

<b>Aspectos Complementarios de Informática y Tecnología</b>	<b>Carga Horaria Total = 18 Hs.</b>
	<b>Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas</b>
	<b>Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas</b>
	<b>Hs. T-P Semanales = 3 Hs. x 2 semanas</b>
<p><b>Objetivos</b></p> <p>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.</p> <p>Presentar casos de estudio concretos, para comprender la importancia de la Inteligencia Artificial en la temática de los Esports.</p>	
<p><b>Contenidos mínimos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conceptos de Big Data. Aplicaciones en Esports.</li> <li>▪ Análisis de datos de Esports.</li> <li>▪ Estudio de casos.</li> <li>▪ Conceptos de Inteligencia Artificial y sus aplicaciones en Esports.</li> <li>▪ Inteligencia Artificial y estrategias de juego.</li> <li>▪ Casos de estudio.</li> <li>▪ Análisis inteligente de datos “post-juego” y “post torneo”.</li> </ul>	
<p><b>Bibliografía Básica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pablo L. Gutierrez Utande – Angel Arroyo Castillo (Tutor) “Aplicación de Inteligencia Artificial en Videojuegos” Universidad Politécnica de Madrid – (2017)</li> <li>➤ 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</li> <li>➤ Eric Sadin - “La Inteligencia Artificial o el Desafío del siglo” Colección Futuros Próximos - 2020</li> </ul>	