientales**

En cuanto a los ambientes educativos conformados por aulas, se tuvo en consideración la incidencia solar, es por eso que los ambientes están ubicados de norte a sur, para poder no tener una incidencia directa por parte de los rayos solares, de igual manera se tuvo en consideración el uso de celosía que haría de cubierta para algunas áreas.

Además, respecto a los vientos se aprovechará para una ventilación adecuada en los ambientes donde se generan dióxido de carbono, un ejemplo claro es el estacionamiento donde sus ductos de ventilación tienen que encontrarse alejados de la circulación para poder tener un mayor confort y deben de encontrarse lejos del restaurante.

#### **1.6.5. Constructivos-Estructurales**

Sistema Aporticado:

Se caracteriza por la intersección de las columnas y vigas, este sistema es el más usado dentro del país, pueden ser factibles a un movimiento sísmico, además las instalaciones sanitarias pueden estar ubicadas entre vihetas que se encuentran dentro de la losa aligerada. Además puede tener amplias luces pero cada vez sea más amplia la distancia el peralte y grosor de la columna se hará más larga.

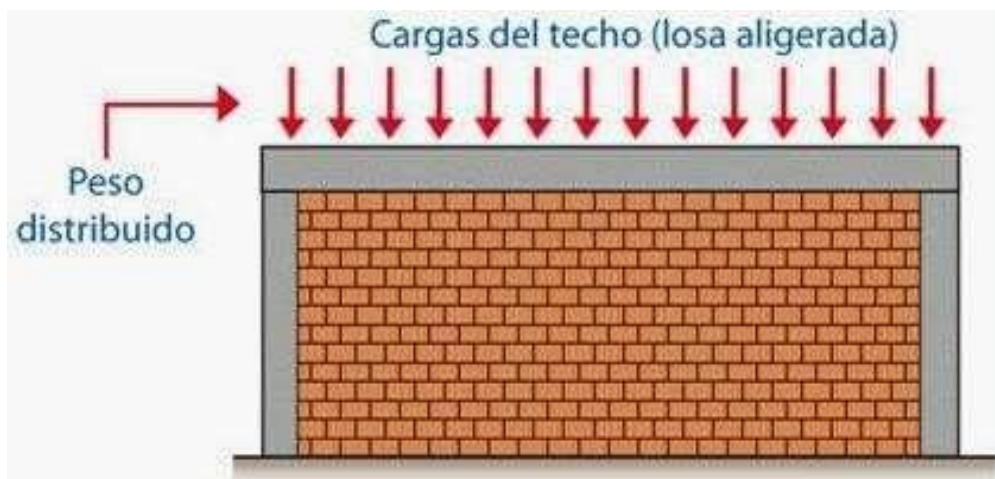




Figura 2: Sistema Aporticado

Recuperado de: <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-deingenieria/estructuras/informe/bases-tecnologicas-es-un-sistema-conformado-por-vigas-y-columnas-de-concreto-armado-las-cuales/8404225/view> Sistema de muros portantes:

Las características principales son: El grosor del muro puede ser de 10 a 18 cm, las tuberías y ductos empotradas en el concreto, así mismo los muros portantes también conocidos como muro de carga son justamente paredes de edificaciones que poseen la función estructural es decir que pueden soportar las cargas de otros elementos estructurales como la de las vigas, viguetas, o carga viva.



Figura

3: Sistema de muros portantes

Recuerado de: <http://disenaestudio.blogspot.com/2014/05/que-son-los-muros-portantes-y-noportantes.html> Sistema de muro cortina:

Es la colocación de una estructura acristalada y ligera en una fachada que va independiente del edificio,este está compuesto por un esqueleto metálico además está compuesta por elementos lineales unidos entre sí y anclados a la estructura principal del edificio.

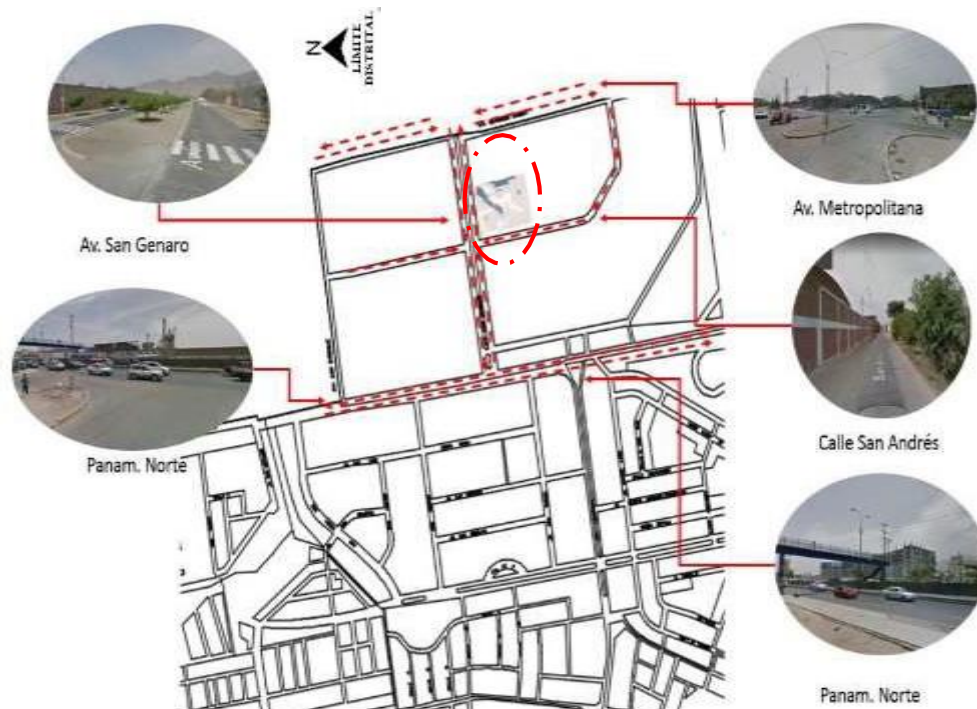
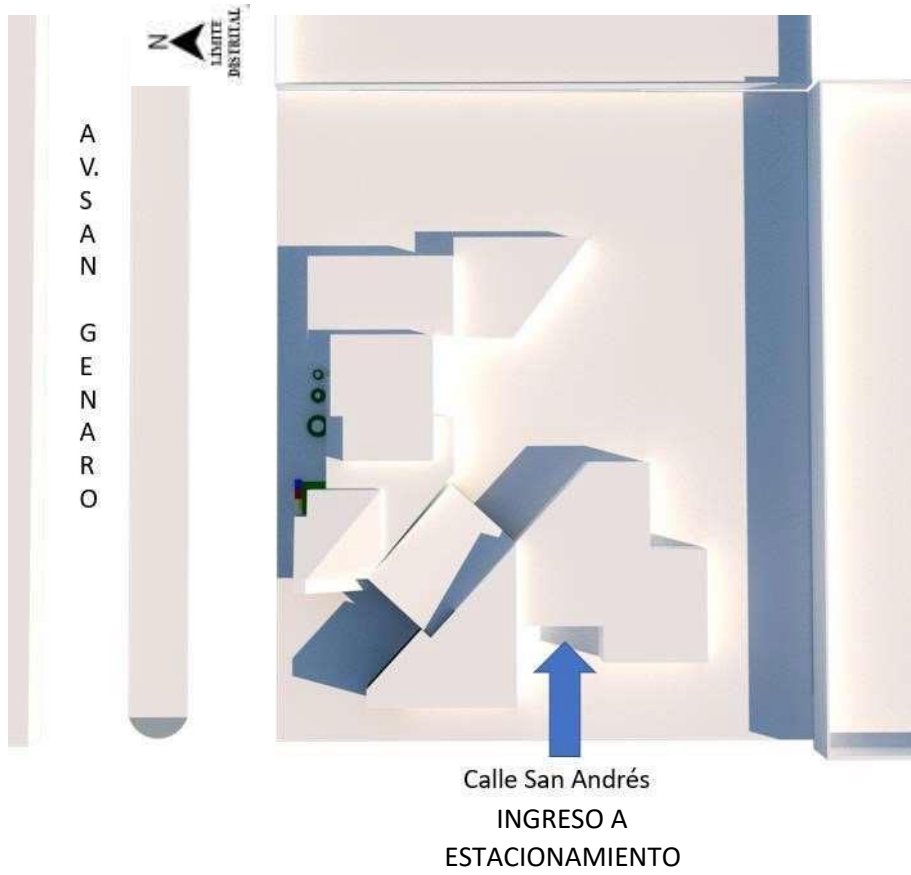


Figura 4: Muro Cortina

Recuperado de : <http://cosmosglasssolution.com/Blog/beneficios-de-usar-muro-cortina-enconstrucciones-actuales/>

#### 1.6.6. Emplazamiento

En cuanto a la accesibilidad dentro de las Vías principales están la Av. San Genaro y la Calle San Andrés, ya que el proyecto se encuentra ubicada en una esquina. Además para el acceso del estacionamiento se tomó en cuenta la fluidez que recorren en esta avenida y la calle San Andrés ,de esta manera la entrada hacia el centro de Alto Rendimiento de Esports será mirando hacia el lado de la Calle San Andrés ,para que no genere un gran trafico ,de esta manera se descartó la entrada de estacionamiento por la Avenida San Genaro,al ser tan concurrida por vehículos de uso privado y público,y al tener 2 sentidos pero con una berma central q divide y sería muy difícil doblar en cuanto al sentido que se encuentra lejos del terreno.



Visuales:

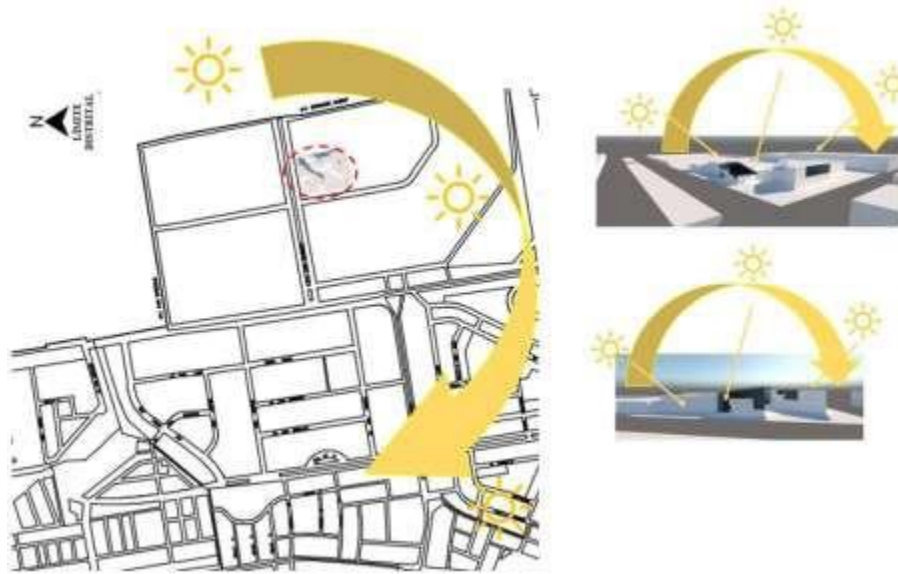
En cuanto al entorno al del proyecto tenemos en todas las direcciones edificaciones que miden entre 3 a 8 metros de altura, fachadas de fábricas y comercio. Se ha tomado en cuenta que la entrada principal sea por la parte de la esquina dando prioridad al ingreso y al Boot Camp siendo este ambiente el que va a tener mas jerarquía con una mayor altura.



### Orientación

En cuanto a la orientación del sol y la volumetría del proyecto, las salidas de ventilación e iluminación, las aulas tienen la dirección sur y norte ya que según Minedu estos ambientes deben estar ubicados de esta manera para no tener una iluminación natural tan directa ya que el sol sale del este y se oculta hacia el este.





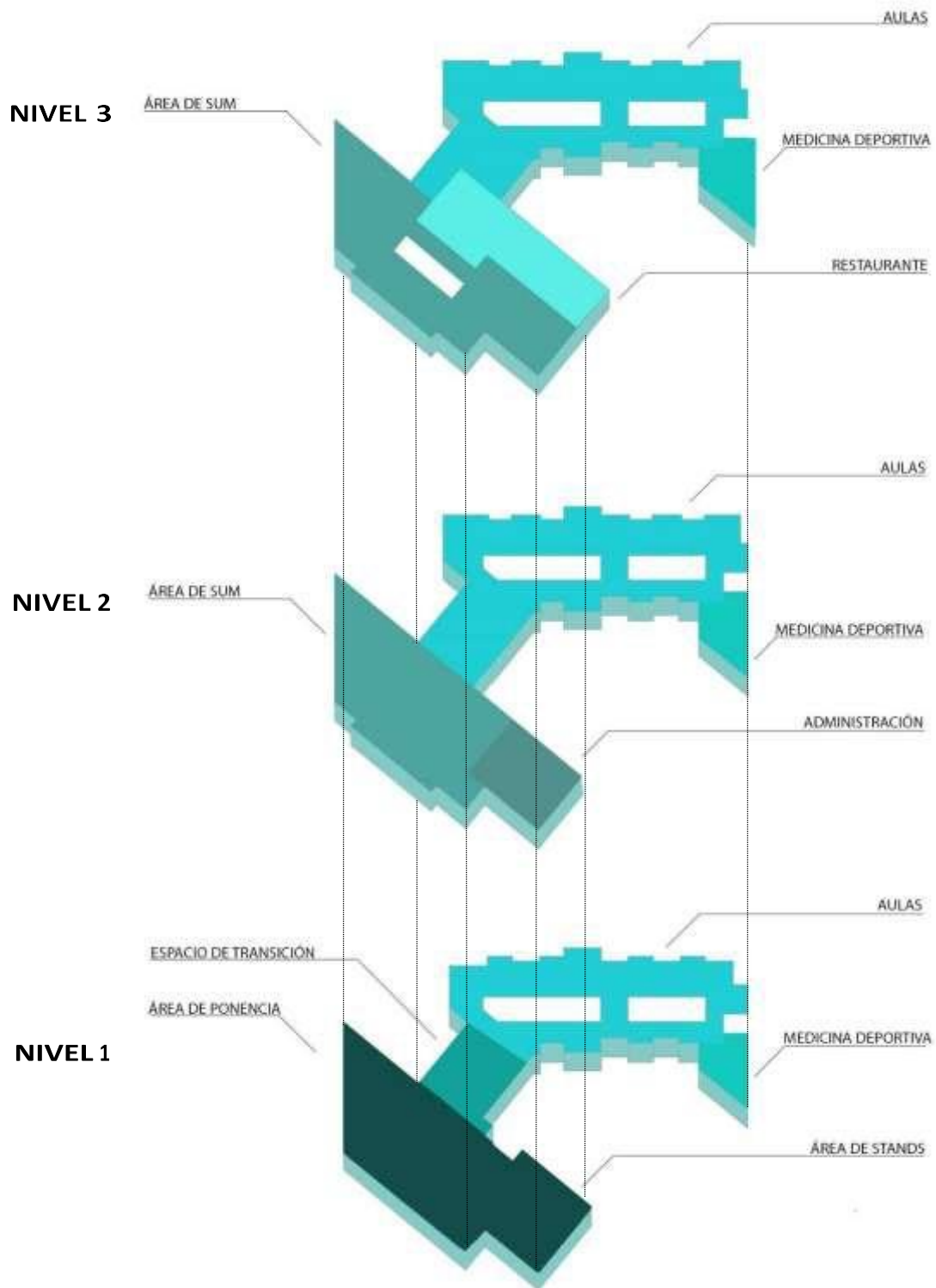
### Entorno y mobiliario urbano

En cuanto al entorno la Avenida San Genaro como intervención del Master Plan se va a intervenir la berma central que llega directo a la Panamericana Norte y que se encuentra relativamente cerca al Centro de Alto Rendimiento, no obstante los mobiliario que se usarán también estarán influenciados por características de los videojuegos como ya se mencionó anteriormente además de ser espacios lúdicos en la que las personas podrán recrearse jugando y participando en el anfiteatro que se encontrará en el centro.





# ZONIFICACIÓN



## 1.7. Memoria descriptiva de especialidades



### 1.7.1. MEMORIA DESCRIPTIVA DE ESTRUCTURAS

Este edificio está ubicado en el distrito de Los Olivos, provincia y Departamento de Lima.

Según el estudio de suelos realizado se, define las siguientes características:

**Tipo de cimentación:** zapatas conectadas **Estrato de apoyo de la cimentación:** grava arenosa

**Parámetros de diseño de la cimentación:**

**Profundidad de cimentación:** la necesaria para penetrar 80 cm dentro de la grava natural:.

<b>Presión admisible:</b>	3.00 kg/cm <sup>2</sup>	zapatas aisladas
	3.00 kg/cm <sup>2</sup>	cimientos corridos

**Agresividad del suelo a la cimentación:** no detectada

**Recomendaciones adicionales:** no debe cimentarse sobre turba, suelo orgánico, tierra vegetal, desmonte o relleno sanitario y estos materiales inadecuados deberán ser removidos en su totalidad, antes de construir la edificación y ser removido en su totalidad, antes de construir la edificación.

#### 1.7.1 Estructura de la edificación

Para ambos bloques, la estructura del edificio está compuesta por ejes en varios sentidos, las direcciones por pórticos o placas de concreto armado.

Así por ejemplo se dispusieron muros de contención en el sótano del proyecto, se usaron placas en las cajas del ascensor, entre otros lugares, de esta manera se consiguió tener una estructura con una adecuada rigidez en ambas direcciones y una adecuada rigidez torsional.

Los sistemas de piso son losas aligeradas y macizas que descansan sobre placas y vigas que forman pórticos. El aligerado en general tiene un peralte de 20cm.

Las vigas en general tienen un peralte de 30 cm a 35 cm dependiendo de las luces que hay entre columnas, las cuales cumplen con los requisitos de resistencia necesarias.

Normas Aplicables:

- Norma Técnica de Edificación E.020: Cargas.

Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE).

- Norma Técnica de Edificación E.030: Diseño Sismorresistente.

Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE).

- Norma Técnica de Edificación E.060: Concreto Armado.

Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE).

- Norma Técnica de Edificación E.070: Albañilería.

Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE)

## **1.7.2. MEMORIA DESCRIPTIVA DE INSTALACIONES SANITARIAS**

La presente memoria descriptiva corresponde al proyecto de instalaciones sanitarias del proyecto del centro de alto rendimiento de e-Sports.

## **Agua fría**

El futuro edificio se abastecerá de agua fría a partir de la red existente de la zona mediante una conexión de 1/2" de diámetro, para luego ingresar a la cisterna de acuerdo al certificado de factibilidad ..

.

## **Desagüe**

Las instalaciones de las tuberías de aguas negras, grises y de ventilación se ha diseñado en base a los planos de las especialidades

En el proyecto se ha considerado la Instalación de tuberías de PVC para el drenaje de los servicios de los distintos servicios higiénicos. Los desagües procedentes de los servicios de todos los pisos se entregarán al colector público por gravedad hasta el sótano y por mediante una bomba de impulsión impulsaran hacia una caja de desagüe ubicada en el primer piso y posterior a ello a la red colectora.

## **Consumo de agua**

Para el consumo de agua, su almacenamiento y su distribución se ha seguido según la Norma IS.010 del capítulo 2.2.b de Instalaciones Sanitarias del Reglamento Nacional de Edificaciones.

## **Conexión**

En el proyecto se ha previsto la instalación de una conexión de 1/2." de diámetro, según calculo presentado en la presente, para luego seguir hasta ingresar en la cisterna de agua controlada mediante una válvula de cierre y flotador con una tubería de 1/2Ø".

### **Sistema de desagüe**

Como se ha indicado en el ítem 3.03 los desagües serán colectados de **Sistema de ventilación**

Se ha proyectado un sistema de ventilación en forma independiente y/o agrupada e instalada para los diferentes aparatos sanitarios.

### **Aparatos sanitarios**

Los aparatos sanitarios denominados inodoros serán modelo tanque bajo, los demás aparatos se encuentran indicados en los planos de arquitectura, su descripción y su utilización se indica en los planos y documentos de arquitectura.

### **Equipos**

Los equipos de bombeo, su modelo y especificación se indica en el ítem de Especificaciones técnicas.

### **Colocación de aparatos sanitarios y de sus griferías**

Incluirá el suministro e instalación de los aparatos sanitarios con sus respectivas griferías.

Indicaciones al contratista:

### **Revisión del proyecto**

El contratista debe estudiar todos los planos correspondientes a la obra (incluyendo los de otras especialidades) para verificar las condiciones de la obra y determinar posibles interferencias o necesidad de modificaciones. No se aceptará ningún reclamo posterior por mal entendimiento de tipos de materiales a ser utilizados o trabajos a ser realizados. **Condiciones existentes**

Antes de comenzar los trabajos el contratista debe estudiar todos los trabajos relacionados con sus contratos, debiendo informar al propietario de cualquier condición que no permita realizar un trabajo de 1ra. Categoría. No se aceptará ningún reclamo posterior a menos que se informe por escrito antes de comenzar los trabajos.

### **1.7.3. Memoria descriptiva de instalaciones eléctricas**

Comprende el proyecto de : Medidor de Energía Eléctrica, Tableros de Distribución Eléctrica, Cables de alimentación, Circuito de tomacorriente, Circuito de alumbrado, Sistema de puesta a tierra.

Normas y Reglamentos:

Para el desarrollo del proyecto se ha tenido en cuenta las siguientes normas y Reglamentos.

1. Código Nacional de Electricidad
2. Reglamento Nacional de Edificaciones
3. Normas Técnicas Peruanas Accesorios para electroductos de PVC:

Curvas:

Es el mismo material que se ha empleado en la tubería.

Unión tubo a tubo:

Serán del mismo material que el de la tubería ,para unirlos tubos a presión, llevará una campana en cada extremo.

Unión tubo a caja normal:

Serán del mismo material que el de la tubería con campana en un extremo para la conexión a la tubería y sombrero para adaptarse a los muros

Pegamento:

Se usará pegamento para PVC.

Cinta Aislante:

Denominado también Cinta Aislante de (Pinyl Plastic Electrical Tape) .

Cajas:

Todas las salidas para derivaciones o empalmes de las instalaciones empotradas se harán con cajas metálicas de fierro galvanizado .

#### **1.7.4. Memoria descriptiva de seguridad y evacuación**

Son demasiados riesgos que se pueden generar en una edificación ,este proyecto donde va hacer un punto de reunión de personas donde se van a realizar distintas actividades y donde habraán eventos relacionados al mundo Gamer congregando a muchos aficionados.

Esto hace necesaria la implementación de un sistema de evacuación y señalización de emergencia, que involucre el accionar de todas las instituciones operativas de respuesta a emergencias.

##### Objetivos

Permitir que el Centro de Alto Rendimiento sea un lugar seguro para las personas que se van a congregar dentro de este.

Implementar un sistema de evacuación y señalización para poder tener una buena seguridad en todas las actividades que se puedan dar del Centro de Alto Rendimiento de e-Sports

##### Plan de contra incendio

Componente del Plan de Contingencia que establece una Brigada de Contra Incendio a cargo de la entidad organizadora debidamente entrenada y equipada, La cuál junto con el Cuerpo General de Bomberos actuará en la respuesta interna para el control de incendios y emergencias asociadas.





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

## **Acta de Sustentación de Tesis**

Siendo las 18:15 horas del 18 de de Diciembre del 2020, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación de Tesis titulado: "ESPACIOS DE ALTO RENDIMIENTO E INTEGRACIÓN SOCIAL DEPORTIVA PARA GAMERS EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, 2020. CASO DE ESTUDIO: PRO GAMING HOUSE EN LA URBANIZACIÓN PUERTA DE PRO."

"CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO DE E-SPORTS EN EL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA, PERU 2020." Presentado por la / los autores(es) JAMES DELGADILLO VALDEZ y YIMI YEISON CRISOLOGO DE LA CRUZ estudiante(s) de la Escuela Profesional de ARQUITECTURA.

Concluido el acto de exposición y defensa de Tesis, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

<b>Autor</b>	<b>Dictamen</b>
JAMES DELGADILLO VALDEZ	UNANIMIDAD

Se firma la presente para dejar constancia de lo mencionado:

HENRY LAZARTE REATEGU  
PRESIDENTE

JORGE LUIS VERGEL POLO  
SECRETARIO

ROBERTO ESTEBAN GIBSON SILVA  
VOCAL (ASESOR)