

GUÍA DOCENTE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN GESTIÓN DEPORTIVA

Curso 2024-2025

ASIGNATURA

E-SPORTS

Asignatura optativa

Créditos: 3 ECTS

Profesores de la asignatura:

Jordi Soler

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción

Los videojuegos han estado presentes en nuestra sociedad desde hace muchos años, primero fueron los videojuegos con un solo jugador que funcionaban en los ordenadores o consolas y desde ese momento se organizaban encuentros y competiciones entre los jugadores. La aparición de los videojuegos multijugador y conectados a través de Internet permitió la aparición de competiciones estructuradas y el desarrollo de un nuevo sector, los eSports. En este módulo veremos y analizaremos la evolución de los videojuegos desde su inicio y como algunos de ellos han ayudado a la creación de los eSports, competiciones de videojuegos que se desarrollan de forma regular, que se retransmiten por Internet y por las plataformas de televisión con audiencias que son similares a las de muchos deportes y que llenan estadios en todo el mundo. Aprenderemos quienes son los diferentes actores del ecosistema:

- Los Publishers, los que controlan la IP del videojuego
- Los organizadores de torneos
- Los equipos que participan en las competiciones, así como sus jugadores
- Las plataformas donde se retransmiten las competiciones
- Las marcas que se involucran con el ecosistema

Analizaremos el modelo de relación entre todos los actores, su modelo de negocio y los retos de futuro de este nuevo sector que crece año tras año y que está creando nuevas profesiones en un entorno digital que hasta ahora era desconocido por la mayoría de la población pero que forma parte del estilo de vida de las nuevas generaciones.

Objetivos

Al finalizar esta asignatura los participantes serán capaces de responder, con argumentos fundamentados, a cuestiones como las siguientes:

- ¿Qué son los eSports?
- ¿Cuál es el ecosistema de los eSports?
- ¿Cuál es el role de los propietarios de los videojuegos?
- ¿Qué es un organizador de torneos y como se estructuran las competiciones?
- ¿Cómo funciona un equipo de eSports?
- ¿Cuál es el modelo de negocio de los distintos agentes?
- ¿Cuáles son los retos de los eSports?
- ¿Cuál es la regulación de los eSports?

Contenidos

1. El ecosistema de los videojuegos electrónicos y los videojuegos deportivos.
 - Evolución de los videojuegos en las últimas décadas
 - Los eSports, un nuevo sector, una nueva industria
 - Análisis de los diferentes actores del ecosistema
 - Modelos de relación entre los diferentes actores
2. Contexto socioeconómico de la industria de los *esports*.
 - Evolución del contexto de la industria de los eSports
 - Modelo económico de la industria
 - Impacto de los eSportst en la industria del videojuego
 - La relación entre la competición y los videojuegos
3. Los *publisher*
 - Que y quienes son las empresas que diseñan y producen Videojuegos
 - Que y quienes son las empresas que publican videojuegos
 - Que implica ser un Publisher
 - El role de los Publisher en los eSports
 - Análisis de casos de publishers con diferentes formas de estar en los eSports

4. Marco regulador de los videojuegos electrónicos.
 - Los Videojuegos y el marco regulatorio
 - Los esports vs deporte
 - Marco regulatorio de los eSports a nivel global y por mercados
 - Retos de futuro

5. La competición
 - Que son y en que consisten las competiciones de eSports
 - El modelo de negocio de las competiciones
 - Modelos de competición nacional, continental y mundial
 - La relación entre los Publisher y las competiciones
 - Visión global de los organizadores de torneos

6. Comunicación y marketing
 - La comunicación y el marketing digital en el ecosistema de los eSports
 - Nuevos modelos de relación con los Fans y las marcas
 - Desarrollo de un modelo 100% digital
 - Experiencias, contenidos y activaciones digitales

7. Dirección de clubes y la gestión de equipos profesionales.
 - Un club es una empresa
 - El modelo de negocio de los clubs
 - Un negocio en el ecosistema digital
 - Los clubs de eSports y las nuevas profesiones
 - Fan base y elementos de generación de engagement alrededor de los clubs

8. Gestión de contenidos: modelos y plataformas.
 - Los eSports son entretenimiento
 - Los contenidos como elemento clave en la industria
 - Análisis en detalle de las distintas plataformas de entretenimiento y su relación con los eSports
 - Los creadores de contenidos: streamers, los organizadores de torneos, los caster ...

COMPETENCIAS/RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA13. El estudiante será capaz de analizar en un ensayo o ejercicio la importancia que el ecosistema de los eSports ha adquirido dentro del sector deportivo.

Mat 4.8. Comprenderá el modelo de relación entre los distintos actores del ecosistema eSports (*publishers*, organizadores de torneos, ligas, equipos, jugadores, plataformas, marcas) mediante el análisis de sus modelos de negocio, así como su regulación e incidencia dentro del sector deportivo.

PLAN DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Metodología docente

La metodología docente es una combinación de los siguientes recursos pedagógicos

- Clases magistrales que consisten en la exposición de un tema por parte del profesor acerca de los conceptos clave de la temática abordada.
- Aprendizaje dirigido a partir de la exposición de situaciones y casos reales para su análisis y debate.
- Aprendizaje autónomo a partir de la lectura previa a la sesión de clase de material seleccionado para su posterior utilización en debate y discusión o, bien, mediante la lectura y estudio de material complementario posteriormente a la sesión de clase.
- Tutorías con el profesor, sea en modo presencial o virtual mediante el correo electrónico y/o el foro de consultas.

HORAS DE DEDICACIÓN: 30 HORAS

EVALUACIÓN

La evaluación se entiende como un aspecto más en la adquisición de conocimientos. En esta asignatura se evaluará a partir de los siguientes métodos y criterios.

- Asistencia y participación (10%).
- Presentación del análisis del modelo de negocio de un operador de torneos internacional (45%)
- Presentación del análisis del modelo de negocio de un club de eSports (45%)

La nota final se expresa en una escala de 0 a 10 puntos, con un máximo de una cifra decimal, siendo 5 la nota mínima exigida para considerar aprobada la asignatura.

PROFESORADO

Jordi Soler

Ingeniero Superior en Electrónica y Técnico en Telecomunicaciones por la Universidad Ramon Llull y Executive MBA por ESADE. Inició su carrera profesional en el mundo de la consultoría, en DoXa Consulting y 1998 se incorporó a Cable y Televisión de Cataluña participando de todo el proceso de liberalización de las telecomunicaciones en España pasando por empresas como Retevisión, Auna y finalmente Ono como responsable de fidelización de clientes. Se incorporó en el Grupo Mediapro en 2011 como CTO, posteriormente lideró el área Digital y de Proyectos Especiales y actualmente lidera el área de eSports del grupo como CEO de la LVP (Liga de Videojuegos Profesional)

BIBLIOGRAFÍA

- Libro blanco de los eSports de Aevi: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Páginas web de consulta recomendada

- <http://www.aevi.org.es/>
- <https://www.isfe.eu/>
- <https://www.esportsbureau.com/>
- www.newzoo.com
- <https://esic.gg/>
- www.palco23.com
- www.2playbook.com
- <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2020/12/05/the-most-valuable-esports-companies-2020/>