



eSports & entertainment / eSports &
entertainment

**Máster Universitario en Comunicación y
Retransmisiones Deportivas / Master in
Communication and Sports Broadcasting**

2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: eSports & entertainment / eSports & entertainment

Titulación: Máster Universitario en Comunicación y Retransmisiones Deportivas / Master in Communication and Sports Broadcasting

Tipología / Type: Obligatoria / Mandatory

Idioma / Language: Español e inglés / Spanish and English

Modalidad/ Mode: Presencial - Face-to-face mode

Créditos / Credits: 3 ECTS

Curso / Course: 2026-27

Semestre/ Semester: 2º

Profesores/ Professor /Equipo Docente/ Academic Staff: D. Francisco José Asensi Viana

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar la técnicas y herramientas necesarias para la creación de contenidos deportivos destinados a los distintos soportes y medios / To identify the techniques and tools necessary for the creation of sports content for different media and platforms.
- Crear contenidos deportivos para distintas plataformas atendiendo a los formatos de cada una de ellas / To create sports content for different platforms, taking into account the specific formats of each platform
- Evaluar y determinar los medios de comunicación y plataformas más apropiadas para transmitir contenidos deportivos, considerando las características y necesidades del tipo de información que se quiere difundir / To evaluate and determine the most appropriate media and platforms for broadcasting sports content, considering the characteristics and needs of the type of information to be disseminated

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Ecosistema de los eSports y la industria del entertainment, su modelo de negocio, los principales actores y las oportunidades que ofrecen a marcas deportivas y no deportivas para conectar con audiencias jóvenes y globalizadas.

The eSports ecosystem and the entertainment industry, its business model, key players, and the opportunities they offer sports and non-sports brands to connect with young, globalised audiences.

2.3. Contenido detallado / Detailed content

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. / Table detailing the course content, guided activities, practical exercises, projects, reports, or other tasks to be carried out both during sessions with the lecturer and those to be completed by the student during their independent study time outside class hours

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

2.1.1 Contenidos teóricos:

1. La formación de los esports cómo fenómeno de masas
 - El origen de los esports. De las salas recreativas a los grandes eventos
 - Videojuego 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. El ecosistema de los esports
 - El rol de los publishers
 - Las ligas, torneos y competiciones: tipos, relevancia, impacto
 - Los clubes
 - Marcas y patrocinio
 - La estructura del negocio de los esports y su comparación con el deporte
 - Medios y plataformas de emisión
3. Ejemplos de competiciones
 - La LEC (League of Legends European Championship)
 - Competiciones de Fighting
 - El desarrollo de los Battle Royale a nivel competitivo (PUBG, Fornite)
 - El funcionamiento de las competiciones de Counter Strike

- El caso de OverWatch: análisis de la pérdida de la pérdida de relevancia
- El auge de Valorant (Riot Games)
- Fuentes de información relevantes
- 4. Los contenidos audiovisuales en los esports
 - La emisión de competiciones
 - Head and Shoulder contents
 - Transmedia
 - Ficción y no Ficción asociada a los esports
 - Redes Sociales
- 5. Planificación de la cobertura de un evento
 - Diseño, planificación y ejecución de la cobertura de un evento de esports

2.4. Actividades Dirigidas / Guided activities

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida (AD1): *Análisis de los videojuegos competitivos y su ecosistema*

A partir de las exposiciones en clase, lo 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 si 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.

3 ACTIVIDADES FORMATIVAS / LEARNING ACTIVITIES

3.1 Materia con carácter presencial / Face to face subject

ACTIVIDADES FORMATIVAS / LEARNING ACTIVITIES	Horas totales / Total Hours	(% presencialidad) Horas presenciales / Face-to-face hours
AF1 Clases de teoría / Theory classes	120	120
AF8 Clases prácticas / Practical classes	120	120
AF2 Trabajo personal del alumno / Student's personal work	390	0
AF4 Evaluación / Assessment	30	30
Total	600	210

4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN / Assessment system

4.1 Sistemas 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 18 de 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.

4.2 Criterios de evaluación / Assessment Criteria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN / ASSESSMENT SYSTEMS	
Convocatoria ordinaria / Regular exam session	
Modalidad presencial / Face-to-face mode	PONDERACIÓN
SE1 Asistencia y participación / Attendance and participation	10%
SE2 Actividades académicas dirigidas / Directed academic activities	40%
SE3 Prueba final / Final test	50%
Total / Total	100%
Convocatoria extraordinaria / Extraordinary Examination Session	
Modalidad presencial / Face-to-face mode	PONDERACIÓN
SE3 Actividades académicas dirigidas / Directed academic activities	40%
SE4 Prueba final / Final test	60%
Total / Total	100%

4.3 Restricciones / Restrictions

Calificación mínima/ Minimum grade

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar 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 en convocatoria ordinaria./ To be eligible for an average based on the weightings mentioned above, a minimum grade of 5 is required on the final exam. Furthermore, the professor reserves the right to request and re-evaluate practical assignments or written work if these were not submitted on time, were not approved, or if the student wishes to improve their grade from the regular exam period.

Asistencia/ Attendance

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./ Students who unjustifiably fail to attend more than 25% of face-to-face classes may be deprived of the right to take the exam in the regular session.

Normas de escritura / Writing rules

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./ Special attention will be paid to the presentation and content of written assignments, practical work, and projects, as well as examinations, with care given to grammatical and spelling accuracy. Failure to meet acceptable minimum standards may result in point deductions from the assignment.

4.4 Advertencia sobre plagio / plagiarism warning

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.

Universidad Antonio de Nebrija will not tolerate plagiarism or copying under any circumstances. Plagiarism is considered to be the reproduction of paragraphs from sources other than the student's own work (the Internet, books, articles, classmates' assignments, etc.) without properly citing the original source from which they come. The use of quotations must not be indiscriminate. Plagiarism is a criminal offence.

If this type of practice is detected, it will be considered a serious offence and the sanction established in the Student Regulations may be applied.

4.5. Uso de IA / Use of AI

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

The use of AI tools should be based on a transparent, responsible, ethical and secure approach that promotes the development of students' digital competencies:

- The lecturer will specify, in each learning activity where applicable, whether the use of Generative AI is permitted, the purpose for which it may be used, and the requirements governing its use.
- It is the student's responsibility to demonstrate transparent, ethical and responsible conduct when using Generative AI and to comply with the criteria for its use and assessment established by the lecturer for each activity.

Any fraudulent conduct detected in connection with the use of Generative AI, including failure to comply with the instructions provided by the lecturer, will be subject to the sanctions established in the Disciplinary Regulations.

5 BIBLIOGRAFÍA / bibliography

Bibliografía básica / basic bibliography

- 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 recomendada/ recommended bibliography

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

6. DATOS DEL PROFESOR / PROFESSOR INFORMATION

Nombre y Apellidos / First Name and Last Name	D. Francisco José Asensi Viana
Departamento / Department.	Comunicación
Titulación académica / Academic Degree o Academic Qualifications	Licenciado en Derecho
Correo electrónico / Email	fasensi@nebrija.es
Localización / Location	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría / Office Hours	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación./ Teaching, research and/or professional experience, as well as the lecturer's research applied to the course, and/or professional applied projects	Licenciado en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid. 1993 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). 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. 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. 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 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: Realvolution. Uno de los primeros proyectos transmedia asociados a un club de fútbol. 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 "Águila Roja" 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 Juegos Olímpicos de Pekín y Juegos Olímpicos de Londres 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. 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. En 2017 funda League of Lawyers, empresa de consultoría dedicada a los eSports En 2018 comienza a trabajar para DeAPlaneta (Grupo Planeta) como consultor para su proyecto de esports, al poco tiempo es contratado por la empresa como director de negocio de esports y
--	---

	digital, trabajando en el desarrollo de una liga paneuropea de PUBG junto con la empresa surcoreana OGN. Finalmente el proyecto acaba tomando forma a través de competiciones del videojuego FIFA organizadas junto a la Real Federación Española de Fútbol, además trabaja en la definición del primer talent show asociado a los esports “Top Gamers Academy” Actualmente, como consultor independiente, es asesor senior en el Spain Audiovisual Hubl del Ministerio de Economía y Transformación Digital
--	--