



Nuevos Modelos
de Negocios

**Máster en Formación
Permanente en
Periodismo y
Retransmisiones
Deportivas
2022-23**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Nuevos modelo de Negocio y Deportes en TV

Titulación: Master en Formación Permanente en Periodismo y Retransmisiones Deportivas

Curso Académico: 2022/2023

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 2

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Daniel Barroso Gómez

1. COMPETENCIAS

1.1. Competencias

Conocer el ecosistema de los medios audiovisuales de deportes actuales, con especial hincapié en los nuevos modelos de negocio que han aparecido en el panorama internacional.

Conocer los diferentes modelos y agentes que juegan en el panorama de la difusión de deportes en España, para poder abordar la presencia en cualquiera de ellos de nuestros alumnos.

Al mismo tiempo que se muestran los modelos y los agentes podrán ir descubriendo las diferentes salidas profesionales que podrían desarrollar en el futuro.

Es una forma sencilla de aprender qué es la Televisión Digital Terrestre, qué es la Televisión de Pago, qué son las Plataformas OTT, agentes y profesionales que intervienen en la cadena de valor, etc.

Que los alumnos conozcan el panorama de los derechos deportivos audiovisuales y su gestión: Agentes que intervienen, modelos disruptivos en relación con la TV tradicional, la categorización de los derechos Premium, distintos modelos de comercialización y la dinamización / comunicación vinculada a los mismos.

Que los estudiantes tengan una visión general de las empresas y el negocio del que formarán parte como futuros periodistas deportivos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Contenido detallado

1. El panorama de los deportes en los medios:

Evolución de los contenidos deportivos:

- Sistemas de Distribución: Abierto y Pago
- Plataformas: Tradicionales (TDT, Pay TDT, DTH, IPTV, Cable...) vs OTT
- Horas de Emisión: Eventos y Programas
- Modelos de distribución: lineal y Vod – Directo y Diferido
- Territorios: Nacional e Global
- Comunicación y Mk: su valor y gestión

2. Los derechos deportivos:

Gestión de derechos deportivos en TV.

Análisis del Mercado (visión de la oportunidad y definición del objetivo): General y específico en el ámbito del mercado en el que se quiere operar.

Agentes (Propietarios y Brokers) y Características de comercialización: La Liga, UEFA, IMG- Euroliga, FIFA, ACB, NBA.

3. Explotación de contratos de derechos deportivos para TV:

Modelos de colaboración. Obligaciones y derechos de los tenedores de derechos. Diferentes modelos de explotación. FIFA, FOM, DORNA, ACB, NBA.

Roles de la Cadena:

- **Propietarios de los Derechos**
- **Titular de los Derechos**
- **Productor de los Derecho (Producción y Personalización)**
- **El tratamiento de la Publicidad y Sponsors.**

4. El caso UEFA CHAMPIONS LEAGUE:

Manual UEFA Champions League. Obligaciones y Derechos. El periodista sobre el terreno. Entrevistas, Peticiones, Coordinación General.

Adaptación al adquirente de los derechos en el Territorio (personalización)

5. Nuevos modelos de negocio: OTT.

¿Nuevos Agentes en el negocio de los derechos deportivos? Nuevos modelos:

- a) Pago: OTT Stand Alone (i.e. Discovery) versus Empaquetados (Amazon Prime)
- b) Abierto: OTT Stand Alone (i.e. Twitch, Youtube Red, etc.)

Explotación de los derechos por los agentes de las competiciones. Los ingresos por abonados.

6. eSports, los deportes del futuro.

Los eSports, ¿La nueva industria del deporte?

Modelo de Negocio, cobertura y expansión.

Cómo apropiarse de la categoría: Movistar y los eSports.

****Esta unidad temática se impartirá el último día de clase (2 sesiones) en el Movistar Esports Center en Matadero de Madrid.***

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

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.

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.

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. Actividades Dirigidas y Trabajo final

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):

Cobertura Informativa de un evento internacional desde 3 puntos de vista:

- Medio Oficial.
- Tv con derechos.
- TV sin derechos.

Actividad Dirigida (AD2):

Proyecto branded content

El trabajo final consistirá en:

Cada alumno creará una nueva competición de eSports como máximo responsable de la misma con un plan de negocio que incluya:

- Creación de la categoría.
- Comercialización y Modelo de Negocio.
- Comunicación y Soportes.

3.5. 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.

El estudiante tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor. De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).

4. BIBLIOGRAFÍA

- Mangués, E (2012). *Show me The Money*. Barcelona: Libros de Cabecera
- Soriano, F (2015). *La pelota no entra por Azar*. Buenos Aires: Editorial Granica
- Guía de los eSpots (2018). Publicaciones AES-BDO
<https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-esports-aees-2018.pdf>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	DANIEL BARROSO GÓMEZ
Departamento	Periodismo
Titulación académica	LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Correo electrónico	dbarrosog@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. C/ Sta. Cruz de Marcenado, 27, 28015 Madrid
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.	Licenciado en Ciencias de la Información en Comunicación audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid.