

Introducción. Aspectos generales de los Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
Objetivos	
<p>Tener una información general, que dé al alumno un panorama de todo el espectro que abarcan los deportes electrónicos. A partir de la definición de videojuegos a los Esports, considerando el tema de la industria vinculada con los Esports y los modelos de gestión/negocios, así como los desafíos actuales del sector (tanto tecnológicos como legales y de administración).</p>	
Contenidos mínimos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evolución y estructura deportiva del videojuego competitivo. ▪ Categorización genérica de los videojuegos competitivos. ▪ Contexto Socioeconómico de la industria esports. ▪ Eventos. Estructura deportiva. Tipos de Competiciones. Plataformas y Formatos. ▪ Organización de un evento de Esport. Roles. ▪ Panorama general de la industria esports. Ecosistema actual y funcionamiento. ▪ Estructura organizacional. Recursos humanos. Gestión de talentos. Retos presentes y futuros del sector. ▪ Modelos de gestión y negocio. Aspectos legales y marco regulatorio. 	
Bibliografía Básica	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Antón, M. (2018). “Los deportes electrónicos: el espectáculo en las competiciones de videojuegos” [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/1/T41009.pdf ➤ AEVI - Spanish Association of Videogames. (2020). “Los esports en España: situación actual y posición de la industria. Asociación Española de Videojuegos.” http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/12/Informe_esports_ESP_20.pdf ➤ Carrillo, J. A. (2015). “La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los 'esports'.” Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5(1), 39-51. ➤ Taylor, T. L. (2012). “Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming.” Cambridge: MA: MIT Press. 	

Tecnología asociada con Esports**Carga Horaria Total = 18 Hs.****Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas****Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas****Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas****Objetivos**

Presentar la infraestructura básica que se requiere para el desarrollo de Esports. Presentar los conceptos de servidores locales y en la nube, con sus ventajas y desventajas.

Exponer los temas de comunicación, streaming y transmisión en tiempo real, relexionando sobre los tiempos de respuesta en función de los usuarios simultáneos que estén conectados a un juego.

Detallar el equipamiento especial que se emplea en los videojuegos asociados con Esports.

Contenidos mínimos

- Arquitectura física de soporte para Esports. Servidores.
- Servidores locales y en la nube.
- Comunicaciones.
- Streaming. Tecnología de transmisión de eventos de Esport.
- Escalabilidad con el número de usuarios/jugadores y la resolución en tiempo real.
- Equipamiento especial para Esports.
- Evolución de la tecnología de soporte desde los videojuegos a los Esports.

Bibliografía básica

- “Tecnologías de la Información - Un enfoque interdisciplinario”
Gutierrez Gonzalez Ángel
Alfaomega Grupo Editor Argentino
- “La Tecnología del Streaming de Vídeo y Audio”
Austerb David
Editorial Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, S.L.
- “Computación en la Nube”
Angel Arias
Editorial: CreateSpace Independent Publishing Platform; 2nd edición

Proyectos de Esports	Carga Horaria Total = 18 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas

Objetivos

Plantear los conceptos básicos de un proyecto que se enfoca en un producto, tal como pueden ser los torneos de Esports, poniendo énfasis en la planificación de los mismos.

Exponer las nociones de costos/presupuestos/análisis financiero y valorización de los proyectos y productos.

Relacionar los Esports con la gestión emprendedora y analizar los riesgos y beneficios potenciales del negocio.

Contenidos mínimos

- Diseño de productos y gestión de proyectos.
- Diferencia entre producto y proyecto.
- Definición/especificación de un proyecto. Definición de producto. Organizando el proyecto.
- Costos y presupuesto. Contenidos e innovación.
- Importancia del B2B en esports. Tipos de acciones B2B que se realizan en esports: eventos, competencias, marca blanca. Agentes del sector importantes.
- Contabilidad y análisis financiero. Modelización financiera y valorización.
- Capital riesgo y gestión emprendedora.

Bibliografía Básica

- Guillén Muñoz, Á. (2020). "La planificación estratégica en equipos de esports". Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43529/TFG-N.%201476.pdf>
- Pérez-Sagarzazu, G. (2019). "Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa" UNAV Esports.
- Nielsen Esports (2022). "The ROI of Esports." The Nielsen Company.
- Scholz & Barlow. (2019). "Esports is Business." Springer International Publishing.

Dirección de Proyectos de Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas

Objetivos

Modelo y actividad de un proyecto de negocio. El caso de los proyectos de Esports.
 Analizar el plan de operaciones, en particular el Plan de Marketing.
 Discutir la conformación del equipo de recursos humanos y los criterios para su elección.
 Exponer los conceptos de Plan de Inversiones y el marco legal de un proyecto de Esports.

Contenidos mínimos

- Definición e identificación del proyecto de negocio.
- Modelo y actividad del proyecto.
- Plan de Marketing. Plan de operaciones.
- El branding y la construcción de marca. Identidad visual. “Vender” el producto.
- La estrategia de marketing. Objetivos y procesos de elaboración. Ejecución táctica de la estrategia. Campañas y patrocinios.
- Plan de RRHH. Plan de inversiones y económico.
- Estructura legal. Calendario y evaluación del proyecto.
- Vinculación universitaria.

Bibliografía Básica

- Cáliz Ortiz, J. S., & Paredes Solano, A. D. (2020). “Cómo facilitar el proceso de reclutamiento de aspirantes latinoamericanos a equipos de esports.” Biblioteca Digital Icesi.
- Cristòfol, F., Martínez-Ruiz, A., Román, I. & Rodríguez, C. (2020). “Evolución de las estrategias de patrocinio en los esports en España: 2013-2021.”
 Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación 48, pp. 188-204.
- Fanjul, C., González, C., & Peña, P. J. (2019). “La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas: comparativa entre paña y Corea.” Comunicar, 58.
- Nallar, D. (2016). “Diseño de juegos en América Latina II: Diseño y narrativa transmedia.”
- Observatorio de Industria de Videojuegos (2021). Resumen Anual 2021. UNRaf.
https://www.unraf.edu.ar/images/INVESTIGACION/OBSERVATORIO_VideoJuegos/PDFinformes/Observatorio_Videojuegos_UNRaf_2021.pdf.

Aspectos tecnológicos en Proyectos de Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos Exponer aspectos centrales en la elaboración de videojuegos (desde el punto de vista tecnológico): visualización / manejo de imágenes / ambientes inmersivos y combinaciones de realidad virtual y realidad aumentada. Plantear el manejo de los datos, la seguridad de los mismos y la recolección de datos para análisis de torneos y también de estrategias de juegos.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realidad Virtual. ▪ Realidad Aumentada. ▪ Realidad Extendida. ▪ Ambientes inmersivos. ▪ Visualización 2D y 3D. Aplicaciones a videojuegos. ▪ Bases de datos orientadas a Esports. Gestión de los datos. ▪ Seguridad de los Datos. <p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Aprende a crear tus propios videojuegos con Unity 3D Volumen 1: Introducción práctica a Unity 3D” (Spanish Edition) Edición Kindle. Editorial TRINIT Asoc. Informáticos de Zaragoza. Año 2018. ➤ “Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual con Unity 3D.” Luis Ruelas. Editorial Ra-Ma. ISBN 978-84-18551-90-1 ➤ “Realidad Virtual y Realidad Aumentada.” Jose M. Martinez, Fernando Navarro, Antonio Martinez · 2018. Editorial Ra-Ma. ISBN13 9788499647395 ➤ “Realidad Aumentada. Tecnología para la Formación.” Cabero Almenara, J. y Jiménez García, F. Editorial Síntesis. 2016. ISBN: 978-84-9077-258-4 ➤ Documentación en Videojuegos: Documento de diseño (GDD) en https://eldocumentalistaudiovisual.com/2015/02/06/documentacion-en-videojuegos-documento-de-disenio-gdd/ RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones 	

Informática y Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos Analizar los aspectos informáticos en el diseño y desarrollo de videojuego, en particular su programación. Relacionar juegos serios y videojuegos y discutir su aplicación en Educación. Discutir casos de estudio concretos.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptos básicos de programación de videojuegos. ▪ Videojuegos y Juegos Serios. ▪ Juegos serios y videojuegos enfocados a Educación. ▪ Casos de estudio. <p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Desarrollo de Videojuegos 1: Arquitectura del Motor de Videojuegos” “Desarrollo de Videojuegos 2: Programación Gráfica” “Desarrollo de Videojuegos 3: Técnicas Avanzadas” “Desarrollo de Videojuegos 4: Desarrollo de Componentes” Autores: <u>David Ballejo Fernández</u> , <u>Cleto Martín Angelina</u> Estos 4 textos han sido editados por la Universidad de Castilla La Mancha ➤ “Gamificación y Juegos Serios. Curso Práctico” Ana Belén Gomez Sanz RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones ➤ “ Videojuegos Serios en educación” Ricardo Casañ Pitarch Editor: Universitat Politècnica de València 	

Aspectos de Psicología y Comunicación	Carga Horaria Total = 18 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
<p>Objetivos</p> <p>Analizar aspectos significativos de psicología organizacional en Esports. Relacionar con la psicología deportiva en general y con el entrenamiento de los jugadores.</p> <p>Presentar aspectos de la comunicación formal e informal. Relacionarlos con el plan de comunicación de un torneo de Esports.</p> <p>Discutir el empleo de las redes sociales y los canales de distribución de contenidos en general así como los planes de comunicación desde la gestión de un proyecto de Esports.</p>	
<p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Psicología organizacional. ▪ Gestión de jugadores. Roles. Propuesta de valor y comunicación interna. Cultura organizacional. ▪ Entrenamientos y aspectos deportivos. Metas y objetivos. Fortalezas. Debilidades. ▪ Amenazas. Oportunidades. ▪ Psicología deportiva: Motivación y manejo de emociones. Preparación mental. Ansiedad precompetitiva. Expectativa. Frustración. Rutinas de pensamiento y relajación. ▪ Rendimiento. Herramientas y dispositivos de concentración y comunicación efectiva. Visualización. Liderazgo. Compromiso. ▪ Comunicación. Comunicación formal. Plan de Comunicación. Aspectos de periodismo. ▪ Proyección y tipos de alcance. ▪ Comunicación informal. Gestión de contenidos y comunidades. Herramientas y canales de distribución de contenidos. Twitch. Redes Sociales y el Plan de Redes Sociales. 	
<p>Bibliografía Básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Antón, M; García, F (2014) "Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente." <i>Questiones publicitarias</i>, 1, pp.98-115 ➤ Mendoza, G. (2019). "El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants". <i>Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico</i>, 4(1), 1-7. ➤ Pedraza-Ramirez, I. (2019). "Generación LoL: entrenamiento psicológico mediante una propuesta holística con un equipo profesional de Esports." <i>Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico</i>, 1-10. ➤ Vaamonde, A. G. N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). "Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión" <i>Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico</i>, 3(2), 1-14. 	



Aspectos Complementarios de Informática y Tecnología	Carga Horaria Total = 18 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas
Objetivos Presentar temas de importancia para perfeccionar aplicaciones de Esports desde la tecnología informática: el tratamiento de grandes volúmenes de datos (Big Data) así como el perfeccionamiento de estrategias de juego a partir de algoritmos de Inteligencia Artificial. Exponer el concepto de “sistema inteligente / experto” y como incorporar estos criterios a un juego individual o colectivo. Presentar casos de estudio concretos, para comprender la importancia de la Inteligencia Artificial en la temática de los Esports.	
Contenidos mínimos <ul style="list-style-type: none">▪ Conceptos de Big Data. Aplicaciones en Esports.▪ Análisis de datos de Esports.▪ Estudio de casos.▪ Conceptos de Inteligencia Artificial y sus aplicaciones en Esports.▪ Inteligencia Artificial y estrategias de juego.▪ Casos de estudio.▪ Análisis inteligente de datos “post-juego” y “post torneo”.	
Bibliografía Básica <ul style="list-style-type: none">➤ Pablo L. Gutierrez Utande – Angel Arroyo Castillo (Tutor) “Aplicación de Inteligencia Artificial en Videojuegos” Universidad Politécnica de Madrid – (2017)➤ Bernard Marr - “BIG DATA: La utilización del Big Data, el análisis y los parámetros SMART para tomar mejores decisiones y aumentar el rendimiento” Editorial TEELL - 2016➤ Eric Sadin - “La Inteligencia Artificial o el Desafío del siglo” Colección Futuros Próximos - 2020	