

Diplomatura en Deportes Electrónicos UNLP

Armando De Giusti, Patricia Pesado, Cesar Estrebou,
Santiago Medina, Federico Ruera

{degiusti, ppesado, cesarest, smedina, fruera}@lidi.info.unlp.edu.ar

Resumen

La Diplomatura en Deportes Electrónicos de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata es el instrumento de formación académica del Proyecto Esports UNLP.

El plan de estudios de la diplomatura integra contenidos de las distintas áreas de los Esports, ofreciendo un marco amplio de posibilidades para estudiantes universitarios y preuniversitarios interesados en el tema. A su vez, promueve el desarrollo de vocaciones vinculadas a las disciplinas que conforman este ecosistema. Su foco principal es la interdisciplinariedad y la interacción de estudiantes que están cursando las distintas carreras de la UNLP.

Contexto

Los “deportes electrónicos” son competencias de videojuegos que se realizan en forma individual o por equipos. Su crecimiento en los últimos años ha sido explosivo y ya discute su inclusión en los Juegos Olímpicos futuros. En este contexto, hay mucho interés de los jóvenes por participar en todas las actividades vinculadas con los Esports, desde el desarrollo de los videojuegos mismos hasta la gestión de torneos o la conformación y entrenamiento de equipos que compiten.

El desarrollo de la actividad (en Argentina y en el mundo) indica posibilidades laborales en diferentes áreas disciplinarias asociadas con los Esports.

Líneas de Investigación y Desarrollo

Las líneas de investigación y desarrollo del proyecto están relacionadas con los espacios curriculares que se desarrollan en la Diplomatura de Deportes Electrónicos y los temas de las PPS. Durante 2025 se sumó a la cursada el dictado de talleres complementarios de formación en temáticas específicas.

ESPACIOS CURRICULARES	
Introducción. Aspectos generales de los Esports	20hs.
Tecnología asociada con Esports	18hs.
Proyectos de Esports	18hs.
Dirección de Proyectos de Esports	20hs.
Aspectos tecnológicos en Proyectos de Esports	20hs.
Informática y Esports	20hs.
Aspectos de Psicología y Comunicación	18hs.
Aspectos Complementarios de Informática y Tecnología	19hs.
Práctica Profesional Supervisada	80hs.
TOTAL CARGA HORARIA	232hs.
TALLERES DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA	
Taller de Streaming	4hs
Gestión de Redes Sociales	4hs
La interdisciplinariedad en el desarrollo de video juegos	4hs
Herramientas de Inteligencia Artificial	4hs
Diseño de juegos competitivos	4hs

Formación de Recursos Humanos

A lo largo de sus cuatro ediciones, la Diplomatura ha contado con 131 estudiantes egresados. En torno a la cursada de cada cohorte se fueron dando diferentes experiencias, colaboraciones y participaciones de los alumnos en el proyecto Esports y la diplomatura.

Cinco egresados han participado del dictado de los módulos y los talleres complementarios.

El trabajo interdisciplinario de los docentes e integrantes del proyecto Esports permite la participación de los alumnos en la organización de torneos, el entrenamiento de equipos, las actividades de comunicación y difusión. Esto complementa sus estudios y les da el marco adecuado para que puedan extender su formación.

Resultados Esperados y Obtenidos

Hasta el momento, la diplomatura tuvo cuatro cohortes, en cada inscripción se recibieron más de 150 interesados. Las dos primeras cohortes se dictaron durante 2023, la tercera se dictó en 2024 y la cuarta en 2025.

Los alumnos de la UNLP han logrado:

- Tener una visión clara del ecosistema de deportes electrónicos: jugadores, equipos, organizadores, comunicadores, entrenadores, publicidad, etc.
- Conocer los fundamentos tecnológicos de soporte para la actividad de Esports, en particular la tecnología para el desarrollo de videojuegos y su gestión y perfeccionamiento.
- Incorporar herramientas para desenvolverse en el entorno de los deportes electrónicos de diferentes áreas del conocimiento aplicadas a los Esports.
- Realizar una práctica concreta en el ámbito del proyecto de Esports de la UNLP, en los temas de su interés.

Los objetivos para 2026 son:

- Dictado de la 5ta cohorte de la diplomatura.
- Agregado de 2 talleres de formación completaría con temáticas nuevas.
- Generación de un repositorio con los trabajos monográficos entregados durante todas las cohortes.
- Generación de bibliografía propia.