

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
<p>Objetivos</p> <p>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.</p> <p>Exponer los temas de comunicación, streaming y transmisión en tiempo real, reflexionando sobre los tiempos de respuesta en función de los usuarios simultáneos que estén conectados a un juego.</p> <p>Detallar el equipamiento especial que se emplea en los videojuegos asociados con Esports.</p> <p>Contenidos mínimos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. <p>Bibliografía básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “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 Andoaín, S.L. ➤ “Computación en la Nube” Angel Arias Editorial: CreateSpace Independent Publishing Platform; 2nd edición 	