

ÍNDICE

Resumen	4
Introducción	5
Objetivos y Metodología	6
CAPÍTULO 1: Marco teórico	10
1.1 Turismo de Eventos	10
1.2 Turismo de Eventos Deportivos.....	13
1.3 Producto Turístico	15
1.4 Deportes Electrónicos	16
CAPÍTULO 2: Características Principales del entorno Esport.....	18
2.1 Historia de los Esports.....	18
2.2 Datos estadísticos	19
2.3 Aceptación social y gubernamental	22
CAPÍTULO 3: Actores que Intervienen en un evento Esport	24
3.1 Organizadores de Eventos	25
3.2 Asociaciones Civiles.....	26
3.3 Equipos y Jugadores.....	27
3.4 Empresas propietarias.....	28
3.5 Patrocinadores	30
3.6 Turistas	31
3.7 Estado.....	32
CAPÍTULO 4: El evento Esport como producto turístico	34
4.1 Infraestructura básica	34
4.2 Equipamiento	34
4.3 Instalaciones	36
4.4 Servicios complementarios.....	37
4.5 Superestructura turística	38
CAPÍTULO 5: Destinos Esport en Argentina.....	39
Conclusiones	43
Bibliografía.....	46
Anexos.....	52