

MASTER EN ESPORTS



CAEFO
Campus Europeo de Formación

Master en Esports



El mundo de los videojuegos ha cambiado de ser una afición que se practicaba de manera individual a un negocio que mueve millones de euros. Y dentro del mundo de los videojuegos, los Esports (ciberdeportes), son cada vez más relevantes en la industria del entretenimiento. De esta manera, una formación como la del Master en Esports resultará de mucha utilidad para aquellas personas que quieran trabajar en este mundo de los ciberdeportes.

Los Esports se caracterizan por ser una actividad profesional organizada y que es capaz de reunir a millones de personas. Estos eventos se siguen de manera presencial o bien online a través de plataformas como Twitch o Youtube. Así, las competiciones se organizan por ligas similares a los torneos de fútbol u otros deportes, y pueden jugarse de manera individual o por equipos.

El crecimiento de estos eventos ha conseguido que se desarrolle toda una industria a su alrededor. Así, han aparecido los patrocinadores, medios de comunicación exclusivos de estos eventos, plataformas digitales para la retransmisión ... Como consecuencia de todos estos factores, los gamers o jugadores, se han convertido en auténticos profesionales que cuentan con equipos de trabajo a su alrededor (psicólogos, entrenadores, preparadores físicos ...).

Los juegos más destacados dentro de los Esports son el FIFA, Lol (League of Legends), Fortnite o Call of Duty entre otros. Estos juegos reúnen las características para ser considerados Esports como son su diseño para enfrentar a dos o más jugadores, tener competiciones organizadas, disponer de unas reglas claras e iguales para todos los competidores y tener una comunidad lo suficientemente grande para llamar la atención de los espectadores.

Los alumnos del Master en Esports conocerán las principales características de estas competiciones, y además, se especializarán en Unity, software usado en más del 50% de los videojuegos en la actualidad.



PROGRAMA DEL MASTER EN ESPORTS

ESPORT

- 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

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
- UNITY AVANZADO
- 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

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



CAEFO

Campus Europeo de Formación

PROGRAMA DEL MASTER EN ESPORTS

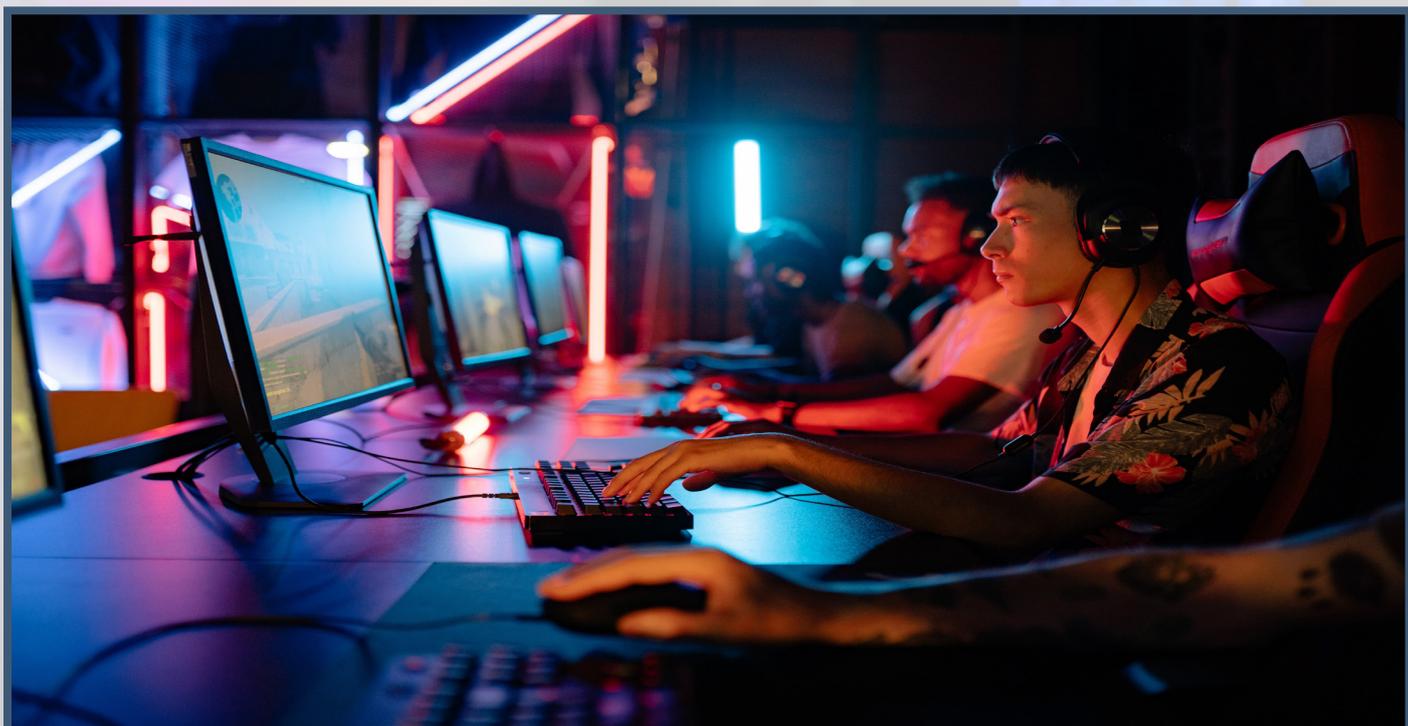
SUBIR JUEGOS A MULTIPLATAFORMA

- 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

MATERIAL COMPLEMENTARIO

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

TRABAJO FIN DE MASTER



CAEFO
Campus Europeo de Formación

ADEMÁS, CON TU MATRÍCULA...

BIBLIOTECA PREMIUM 40 CURSOS ONLINE

- » Análisis Económico Financiero de la Empresa
- » Contaplus flex
- » Facturaplus flex
- » Curso de Proyectos de Inversión
- » La Facturación como gestión comercial
- » Contabilidad Avanzada
- » Gestión de Equipos de Trabajo
- » Los Fundamentos del Concepto de Liderazgo
- » Gestión Eficaz de Reuniones
- » Coaching -Desarrollo Profesional Estratégico
- » Habilidades Directivas Complementarias
- » Dirección y Motivación de Equipos
- » Presentaciones Orales Eficaces
- » Curso de Siltra
- » El recibo de salarios o nómina
- » Nominaplus flex
- » Auditorías de Prevención de Riesgos Laborales
- » Riesgos Personales y en el Trabajo en Comercios – COVID 19
- » Curso de Internet y Google Drive
- » Primeros pasos con Excel 2016
- » Primeros pasos con Word 2016
- » WordPress
- » Formación en Nuevas Tecnologías para Directivos de Pyme
- » Gestión Informatizada de Archivos de Empresa
- » Diseño de un Plan de Negocio en la Empresa
- » Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Gestión Laboral y Fiscal
- » Curso de Prácticas de Oficina
- » Big Data
- » Teletrabajo
- » Formación de protección de datos para trabajadores
- » Inglés para secretarías
- » Registro retributivo y auditoría retributiva
- » Inglés para comerciantes
- » Posicionamiento Web
- » Community management – Marketing en las Redes Sociales
- » Atención al cliente y calidad en el servicio
- » Técnicas de marketing
- » Comercio electrónico
- » LinkedIn para empresas
- » Escaparatismo

¡NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD!

[Inscríbete AQUÍ](#)

O infórmate de más en caefo.es



CAEFO
Campus Europeo de Formación