

## Alistan finales de la Liga UDG E-sports 2025-A

En esta temporada se inscribieron más de 600 estudiantes, y las y los mejores de la Red Universitaria se enfrentarán esta semana en el CUGDL

Las pantallas, los controles y los teclados ya se encuentran listos para la gran **Final de la Liga UDG E-sports 2025-A**, que se celebrará los días **3 y 4 de julio** en el [Centro Universitario de Guadalajara \(CUDGL\)](#). [1]

Este encuentro es el resultado de una serie de enfrentamientos y eliminatorias entre jugadores de *e-sports* (deportes electrónicos) a lo largo de la Red Universitaria de la [Universidad de Guadalajara \(UdeG\)](#), [2] y culminará en estos días con las finales en el auditorio Salvador Allende.

En esta temporada se inscribieron más de 600 estudiantes de la red, de los niveles medio superior y superior, quienes competirán esta semana en uno de los cuatro juegos que se eligieron para este torneo: ***Rocket league, League of legends, Halo: infinite, y Valorant.***

“Realizamos un método un tanto más cercano al formato profesional para que los chicos pudieran tener una cercanía de primer impacto, tanto los que ya tienen experiencia como aquellos que no”, indicó **Mario Olvera**, fundador de la **Liga E-sports UDG**.

Esta iniciativa, de la **Coordinación de Desarrollo al Fomento Integral (CFDI)**, busca promover las habilidades sociales y de integración entre estudiantes por medio de actividades recreativas que involucren a alumnos de preparatoria y nivel superior.

“La liga se hizo un poco multidisciplinar en el aspecto de querer unir a la comunidad UdeG en general, por eso también tenemos equipos mixtos de universitarios con las comunidades de las preparatorias, que son los nuevos prodigios en el mundo de los *e-sports*”, destacó.

Para esta final se espera la participación de estudiantes de preparatorias del **Sistema de Educación Media Superior (SEMS)**, así como de alumnos de los centros universitarios de [Ciencias Exactas e Ingenierías \(CUCEI\)](#) [3], de [Arte, Arquitectura y Diseño \(CUAAD\)](#) [4], de la [Costa \(CUCosta\)](#) [5] y de

la [Costa Sur \(CUCSur\)](#) [6].

Mario Olvera detalló que la comunidad de la UdeG respondió de manera positiva a las convocatorias, y aunque sólo se pudieron inscribir 600 participantes en esta ocasión, hubo más alumnos que deseaban integrarse a la liga, por lo que se espera fortalecer la capacidad para el torneo 2025-B.

“Los videojuegos desarrollan habilidades, tanto motrices en el aspecto de reflejos y coordinación ojo-mano, como en el fomento de relaciones sociales o habilidades blandas que traen consigo todos estos beneficios por el hecho de convivir desde un equipo, jugar y practicar”, resaltó.

Las finales de **Rocket league** y **League of legends** iniciarán el día 3 de julio, a las 9:30 horas, mientras que el día 4 se llevarán a cabo las finales en **Halo: infinitive** y **Valorant**, a partir del mismo horario.

“Todo esto conlleva una preparación física, psicológica y demás para mantener el nivel de un profesional, porque está claro que un cuerpo sano se mantiene más activo”, precisó.

## **Atentamente**

**“Piensa y Trabaja”**

**“1925-2025. Un Siglo de Pensar y Trabajar”**

**Guadalajara, Jalisco, 30 de junio de 2025**

**Texto: Pablo Miranda Ramírez**

**Fotografía: Coordinación General de Comunicación Social UdeG**

## **Etiquetas:**

[Mario Olvera](#) [7]

---

**URL Fuente:** <https://www.comsoc.udg.mx/noticia/alistan-finales-de-la-liga-udg-e-sports-2025>

## **Links**

[1] <https://cugdI.udg.mx/>

[2] <http://www.udg.mx/es>

[3] <https://www.cucei.udg.mx/>

[4] <https://cuaad.udg.mx/>

[5] <http://www.cuc.udg.mx/>

[6] <http://www.cucsur.udg.mx/>

[7] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/mario-olvera>

