

Proyecto Esports UNLP

Diplomatura en Deportes Electrónicos

Armando De Giusti, Patricia Pesado, Cesar Estrebou,
Luciano Iglesias, Santiago Medina

{degiusti, ppesado, cesarest, smedina}@lidi.info.unlp.edu.ar
{li}@info.unlp.edu.ar

Resumen

El Proyecto Esports que se desarrolla en el III-LIDI de la Facultad de Informática de la UNLP, propicia la conformación, entrenamiento y participación de equipos de la Universidad Nacional de La Plata en distintas disciplinas de los deportes electrónicos. Se trata de un proyecto multidisciplinario en el que participan actores con diferentes conocimientos de base. El Centro de Entrenamiento montado en el Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica de la Facultad (CIYTT), permite tanto la práctica de los distintos equipos como la realización de ligas interfacultades e interuniversidades. En el marco del proyecto, la Facultad ha definido y dictado los cursos para la primer cohorte de una Diplomatura en Deportes Electrónicos durante el segundo semestre de 2022. Su plan de estudios permite formalizar estudios que abarcan las diferentes áreas de los Esports, de modo de abrir un marco de posibilidades para alumnos universitarios y pre-universitarios interesados en el tema y que motiva el desarrollo de vocaciones en las disciplinas que conforman el ecosistema.



Contexto

Los "deportes electrónicos" son básicamente competiciones de videojuegos, que se realizan en forma individual o por equipos. Su crecimiento ha sido explosivo en los últimos años y ya se ha discutido su inclusión en los Juegos Olímpicos futuros. En este contexto hay mucho interés de los jóvenes por participar en todas las actividades vinculadas con los Esports (desde el desarrollo de los videojuegos mismos hasta la gestión de torneos o la conformación y entrenamiento de equipos que compiten).

El desarrollo de la actividad (en Argentina y en el mundo) indica posibilidades laborales en diferentes áreas disciplinarias asociadas con los Esports.

En este contexto, la Universidad Nacional de La Plata ha generado un Proyecto (que se desarrolla en la Facultad de Informática, en el III-LIDI) desde 2021 fomentando la práctica de deportes electrónicos por sus alumnos, docentes y no docentes. En este Proyecto colaboran alumnos/especialistas de diferentes disciplinas (Informática, Ciencias Económicas, Comunicación, Psicología, etc). Desde la Facultad de Informática se entiende que también es un elemento motivador para desarrollar estudios universitarios en diferentes disciplinas (en particular Informática) asociadas con los Deportes Electrónicos.

Líneas de Investigación y Desarrollo

Las líneas de investigación y desarrollo del proyecto están relacionadas con los espacios curriculares que se desarrollan en la Diplomatura de Deportes Electrónicos y los temas de las PPS.

Espacios Curriculares	
Introducción. Aspectos generales de los Esports (competiciones, roles, etc.)	20hs.
Tecnología asociada con Esports (arquitecturas, comunicaciones, etc)	18hs.
Proyectos de Esports (gestión de proyectos, etc.)	18hs.
Dirección de Proyectos de Esports (marketing, etc.)	20hs.
Aspectos tecnológicos en Proyectos de Esports (ej: RV, RA, RE, ambientes inmersivos)	20hs.
Informática y Esports (ej: juegos serios)	20hs.
Aspectos de Psicología y Comunicación	18hs.
Aspectos Complementarios de Informática y Tecnología (ej: big data, inteligencia artificial)	19hs.
Práctica Profesional Supervisada	80hs.
TOTAL CARGA HORARIA	232hs.

Resultados Esperados y Obtenidos

Los objetivos para 2023 son:

- Consolidar a la UNLP como una referencia universitaria en Deportes Electrónicos.
- Capacitar en los conocimientos básicos de Deportes Electrónicos.
- Organizar actividades en la UNLP para incrementar la participación en el Proyecto Esports.
- Participar como UNLP en torneos de Deportes Electrónicos.
- Fortalecer el funcionamiento del Centro de Entrenamiento (en el CIYTT Facultad de Informática) y alentar la participación de alumnos de las Facultades de la UNLP en los equipos.
- Potenciar el crecimiento del tema de los deportes electrónicos desde la Investigación y Desarrollo en videojuegos / soporte de infraestructura / soporte de software/ Inteligencia artificial aplicada a los videojuegos / juegos educativos, etc, desde el Instituto.
- Difusión en Paneles/ Charlas/ Conferencias/ Jornadas y mantenimiento del sitio web del proyecto, la Diplomatura y la Organización de torneos.



Formación de Recursos Humanos

Todos los resultados obtenidos/esperados del proyecto, se enmarcan en actividades de investigación, desarrollo y docencia realizadas desde el LIDI.

Podemos citar el desarrollo de un sitio web para la organización de torneos que se está realizando en el marco de una tesina de licenciatura o proyectos de innovación con alumnos desarrollados en la temática de los esports.

Respecto de la diplomatura, esta primera cohorte contará con unos 40 egresados, que han formalizado estudios que abarcan las diferentes áreas de los Esports, de modo de abrir un marco de posibilidades para alumnos interesados en el tema y que decidan profundizar sus estudios en alguno de los aspectos relacionados al mundo de los deportes electrónicos. En 2023 se está desarrollando la segunda cohorte.