

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</p> <p>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.</p> <p>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-diseno-gdd/ RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones 	