



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

# **MÁSTER ONLINE EN GESTIÓN DE ESPORTS GLOBAL ESPORTS MANAGEMENT**

**GUÍA DOCENTE de "PROMOTORES"**

## DATOS GENERALES

Nombre Asignatura:	PROMOTORES
Código:	
Titulación:	Máster en Gestión de Esports. GLOBAL ESPORTS MANAGEMENT
N.º de créditos (ECTS):	8
Requisitos:	Sin requisitos previos
Fecha de la última revisión:	Septiembre de 2022
Profesor Responsable:	AITOR ÁLVAREZ

## 1 DESCRIPCIÓN GENERAL

### LOS PROMOTORES: ¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LAS COMPETICIONES DE ESPORTS?

“Esports” es una denominación genérica que se concreta en las competiciones y ligas de juegos concretos, no estamos ante una única modalidad de juego. De la misma manera que no se compite en “deporte”, sino a fútbol, baloncesto, etc., no se compite a esports sino a League of Legends, Call of Duty, FIFA, Rainbow Six, Siege, Gran Turismo Sport, Gears of War o Hearthstone.

Esta asignatura se centra en los organizadores o promotores. Tras un bloque de introducción, la materia se centra en el desarrollo de la Liga de Videojuegos Profesional. A través de la historia y de la actividad de la LVP, la asignatura repasa la manera de trabajar de estas organizaciones.

Los promotores fueron los primeros en entender que presenciar competiciones de videojuegos generaría interés. En el bloque 4 se exponen las principales promotoras de competiciones de esports del mundo y se repasa como su negocio se ha multiplicado en menos de una década. Por todo lo aprendido en esta asignatura se puede observar como los promotores de torneos y eventos presenciales de esports han sido los principales impulsores de la industria de los esports.

La asignatura analiza los modelos de negocio de los promotores de esports más

relevantes y cómo funcionan las ligas más importantes del mundo.

## 2 OBJETIVOS

- Conocer las principales promotoras de competiciones de esports del mundo y cómo organizan sus ligas y campeonatos
- Comprender las principales funciones del promotor de competiciones de videojuegos.
- Familiarizarse con la estructura y la forma de trabajar de una de las promotoras de competiciones de esports más importantes del mundo: La Liga de Videojuegos Profesional. Además, se analizará las distintas ligas y eventos que organiza la LVP.
- Entender los procesos existentes en una competición de videojuegos.
- Determinar las necesidades que implica la organización de una competición de videojuegos: desde el diseño y la gestión de la competición, hasta el broadcasting y el patrocinio.

## 3 CONTENIDOS

### TEMA 1: DEFINICIÓN DE PROMOTORES Y PRINCIPALES FUNCIONES

#### Resultados del aprendizaje

El alumnado, una vez revisado y trabajado este tema, será capaz de:

- Describir la evolución de las competiciones de videojuegos desde los años 80 hasta la actualidad
- Compilar las principales funciones del promotor y entender la relación con el publisher

- Desarrollar las bases para la organización de una competición de videojuegos.
- Diferenciar los distintos roles que deben existir en una promotora para garantizar el éxito de la competición entre los que se encuentran el Product Manager, los comerciales o los responsables de comunicación entre otros.

## Contenido

- 1.1. Presentación Módulo
- 1.2. Definición Promotores
- 1.3. De dónde venimos?
  - 1.3.1 Principales Funciones del Promotor
- 1.4. ¿Qué juegos son esports?
  - 1.4.1 Diseño Competición
  - 1.4.2 Gestión Competición
  - 1.4.3 Broadcast de la Competición
  - 1.4.4 Comunicación y contenidos de la competición
  - 1.4.5 Comercialización

## TEMA 2: LVP, LOS PRIMEROS 10 AÑOS

### Resultados del aprendizaje

El alumnado, una vez revisado y trabajado este tema, será capaz de:

- Resumir la historia de la Liga de Videojuegos Profesional. Conocer su historia significa conocer la evolución de los esports.
- Argumentar la importancia de la entrada de un gran patrocinador y una gran empresa del entretenimiento para el crecimiento del promotor y sus competiciones.
- Analizar y validar las estrategias de la LVP respecto a las competiciones que ha organizado y organiza en la actualidad.

### Contenido

1. Fundación LVP
2. Consolidación LVP
3. Entrada de Orange

4. Entrada en Mediapro
5. LVP en la Actualidad

## TEMA 3: LAS COMPETICIONES DE LA LVP

### Resultados del aprendizaje

Tras estudiar este tema, el alumnado será capaz de:

- Enumerar las distintas competiciones de la Liga de Videojuegos Profesional y conocer sus interioridades.
- Comparar las competiciones y distinguir las estrategias de cada una en función de su target.

### Contenido

1. Sala de Máquinas
2. División de Honor
3. Las Superligas Orange
4. Llega la Segmentación
  - a. Unity League
  - b. Crown League
5. Todas las temporadas LVP

## TEMA 4: PRINCIPALES PROMOTORES NACIONALES E INTERNACIONALES

### Resultados del aprendizaje

El alumnado, una vez revisado y trabajado este tema, será capaz de:

- Clasificar a los principales promotores nacionales y mundiales y conocer las competiciones que han desarrollado.
- Examinar la estrategia de los publishers respecto a las competiciones de su videojuego y analizar el papel de RIOT en el desarrollo de League Of Legends competitivo

## Contenido

1. Nacionales
  - a. GGtech
  - b. ESL
  - c. Dreamhack
  - d. Otros TLP
    - i. Euskal Encounter
    - ii. Gamepolis
  
2. Internacionales
  - a. RIOT
  - b. Blizzard
  - c. ESL/Dreamhack
  - d. Blast
  - e. PGL
  - f. Starlader
  - g. Valve

## TEMA 5: LA ESTRUCTURA DE LAS PRINCIPALES COMPETICIONES DE ESPORTS

### Resultados del aprendizaje

Tras estudiar este tema, el alumnado será capaz de:

- Enumerar y describir los elementos que convierten a una competición en referencia internacional.
  
- Desarrollar una propuesta de competición.

### Contenido

1. Superliga (LVP)
2. Circuito Tormenta (GGTech)
3. Rainbow Six Nacional (Cabal)
4. eLaliga (LaLiga , EA Sports y producida por LVP)
5. Arena GG LVP

## TEMA 6: PROFESIONALIZACIÓN DE LA INDUSTRIA

### Resultados del aprendizaje

Al finalizar este temario, el alumnado será capaz de:

- Elaborar una visión de futuro de una empresa en el sector de los esports. Se plantea la visión 2019 de LVP para 2020, 21 y 22. Pero el modelo es aplicable también por ejemplo a un club de esports.

### Contenido

1. La profesionalización de la industria. Caso Práctico: la visión 2019 de LVP

## 5 METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se trata de un máster online donde el alumno irá avanzando según su ritmo de aprendizaje. El material que se aporta está formado por ebooks, documentos pdf y videos donde el profesor imparte los conceptos más importantes.

## 6 EVALUACIÓN

La asignatura de PROMOTORES se compone de seis actividades puntuables de evaluación continua. La nota de la asignatura será el promedio de esas actividades. En la asignatura de PROMOTORES, el profesor ha dispuesto de un documento PDF al final de cada materia recopilando la bibliografía y webgrafía.

## 7 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Toda la bibliografía extra para completar la formación de cada asignatura se compone de enlaces y archivos pdf que podrás encontrar a medida que vayas avanzando con el material presentado.

## BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA BÁSICA DEL MÁSTER

Para entender en su globalidad el sector de los esports (economía, generación de negocio, stakeholders, etc) recomendamos esta bibliografía complementaria común en todas las asignaturas del máster:

- **EL LIBRO BLANCO DE LOS ESPORTS**, De IAB Spain. Febrero 2021. [Descargar aquí](#)
- **LET'S PLAY 2021**, Deloitte - ISFE (Europe's Video Game Industry), De Deloitte Insights. [Descargar aquí](#)
- **ESPORTS, IT'S IN THE GAME** - De 2Playbook Insights, [Descargar aquí](#)
- **DOSSIER IPMARK ESPORTS 2022**, [Descargar aquí](#)
- **THE ROI OF ESPORTS**, De FNATIC y NIELSEN, Enero 2022 [Descargar aquí](#)
- **LA GUÍA DE LOS ESPORTS**, de Deloitte Gaming, diciembre 2021. [Descargar aquí](#)
- **INFORME LOS ESPORTS EN ESPAÑA 2020**. AEVI (Asociación Española Videojuegos): [Descargar aquí](#)
- NEWZOO (2021) **Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021 (free version)**
- INSIGHT PALCO 23: **Esports: la creación de una industria**. [Descargar aquí](#)
- **Los deportes electrónicos (esports). El espectáculo en las competiciones de videojuegos**. Antón-Roncero, M. (2018). . Universidad Complutense de Madrid, Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/>
- **The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business**. José Agustín Carrillo y Juan Miguel Aguado: [https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1)
- **La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'** José Agustín Carrillo: <https://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173/163>





centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

- ***Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente.*** De Antón, M. y García, F. (2014).

<https://questionespublicitarias.es/article/view/v19-anton-garcia>