

Introducción. Aspectos generales de los Esports	Carga Horaria Total = 20 Hs.
	Hs. Teórico Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
	Hs. Práctico Semanales = 2 Hs. x 2 semanas
	Hs. T-P Semanales = 4 Hs. x 2 semanas
Objetivos Tener una información general, que dé al alumno un panorama de todo el espectro que abarcan los deportes electrónicos. A partir de la definición de videojuegos a los Esports, considerando el tema de la industria vinculada con los Esports y los modelos de gestión/negocios, así como los desafíos actuales del sector (tanto tecnológicos como legales y de administración).	
Contenidos mínimos ▪ Evolución y estructura deportiva del videojuego competitivo. ▪ Categorización genérica de los videojuegos competitivos. ▪ Contexto Socioeconómico de la industria esports. ▪ Eventos. Estructura deportiva. Tipos de Competiciones. Plataformas y Formatos. ▪ Organización de un evento de Esport. Roles. ▪ Panorama general de la industria esports. Ecosistema actual y funcionamiento. ▪ Estructura organizacional. Recursos humanos. Gestión de talentos. Retos presentes y futuros del sector. ▪ Modelos de gestión y negocio. Aspectos legales y marco regulatorio.	
Bibliografía Básica ➤ Antón, M. (2018). “Los deportes electrónicos: el espectáculo en las competiciones de videojuegos” [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/1/T41009.pdf ➤ AEVI - Spanish Association of Videogames. (2020). “Los esports en España: situación actual y posición de la industria. Asociación Española de Videojuegos.” http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/12/Informe_esports_ESP_20.pdf ➤ Carrillo, J. A. (2015). “La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los 'esports'.” Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5(1), 39-51. ➤ Taylor, T. L. (2012). “Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming.” Cambridge: MA: MIT Press.	