



GUÍA DOCENTE 2024-2025  
**DEPORTES ELECTRÓNICOS**

**1. Denominación de la asignatura:**

DEPORTES ELECTRÓNICOS

**Titulación**

Grado en Diseño de Videojuegos

**Código**

8378

**2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:**

Historia, geografía y comunicación

**3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :**

Mireya Vicent Ibáñez (mvicent@ubu.es,  
<https://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=mvicent@ubu.es>)

**3.b Coordinador/a de la asignatura**

Mireya Vicent Ibáñez

**4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:**

4º curso, 2º semestre

**5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)**

Optativa

**6. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:**

No se exigen conocimientos previos para cursar esta asignatura.  
Sin embargo, se recomienda encarecidamente contar con un nivel de inglés suficiente como para poder leer textos en inglés y escuchar conversaciones en inglés.



**7. Número de créditos ECTS de la asignatura:**

6 ECTS

**8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura**

**COMPETENCIAS BÁSICAS:**

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

**COMPETENCIAS GENERALES:**

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG08 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.

CG12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un



pu blico tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### 3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

### 3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 01 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de información.

CE-COM 07 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE-COM 13 - Capacidad para diseñar y seleccionar formatos y sistemas informáticos conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

### COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS:

CC05: Conocer y comprender la retórica de procesos propia de los deportes electrónicos.

CC06: Saber llevar a la práctica los conocimientos teóricos adquiridos

## 9. Programa de la asignatura

| 9.1- Objetivos docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>· Conocer las herramientas propias de los e-sport.</li><li>· Aprender los canales de difusión y las formas de comunicación del formato.</li><li>· Entender las normas y reglamentos que rigen el género.</li><li>· Ser capaz de llevar a la práctica los conocimientos teóricos.</li></ul> |
| 9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Deportes electrónico</b></p> <p><b>Tema 1: Concepto de deporte electrónico. Origen e historia.</b></p> <p><b>Tema 2: El negocio de los deportes electrónicos.</b></p> <p><b>Tema 3: Deportes electrónicos y marketing.</b></p>                                                                                             |



**Tema 4: Periodismo de deportes electrónicos.**

**9.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto**

[https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC\\_UBU/lists?courseCode=8378&auth=SAML](https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8378&auth=SAML)

**10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:**

| Metodología                                                                                                                         | Competencia relacionada                       | Horas presenciales | Horas de trabajo | Total de horas |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|------------------|----------------|
| Clases teóricas                                                                                                                     | CB01, CB02, CG05, CG06, CG12, CE-COM 07, CC05 | 45                 | 0                | 45             |
| Clases prácticas                                                                                                                    | CB03, CG01, CT08, CE-COM 01, CE-COM 13, CC06  | 15                 | 0                | 15             |
| Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones.<br>Resolución de problemas.<br>Realización de trabajos, informes y memorias... | CB05, CG08, CG15, CT02                        | 0                  | 85               | 85             |
| Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...                                                 | CB04, CG17, CG18, CT04, CT05, CT07            | 5                  | 0                | 5              |
| <b>Total</b>                                                                                                                        |                                               | 65                 | 85               | 150            |



### 11. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria):

El alumnado que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

| Procedimiento                                                            | Peso primera convocatoria | Peso segunda convocatoria |
|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Evaluación continua                                                      | 20 %                      | 0 %                       |
| Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico | 30 %                      | 50 %                      |
| Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia               | 50 %                      | 50 %                      |
| <b>Total</b>                                                             | <b>100 %</b>              | <b>100 %</b>              |

#### Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico (20%), otro teórico-práctico (20%), una prueba oral (20%) y una prueba final escrita (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMUNICACIÓN

**12. Idioma en que se imparte:**

Castellano