



eSports

Máster en Formación  
Permanente en  
Periodismo y  
Retransmisiones  
Deportivas  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** eSports

**Titulación:** Máster en Formación Permanente en Periodismo y Retransmisiones Deportivas

**Curso Académico:** 2024/25

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 2

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D.Francisco José Asensi Viana

### 1. COMPETENCIAS

#### 1.1 Competencias generales

- Poseer y comprender conocimientos fundamentales que se enmarcan en un contexto multidisciplinar caracterizado por la confluencia de las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias Sociales, Económicas y Empresariales, entre otras.
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre aspectos políticos, sociales, económicos y éticos.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos y fortalecer su capacidad para solucionar problemas y realizar toma de decisiones relacionadas con el tratamiento periodístico de las noticias deportivas en el medio audiovisual, en condiciones de tiempo limitado y alta presión por alcanzar resultados.
- Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro, atractivo y adaptado a las características específicas del medio audiovisual.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar una gran capacidad de llevar a cabo su trabajo profesional en entornos mediáticos y sociales que están sufriendo una evolución constante, impulsada por el avance y la difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.
- Tener una gran capacidad de trabajo en equipo y dominar con suficiencia la gestión de la diversidad.
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo, para poder permanecer a la altura de los retos que plantea un mundo que se encuentra en constante evolución.

#### 1.1. Competencias específicas

- Dominar el estilo periodístico en televisión, en los aspectos relacionados con su estructura, géneros, técnicas, fuentes, y condiciones que caracterizan la información, la interpretación y la opinión sobre acontecimientos en este medio específico.
- Conocer los diferentes mecanismos y elementos de la construcción de noticias y reportajes sobre temática deportiva, atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
- Crear y gestionar contenidos deportivos y formatos para redes sociales y comunidades virtuales, atendiendo a la reputación *online* e identidad digital de las firmas.

- Conocer las estructuras organizativas existentes en el campo de la comunicación y en el entorno de los deportes, atendiendo a las interrelaciones entre los actores implicados.
- Dominar las técnicas de edición y montaje para crear piezas audiovisuales informativas y/o de entretenimiento que serán emitidas en medios digitales.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

#### **Presentación de la asignatura.**

La asignatura tendrá un desarrollo eminentemente práctico. El estudiante conocerá los elementos característicos del mundo de los eSports tanto en sus aspectos deportivos, organizativos y narrativos. El desarrollo de la asignatura, por este enfoque práctico, se atenderá a sesiones de trabajo o "talleres", en los que el docente expondrá aspectos teóricos que permitan a los estudiantes tomar contacto con la materia para que después se desarrolle la planificación del objetivo de esta asignatura que consistirá en la producción de una competición de esports y su cobertura.

La primera sesión tendrá una mayor carga teórica con el fin de nivelar conocimientos en todo el grupo, pero desde ese mismo momento comenzarán las actividades de puesta en marcha de la competición cuya forma final la darán los propios estudiantes.

Las actividades dirigidas estarán conformadas como hitos del desarrollo del proyecto como se indica más adelante.

Por lo expuesto, la evaluación de la asignatura se centrará en dos aspectos claves:

- El entendimiento del estudiante de los conceptos clave de los eSports que han de servir para tener la capacidad de poner en marcha una competición
- El trabajo periodístico a la hora de realizar la cobertura de un evento centrado en el deporte electrónico

#### **Contenidos teóricos:**

1. La formación de los esports como fenómeno de masas
  - El origen de los esports. De las salas recreativas a los grandes eventos
  - Videjuego competitivo, eSports, e-sports, esports: la dificultad de una denominación
  - De los clanes de jugadores al nacimiento de los clubes
  - La evolución del mercado del videojuego y su peso en el entretenimiento
  - Categorías de videojuegos competitivos. ¿Cómo se asienta una

	disciplina?
2.	<p>El ecosistema de los esports</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El rol de los publishers</li> <li>- Las ligas, torneos y competiciones: tipos, relevancia, impacto</li> <li>- Los clubes</li> <li>- Marcas y patrocinio</li> <li>- La estructura del negocio de los esports y su comparación con el deporte</li> <li>- Medios y plataformas de emisión</li> </ul>
3.	<p>Ejemplos de competiciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La LEC (League of Legends European Championship)</li> <li>- Competiciones de Fighting</li> <li>- El desarrollo de los Battle Royale a nivel competitivo (PUBG, Fornite)</li> <li>- El funcionamiento de las competiciones de Counter Strike</li> <li>- El caso de OverWatch: análisis de la pérdida de la pérdida de relevancia</li> <li>- El auge de Valorant (Riot Games)</li> <li>- Fuentes de información relevantes</li> </ul>
4.	<p>Los contenidos audiovisuales en los esports</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La emisión de competiciones</li> <li>- Head and Shoulder contents</li> <li>- Transmedia</li> <li>- Ficción y no Ficción asociada a los esports</li> <li>- Redes Sociales</li> </ul>
5.	<p>Planificación de la cobertura de un evento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño, planificación y ejecución de la cobertura de un evento de esports</li> </ul>

### 2.3. Actividades Dirigidas

Cómo se ha explicitado, las actividades dirigidas tendrán la forma de hitos del proyecto. Por tanto se trata de actividades que cobran sentido dentro del marco global y los objetivos que pretende la asignatura: desarrollar una competición de esports y su correspondiente cobertura

Actividad Dirigida (AD1):

*Análisis de los videojuegos competitivos y su ecosistema*

A partir de las exposiciones en clase, los estudiantes, de forma individual, procederán a investigar la configuración del mundo de los videojuegos en su aspecto competitivo identificando elementos como: tipo de videojuego, estructura de las competiciones, clubes, organizadores de torneos y modelos de negocio entre otros. La actividad dirigida tiene como propósito seleccionar el videojuego o los videojuegos que serán susceptibles de la siguiente fase del desarrollo del proyecto

..

Actividad Dirigida 2 (AD2):

*Planificación de la competición y de la cobertura informativa.*

Esta actividad dirigida tiene como objeto diseñar la competición en sí y planificar la cobertura que se pretende hacer. Se trata de un trabajo grupal y colaborativo donde los estudiantes tendrán que auto asignarse diferentes roles dentro del proyecto

### 2.5. Metodología docente

Este título proporciona una formación eminentemente práctica. La filosofía de *learning by doing* (aprender haciendo) presente en todas las titulaciones de la Facultad de Comunicación y Artes

se verá reflejada en este título, de modo que los trabajos seguirán las dinámicas propias de la sección de deportes en un entorno audiovisual, donde predominan los programas en directo y las retransmisiones de eventos deportivos.

Se trata de combinar las siguientes vertientes formativas:

- Sesiones presenciales de trabajo: sesión participativa en el aula en la que el profesor expone de forma sistemática los temas que constituyen el programa de la materia. por medio de explicaciones fundamentalmente prácticas, con predominio del método taller. Cualquier explicación se enriquece a través de actividades como el análisis crítico y el debate. Las clases y talleres requieren la participación activa de los estudiantes y la preparación previa de determinados temas para las clases. El profesor se apoya también en fuentes de información y bibliografía para dinamizar las sesiones lectivas. En estas sesiones están incluidas *master class* de expertos en la materia.
- Trabajo personal del alumno: centrado en trabajos prácticos individuales o en grupo, que persiguen acercarse a la labor profesional del periodista deportivo audiovisual. El alumno llevará también a cabo ocasionalmente actividades de estudio y comprensión de material bibliográfico y otros recursos para la preparación de la materia que conduzcan a la adquisición de competencias generales y específicas
- Otros recursos formativos: tutorías, actividades extra académicas, participación en concursos, etc.

Parte fundamental del proceso formativo del estudiante es el Trabajo Fin de Máster, realizado en grupo y de naturaleza práctica, donde se reflejen las competencias adquiridas a lo largo del curso.

El título incluye unas Prácticas externas obligatorias, que permiten un acercamiento a las dinámicas de trabajo en el ámbito profesional y suponen para el estudiante una inmersión en la redacción de deportes de un medio. Contamos en este punto con el apoyo de los mejores medios de comunicación de nuestro país: Movistar+, Atresmedia, Mediaset, Eurosport o RTVE.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%

Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	60%

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final presencial.

### 3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

**Bibliografía básica**

Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. Angel Torres-Toukoumidis. Routledge Focus. 2022

Cómo Crear y Organizar una competición eSports. Adrián Martínez Bataller.

**Bibliografía complementaria**

eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Tobias M. Scholz.  
Palgrave Pivot. 2019

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	D. Francisco José Asensi Viana
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Derecho
Correo electrónico	fasensi@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciado en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid. 1993</p> <p>Experto en la convergencia de la tecnología, la conectividad y los medios a través de una trayectoria profesional que se inicia en el sector IT ocupando diversos puestos en empresas de servicios y consultoría: Garben Consultores (1995), Ideal Objects (1999), Altana Consulting (2001).</p> <p>En el año 2000 toma contacto con la eclosión de Internet y los contenidos digitales al recalar en Teknoland que fue la mayor consultora digital de la era puntocom en España.</p> <p>De 2003 a 2006 regresa al sector tecnológico primero en la multinacional de software Borland Software Corporation y después en la empresa francesa de ciberseguridad Deny All, cuya filial en España desarrolla desde cero.</p> <p>En el año 2006 se incorpora al equipo de contenidos del Real Madrid CF, ocupándose del desarrollo de negocio de los derechos de contenidos de televisión y digitales además de la puesta en marcha de proyectos interactivos: videojuegos, websites, apps móviles, video online, etc</p> <p>En 2008 breve paso por la multinacional de la industria musical EMI Music en el área de desarrollo de nuevos negocios no vinculados a la música grabada como el desarrollo de videojuegos, endorment de artistas, etc. En EMI recupera un proyecto que había analizado en el Real Madrid: <b>Realvolution</b>. Uno de los primeros proyectos transmedia asociados a un club de fútbol.</p> <p>En el año 2008 se incorpora al equipo original que comienza la transformación digital de la Corporación RTVE como director de desarrollo de negocio y estrategia digital. Participa en numerosos proyectos incluyendo RTVE A La Carta, aplicaciones móviles, lanzamiento de la estrategia en redes sociales, estrategia y productos transmedia, etc. El proyecto transmedia relacionado con la serie de TVE-Globomedia “<b>Águila Roja</b>” supondría la primera transmedialización relacionada con ficción en España. Premiada con la Rose D’Or al mejor proyecto interactivo de TV en el año 2010. Además participa en el lanzamiento de las aplicaciones móviles y las emisiones en streaming para las <b>Juegos Olímpicos de Pekín</b> y <b>Juegos Olímpicos de Londres</b></p> <p>En 2013 al grupo Endemol como director de la unidad digital incluyendo la multichannel network Tuiwok Estudios con mas de 100 canales en YouTube entre los de producción propia y generados por creadores independiente.</p> <p>En 2015 para incorporarse a la empresa NeverSeen Media, promovida por el Grupo Damm. Su primer cometido es convertir el World Pádel Tour, patrocinado por Damm, en un evento digital de gran calado.</p> <p>En 2017 funda League of Lawyers, empresa de <b>consultoría dedicada a los eSports</b></p>
---	---