
CURSO DE E-SPORTS



Horas estimadas: 300

Los e-sports o deportes electrónicos son un tipo de evento que ha ido ganando popularidad en los últimos años dentro de la industria del videojuego. Se trata de eventos competitivos que usan distintos videojuegos para que los mejores jugadores, los profesionales de los videojuegos, compitan entre sí.

El curso se enfoca a formar técnicos de eSports. Está dividido en 4 partes:

- 1. eSports, qué es, como funciona, cuál es su mecánica, participantes, jugadores, creadores, equipos.*
- 2. Unity: el 50% de los videojuegos se crean con Unity. Aquí tienes todo un curso para aprender esta aplicación.*
- 3. Juego: creación paso a paso de un juego con Unity.*
- 4. Multiplataformas.*

Primera parte: e-Sports

1. Concepto
2. Ecosistema
Ecosistema de los e-Sports
3. Gamers
Jugadores
4. Equipos
Equipos profesionales
5. Audiencia
Usuario medio de los e-Sports
6. Patrocinadores
Empresas endémicas y no endémicas
7. Clubes
Clubes tradicionales y puros
8. Escuelas
Escuelas de formación
9. Ligas y torneos
Ligas profesionales, torneos y eventos
10. Casters
Comentaristas e-Sports
11. Gaming house
Centros de alto rendimiento
12. Transformadores sociedad
La transformación digital
13. Management
eSports Management
14. Marketing
eSports Marketing
15. Recruiting
eSports Recruiting
16. Cuestiones legales
eSports aspectos legales
17. Publishers
eSports Publishers videojuegos
18. Resumen
eSports Resumen

Test examen

Segunda parte: Unity

Unity es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity.

Technologies. Unity está disponible como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows, Mac OS, Linux. La plataforma de desarrollo tiene soporte de compilación con diferentes tipos de plataformas. Programado en: C++ y C#

Licencia: Gratuito y Propietario.

Unity es un motor gráfico multiplataforma 2D y 3D, que está transformando la industria del videojuego. Puedes desarrollar juegos para varios dispositivos sin cambiar de plataforma.

PRIMEROS PASOS CON UNITY

1. Instalación y primeros pasos
2. Navegando por el escenario
3. Archivos
4. Programación básica I
5. Programación básica II

Ejercicio 1

PROGRAMACIÓN

6. Funciones y condicionales
7. Tipos de variables
8. Variables Bool
9. Construcción del escenario
10. Los inputs

Ejercicio 2

EL MOTOR DE FÍSICAS

11. Las físicas dentro de Unity
12. Calidad
13. Build Settings
14. Etiquetas y capas
15. Tiempo I

Ejercicio 3

16. Tiempo II
17. Montañas
18. Texturas del terreno
19. Añadir detalles
20. Árboles y Cielo

Ejercicio 4

EXAMEN PARTE 1

21. Crear luces dentro de la escena del videojuego
22. Colocar las sombras en la escena
23. Controlando luces en tiempo real
24. Mejorar el rendimiento del proyecto
25. Nivel mazmorra iluminando una escena final

Ejercicio 5

26. Controlando nuestro personaje
27. Crear objetos móviles dentro del escenario
28. Vista en primera persona del personaje
29. Feedback interactuando con el videojuego
30. Desarrollo y creación de ítems

Ejercicio 6

31. Carpeta de prefabs elementos predefinidos
32. Inteligencia artificial - comportamiento de los enemigos I
33. Inteligencia artificial - comportamiento de los enemigos II
34. Elemento Canvas
35. Diseño del menú principal del videojuego

Ejercicio 7

EXAMEN SEGUNDA PARTE

Tercera parte: Creación de videojuegos con Unity

Material para el videojuego

1. Configuración del proyecto
2. Escenarios
3. Personajes
4. Inputs
5. Configuración cámara
6. Objetos scriptables
7. Interfaz gráfica
8. Game Manager
9. Sistema de combate
10. Exportar el juego

Cuarta parte: Subir juego a multiplataformas

1. e-Sports 1
2. Unity 1
3. e-Sports 2
4. Unity 2
5. e-Sports 3
6. Unity 3
7. Multiplataforma
8. Unity 4
9. Multiplataforma 2
10. Unity 5



SABER MAS

Aquí tienes una serie de textos que conviene que los leas con el objetivo de ampliar conocimientos.

- Aplicación de videojuego
- Creación de videojuego
- Puzzle
- Elementos de programación de videojuegos
- La industria de los videojuegos
- Informe e-Sports

TFM: TRABAJO FIN DE MÁSTER