

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Evolución y estructura deportiva del videojuego competitivo

**Descripción:** el conocimiento de las características diferenciadoras que definen el fenómeno de los deportes electrónicos como un sector diferenciado, pero dependiente de la industria del videojuego, una aproximación fundamental para comprender la evolución histórica del fenómeno y su relevancia actual. La asignatura propone estudiar los componentes esenciales del fenómeno para entender la doble naturaleza del videojuego competitivo como producto espectacular y deportivo, sirviendo como base fenomenológica para la adquisición de conocimientos aplicados y específicos. Los contenidos de la asignatura partirá de una base teórica que se desarrollará con estudios de casos que permitan analizar los componentes estructurales mencionados.

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** la asignatura descubre el recorrido evolutivo de los *esports* y la progresiva profesionalización del sector, así como su configuración como industria basada en la espectacularización deportiva y sujeta a un producto cultural de consumo, el videojuego, al que vincula desde su fase de diseño y desarrollo.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

- Tema 1. Esports y videojuegos: doble naturaleza de un fenómeno
- Tema 2. Breve introducción a la historia del deporte electrónico
- Tema 3. El espectáculo deportivo de los *esports*
- Tema 4. La creación del *star system*
- Tema 5. Categorización genérica de los videojuegos competitivos
- Tema 6. Estructura deportiva de los *esports*

**Competencias:**

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CT1 - Razonamiento crítico: capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT3 - Aplicación práctica de conocimientos adquiridos en el ámbito académico.

CE1 - Conocer los *stake-holders* o grupos de interés existentes en el sector nacional e internacional

CE2 - Elaborar un plan estratégico de cara a un nuevo proyecto en el sector nacional e internacional

CE8 - Comprender la evolución de la industria de los *esports* y sus causas

**Actividades Formativas:**

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases expositivas y prácticas	18	100
Tutorías	15	100
Trabajo autónomo	115	0
Prueba de evaluación final	2	100

**Metodologías docentes:**

- Lección magistral
- Lección magistral participativa
- Trabajo cooperativo
- Estudios de caso
- Diseño de proyectos
- Simulación práctica
- Tutorías de seguimiento

**Sistema de Evaluación:**

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Portafolio de actividades	0.0	60.0
Prueba de evaluación	0.0	40.0

**Bibliografía:**

- Antón, M. (2018). *Los deportes electrónicos (esports). El espectáculo en las competiciones de videojuegos*. Madrid: UCM. <https://eprints.ucm.es/54986/>
- Antón, M. y García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115. <http://www.questionespublicitarias.es/article/view/v19-anton-garcia>
- Borowy, M. y Jin, D. (2013). Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2274. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2296>
- Carrillo, J. A., & Aguado, J. M. (2019). *The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business*. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 11(1), 3-22. [https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1)
- Chaplin, H. y Ruby, A. (2005). *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Chapel Hill: Algonquin Books.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Nueva York: Random House.
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(1), 1542-1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>

- Taylor, T. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Wolf, M. (2012). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.