



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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 // Resultados de aprendizaje

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
· Conocer las herramientas propias de los e-sport. · Aprender los canales de difusión y las formas de comunicación del formato. · Entender las normas y reglamentos que rigen el género. · Ser capaz de llevar a la práctica los conocimientos teóricos.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Deportes electrónico Tema 1: Concepto de deporte electrónico. Origen e historia. Tema 2: El negocio de los deportes electrónicos. Tema 3: Deportes electrónicos y marketing.



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

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

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	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. Resolución de problemas. 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
Total		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 tanto el examen como la parte práctica de la asignatura.

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de la asignatura comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

(RESOLUCIÓN de 18 de diciembre de 2024, de la Secretaría General de la Universidad de Burgos, por la que se ordena la publicación de una modificación puntual del Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos).

Con respecto al procedimiento para la presentación de reclamaciones se aplicará al art. 22 del Reglamento de Evaluación de la Universidad de Burgos (BOCyL de 9/08/2019): https://www.ubu.es/sites/default/files/portal_page/files/2019_07_22_reglamento_evaluacion_ubu_texto_consolidado.pdf

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 %
Total	100 %	100 %



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 (30%) y una prueba final escrita (50%) 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.

12. Idioma en que se imparte:

Castellano