

Deportes electrónicos: un tema para despertar vocaciones a la informática

*Cesar Estrebou,¹ Santiago Medina,² Federico Arteca,³
Federico Ruera⁴*

Ámbito de aplicación

En 2021 la Universidad Nacional de La Plata tiene la iniciativa de generar un Proyecto en el área de Deportes Electrónicos (Esports) y dado que el mismo guarda estrecha relación con la innovación tecnológica y la informática se decide desarrollarlo en el Instituto de Investigación en Informática LIDI de la Facultad de Informática con un alcance multidisciplinario. Su objetivo primordial es fomentar 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, Ingeniería, etc).

Objetivos del Proyecto Esports

- 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

Introducción

Los “deportes electrónicos” son básicamente competiciones de videojuegos, que se realizan en forma individual o por equipos. Su

1. Instituto de Investigación en Informática LIDI, Facultad de Informática, UNLP – Centro Asociado CIC. Proyecto Esports (UNLP).

2. Instituto de Investigación en Informática LIDI, Facultad de Informática, UNLP – Centro Asociado CIC. Proyecto Esports (UNLP).

3. Proyecto Esports (UNLP).

4. Proyecto Esports (UNLP).

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 y al mismo tiempo es un factor de motivación para elegir Informática como posible carrera universitaria.

Desarrollo

Diplomatura en Deportes Electrónicos

En el año 2022 se crea la Diplomatura en Deportes Electrónicos para formalizar estudios que abarcan las diferentes áreas de los Esports, de modo de abrir un marco de posibilidades para alumnos universitarios y de nivel medio interesados en el tema. Con los objetivos de:

- Conocer los fundamentos tecnológicos de soporte para la actividad de Esports, en particular la tecnología para el desarrollo de videojuegos y su gestión y perfeccionamiento.
- Tener una visión clara del ecosistema de deportes electrónicos: jugadores, equipos, organizadores, comunicadores, entrenadores, publicidad, etc.
- Incorporar herramientas para desenvolverse en el entorno de los deportes electrónicos de diferentes áreas del conocimiento aplicadas a los Esports.
- Realizar una práctica concreta en el ámbito del proyecto de Esports de la UNLP, en los temas de su interés, para lo cual se implementa el Centro de Entrenamiento para Esports.

La Diplomatura va por su 4ta edición con más de 70 egresados y la procedencia de sus alumnos es variada con gran cantidad de alumnos de otras facultades de la UNLP con expectativas por adentrarse en el ecosistema de los Deportes Electrónicos, así como alumnos egresados del nivel medio.

Centro de Entrenamiento

A octubre de 2022 se inauguró el Centro de Entrenamiento para la práctica de Esports de la UNLP.

El mismo funciona en el Centro de Investigación y Transferencia Tecnología de la Facultad de Informática.

Este espacio está preparado para que los equipos de deportes electrónicos conformados en la UNLP puedan desarrollar su entrenamiento.

También está destinado para que los alumnos de la Diplomatura en Deportes Electrónicos puedan desarrollar su Práctica Profesional Supervisada (PPS).



Equipos de la UNLP

Uno de los objetivos del Proyecto es formar equipos que representen a la casa de estudios platense en encuentros nacionales e internacionales.

Se han formado equipos en diferentes disciplinas de deportes electrónicos como League of Legends, Valorant Masculino y Femenino, Age of Empires, Counter Strike, que han competido en diversos torneos nacionales e internacionales.

Liga Esports InterFacultades UNLP (LEIF-UNLP)

Para fomentar la práctica de los deportes electrónicos por parte de la comunidad de la UNLP, se implementaron hasta el momento 6 ediciones de la Liga Esports InterFacultades sobre distintas disciplinas.

Estas competencias permitieron que alumnos de distintas Facultades formarán los equipos que formaron parte del torneo que se desarrolló en el Centro de Entrenamiento.



Conclusiones

La Facultad de Informática a través del III-LIDI, encontró en las actividades relacionadas con los Esports, un motivador importante para acercar a alumnos de otras disciplinas y alumnos egresados del nivel medio a conocimientos básicos de informática como x ej: Arquitectura física de soporte, Servidores locales y en la nube, Comunicaciones, Streaming, Tecnología de transmisión, Escalabilidad y resolución en tiempo real, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Extendida, Ambientes inmersivos, Visualización 2D y 3D, Bases de datos, Seguridad de los Datos, Conceptos básicos de programación, Videojuegos y Juegos Serios, Conceptos de Big Data, Conceptos de Inteligencia Artificial, Análisis inteligente de datos, entre otros.

Por otra parte, la creación del Centro de Entrenamiento que hoy se presenta en esta DEMO fue el ámbito adecuado para la concreción de los objetivos del Proyecto.

La expectativa es que las condiciones que se crearon en la UNLP sean un elemento más de interacción con la comunidad universitaria de nuestro país.