

Universidad de Morelia

Desarrolla y aplica
estrategias de juego
para los nuevos
atletas digitales.

Licenciatura en:

DEPORTES ELECTRÓNICOS E-SPORTS

RVOE: LIC210983

udemorelia.edu.mx

 **UDEM**
Universidad de Morelia

Somos la **U** de Morelia

PLAN DE ESTUDIOS

- 3 años
- Programa Cuatrimestral
- Matutino

PRIMER CUATRIMESTRE

- Mercadotecnia.
- Análisis del juego.
- **Introducción a la ciencia de los deportes electrónicos.**
- La industria de los videojuegos.
- Introducción a los videojuegos.
- Introducción a la psicología.

CUARTO CUATRIMESTRE

- Desarrollo de estrategias y desempeño II.
- Juego multijugador.
- **El negocio de los e-Sports.**
- Convenciones de videojuegos.
- **Eventos de deportes electrónicos.**
- Narrativa y guionismo para videojuegos.

SÉPTIMO CUATRIMESTRE

- Metodología de la investigación I.
- Manejo de jugadores.
- **Empresa y emprendurismo en la industria de los deportes electrónicos.**
- Redes de computadoras.
- **Producción de eventos en vivo I.**

SEGUNDO CUATRIMESTRE

- Economía.
- Introducción a los e-Sports.
- Psicología de los e-Sports.
- **Habilidades, estrategias y análisis de los deportes electrónicos.**
- Lectura y redacción.
- Producción de video.

QUINTO CUATRIMESTRE

- **Producción de eventos en línea I.**
- Desarrollo de estrategias y desempeño III.
- Juegos inmersivos I.
- **Responsabilidad social de las empresas de deportes electrónicos.**
- Psicología del desempeño en los deportes electrónicos.

OCTAVO CUATRIMESTRE

- Metodología de la investigación II.
- Producción de una marca e-Sports.
- **Aplicaciones de negocios de los deportes electrónicos en medios sociales.**
- **Shoutcasting.**
- Legislación y leyes de los deportes y los deportes electrónicos.

TERCER CUATRIMESTRE

- **Desarrollo de estrategias y desempeño I.**
- Juego monojugador.
- Física del juego.
- Psicología y el jugador.
- **Negocios: información, comunicación y desarrollo cultural.**
- Salud y bienestar de los jugadores de los deportes electrónicos.

SEXTO CUATRIMESTRE

- Diseño de juegos.
- **Experiencias inmersivas del usuario.**
- Nutrición y desempeño . en los deportes electrónicos.
- **Producción de eventos en línea II.**
- Juegos inmersivos II.

NOVENO CUATRIMESTRE

- Seminario de titulación.
- **Ética y códigos de conducta en los deportes electrónicos.**
- Coaching de equipos de deportes electrónicos.
- **Creación de una empresa de e-Sports.**
- Producción de eventos en vivo II.

Fray Antonio de Lisboa 22
Col. Cinco de Mayo.
Morelia, Mich. CP 58230



4435 128 613

¡Bienvenido!
Escanea y conoce
más de la
Universidad y tu
licenciatura.

