

MEMORIA FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE “AULA DE APRENDIZAJE GLOBAL: Organización de Eventos de E-Sport.”

Solicitante: DAVID DONCEL ABAD.

Proyecto “AULA DE APRENDIZAJE GLOBAL: Organización de Eventos de E-Sport” (ID2019/053)

Miembros del proyecto: David Doncel Abad (IP); Ulises Tindón Manzano y Lin Jia.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETIVOS

La presente propuesta de innovación en metodología docente para el desarrollo de competencias específicas perseguía los siguientes objetivos, a saber:

- Crear una Aula de Aprendizaje Global como espacio donde desarrollar distintas formas de aprender y enseñar.
- Potenciar la enseñanza colectiva mediante la creación de un espacio que abra todas las posibilidades del trabajo en equipo, la enseñanza mutua, el aprendizaje colaborativo y el trabajo con escenarios virtuales.
- Trabajar por proyectos donde los estudiantes puedan desarrollar competencias propias del ámbito profesional.
- Desarrollar la competencia de trabajo en equipo o en grupo.
- Desarrollar competencias comunicativas en entornos virtuales.
- Crear un espacio de coodocencia.
- Organizar un evento de E-Sport en la Universidad de Salamanca.

1.2. GRADO DE INNOVACIÓN

Con el Aula de Aprendizaje Global se pretende transformar el aula huevera, o el aula con una distribución tradicional de pupitres puesto en fila y organizada en torno a la clase magistral, que se presenta como un modelo que hay que ampliar con otras propuestas. El aula tradicional fue concebida en un contexto con unas tecnologías en la que solo permitían a unos pocos educadores llevar la información a muchos alumnos, los libros debían llegarles vía lección, etc. Actualmente, con el cambio tecnológico urge que, junto a este modelo tradicional de aula, existan otros que respondan a la necesidad de ajustar el aprendizaje a las demandas del entorno.

El Aula de Aprendizaje Global se concibió como un entorno donde potencialmente recuperar todas las formas posibles de aprender y de enseñar: la lección, el trabajo en equipo y la actividad

individual; hincar los codos o moverse libremente; las disciplinas y los proyectos; el ajuste de las tareas al tiempo o del tiempo a las tareas; la co-presencialidad y la colaboración a distancia, la sincronía y la diacronía, espacios e instrumentos físicos o espacios e instrumentos virtuales, el programa y la red de hiperenlaces, la presencia de dos o más docentes.

1.3. PLAN DE TRABAJO INICIAL

El Aula de Aprendizaje Global nació vinculado a la consecución de un proyecto: la organización de un evento de E-sport (LOL). Los deportes electrónicos o eSport son competiciones de vídeos multijugador, normalmente entre jugadores profesionales, que han experimentado un gran aumento de popularidad, tanto en participación como en audiencia, tal y como se expresa en Wikipedia. Cada vez más empresas patrocinan estas competiciones y los medios de comunicación hacen un mayor seguimiento de este deporte. Aunque tuvo su origen en Corea del Sur, en la actualidad muchas competiciones se realizan en Europa, Norteamérica y China.

Con la empresa de organizar un campeonato de eSport, el Aula Global se convertiría en un marco de aprendizaje donde profesores y estudiantes trabajarían como un equipo para alcanzar los objetivos propuestos. En esta dinámica se pretendía trabajar las habilidades propias y los contenidos que permitiesen a los estudiantes adquirir habilidades propias de una economía global digitalizada que tiene su epicentro en Asia Oriental como los conocimientos culturales necesarios para gestionar equipos multiculturales. Es decir, no sólo se prestaría interés en la organización del campeonato en sí mismo, sino también en la adquisición de habilidades culturales e intelectuales para crear y desarrollar este tipo de actividades profesionales. Para ello se plantearon la realización de las siguientes actividades:

1. Trabajo de contenidos docentes en equipos multiculturales. Modalidad de co-docencia. En MEDIALAB.
2. Prácticas de comunicación en eventos en entornos virtuales. (Radio Usal o TV Usal)
3. Difusión de eventos en redes sociales.
4. Realizar estudios de mercado sobre los E-sport en Asia Oriental.
5. Organización del evento, dividiendo entre producción, logística.

2. ACTIVIDADES REALIZADAS

A la hora de llevar a cabo el balance final del desarrollo del proyecto, dividimos el periodo de realización en tres fases: fase pre-covid, fase de estado de alarma y confinamiento y fase de presencialidad segura.

Fase pre-covid (enero-marzo 2020)

El proyecto de innovación docente fue aprobado el 27 de enero de 2020 y el Estado de Alarma y confinamiento el 14 de marzo de 2020. Durante el breve periodo de las condiciones normales para las que se había diseñado el proyecto se realizaron las primeras tareas. Hubo una reunión de trabajo entre los integrantes para poner en marcha el calendario de trabajo. En la reunión del 29 de enero se propuso:

- Llevar a cabo una reunión formativa con los estudiantes del Máster para presentar el proyecto. Esta reunión se llevó a cabo el 3 de febrero de 2020 a cargo del David Doncel Abad. (Ver anexo I).
- Buscar un espacio para llevar a cabo el aula de aprendizaje global, se pensó en utilizar las instalaciones del MEDIALAB o el seminario 221 en la Facultad de Ciencias Sociales.
- Organizar las tareas de difusión de evento. Radio USAL, entrevistas, redes sociales. El responsable de esta tarea sería David Doncel Abad.
- Organización del Evento de E-sport, encargados Ulises Tindón y Lin Jia. Se diseñó el plan de cómo llevar a cabo el campeonato. Además, de contenidos para trabajar con los estudiantes, sobre las competencias necesarias para trabajar en un equipo profesional de organizadores de eventos E-sport, haciendo hincapié en las funciones de producción, logística, promoción del evento. (ver Anexo II).
- Elaboración de una wiki con contenidos relacionados con los E-sports y las asignaturas vinculadas al proyecto. (Ver Anexo III).

Fase estado de alarma y confinamiento (abril-septiembre 2020)

Debido al establecimiento del Estado de Alarma y confinamiento se tuvo que condicionar todo el proyecto de innovación a las nuevas circunstancias, viéndose afectado unos de los objetivos, que era trabajar en un espacio de interacción como el que se planteaba en el AULA global, pues no se permitía la presencialidad. También el de organizar un campeonato de E-sports, pues era necesario trabajar en equipos de un modo presencial. No obstante, como se pudo prorrogar la realización del proyecto durante un curso académico más, con la esperanza de poder volver a las aulas cuanto antes, se decidió continuar con el proyecto y llevar a aquellas tareas que permitían adquirir las competencias para las que se había desarrollado el proyecto de innovación, a saber:

- Potenciar la enseñanza colectiva, mediante la creación de un espacio que abra todas las posibilidades del trabajo en equipo, la enseñanza mutua, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en escenarios virtuales.
- Trabajar por proyectos donde los estudiantes puedan desarrollar competencias propias del ámbito profesional.
- Desarrollar la competencia de trabajo en equipo o en grupo.
- Desarrollar competencias comunicativas en entornos virtuales.

En este sentido se realizaron las siguientes tareas

- a. Recopilación de contenidos. Modalidad de co-docencia. En MEDIALAB. En este apartado se buscaron contenidos sobre los e-sports y la realidad social y económica de Corea del Sur. Mediante esta búsqueda los estudiantes pudieron conocer aspectos clave de la economía contemporánea de Corea del Sur y de su apuesta por la digitalización de sus medios de producción. Estos contenidos fueron estructurados para su inclusión en una página wiki (ver anexo IV).
- b. Realizar estudios de mercado sobre los E-sport. Se llevó a cabo una encuesta. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer cómo se diseña una encuesta, y se aplica a través de Internet. Además, también se trabajaron competencias de prospección de mercado, mediante el análisis de los datos obtenidos. Los resultados fueron satisfactorios. (Se adjunta anexo V con los datos recabados).
- c. Prácticas de comunicación en eventos en entornos virtuales. (Radio Usal, TV Usal, etc). Esta actividad, a la postre, resultó una de las más interesantes, pues se creó un programa de radio propio para el proyecto de innovación. El programa se tituló “Asia Digital”. Lo estudiantes trabajaron las competencias propias requeridas para la comunicación en radio, desde la planificación del programa, contenidos, incluso compusieron la música del programa. Se realizaron tres programas (ver anexo VI). Todos ellos se pueden escuchar en este enlace: [Innovación | Mao Salamanca](#)
 - i. En el primero se abordaba y explica en qué consistía el proyecto: Programa 1 – El proyecto de Aula Global y los orígenes de los E-sports.
 - ii. En el segundo se abordaron los datos obtenidos tras la realización de la encuesta. Programa 2 – Karolina Niwelt y David Doncel en Radio USAL.
 - iii. Tercer programa: se contó con la participación de invitados y de los propios estudiantes que abordaron cuestiones sobre los juegos on-line.

Fase de presencialidad segura, curso 2020-2021

Con la esperanza de que el curso 2020-2021 se volviera a la normalidad, se mantuvo el proyecto de innovación docente. No obstante, esta normalidad no llegó, y aún no ha llegado. Además, la Universidad de Salamanca implantó el modelo de presencialidad segura. Las condiciones docentes que implementaba este modelo impedían de nuevo llevar a cabo un modelo de AULA Global completo como el que en este proyecto se había planteado. No obstante, debido a que se podían trabajar con éxito las competencias relacionadas con los entornos virtuales se mantuvo el proyecto con la esperanza de poder implementarlo en su totalidad según transcurriera el curso.

De este modo se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- d. Nos pusimos en contacto con MEDIALAB para emprender la elaboración de la wiki, pero dadas las circunstancias no se pudo concretar.
- e. Se invitó a una especialista para dar una charla sobre educación y videojuegos. La charla se tituló: Videojuegos y educación en el contexto japonés. La experta invitada fue Marta Martín del Pozo.

EVALUACIÓN FINAL

Finalmente, no se pudo ejecutar el presupuesto del proyecto porque los gastos estaban vinculados, al transporte logístico, alquiler de espacio para celebrar la final del campeonato y a la invitación de un profesional para realizar un taller. Estas tres actividades requerían de presencialidad por lo que no se han podido llevar a cabo. No obstante, no ha sido óbice para llevar a cabo buena parte del proyecto, desarrollado nuevas competencias y dinámicas de aprendizaje.

Aunque el contexto generado por la COVID-19 impidió trabajar en un modelo de aula en la parte presencial, dado las peculiaridades del proyecto, que antes de la COVID-19 ya contemplaba el trabajo en entornos digitales como una de las dimensiones del AULA-global, se pudo alcanzar gran parte de los objetivos propuestos y trabajar las competencias esperadas. Destacaría como aspecto relevante la oportunidad que ha ofrecido este proyecto de poder abordar con los estudiantes competencias propias relacionados con tareas propias del ámbito profesional; desarrollar la competencia de trabajo en equipo o en grupo; competencias comunicativas en entornos virtuales, mediante la creación de un espacio de docencia virtual. Es decir, desarrollamos un AULA Global completamente virtual organizada a través del eje de los E-sport.

ANEXOS

AULA de APRENDIZAJE GLOBAL: ORGANIZACIÓN DE EVENTOS E-SPORT

Proyecto de Innovación Docente:
Máster en Estudios en Asia Oriental



AULA de APRENDIZAJE GLOBAL = HIPERAULA



EVENTO E-SPORT

- Liga de E-Sport en la Universidad de Salamanca.
- Investigar sobre los E-Sport.
- Estudios de Mercado sobre E-Sport
- Retrasmitir partidas de E-Sport.
- Estrategias de comunicación.
- Trabajo en equipos multiculturales.
- Gestión de eventos: E-Sport



PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE:
APREDIZAJE DE AULA GLOBAL: ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO E-SPORT
(Aproyecto ID2019/053 aprobado)

El objetivo que se persigue es ofrecer el evento a toda la comunidad universitaria de la Universidad de Salamanca

INTERES INSTITUCIONAL

El interés institucional que reviste el presente proyecto se puede acotar en dos dimensiones innovación-académica y promocional.

En primer lugar, el presente proyecto nace como una innovación docente orientada a dar respuesta a uno de los desafíos de la educación del siglo XXI, la atención del alumnado en el aula. Por este motivo el aula tradicional y los procesos de aprendizaje, que se conciben en ella, tiene que ser repensados, aquí es donde se engarza el **Aula de Aprendizaje Global**. En el Aula de Aprendizaje Global se inspira en el proyecto Hiperaula desarrollado en la Universidad Complutense de Madrid. Existen proyectos de nuevas aulas impulsadas por organismos internacionales como, por ejemplo: Innovative Learning Environments (OCDE) y European Schoolnet (Future Classroom Lab), el TEAL (MIT), Scale-Up (North Carolina State University), Active Learning Classrooms (University of Minnesota) o Teaching and Learning Spaces (McGill University), entre otras. En España, se encuentran iniciativas como Horitzó 2020 o la HiperAula.ucm de la Universidad Complutense, como se ha mencionado anteriormente.

El Aula de Aprendizaje Global nace vinculada a la consecución de un proyecto: la organización de un evento de **E-sport**. El motivo de vincular esta innovación con organizar un evento de E-Sport se debe a que se encuentra estrechamente ligado tanto a las competencias que se quieren desarrollar como a diferentes títulos impartidos en la Universidad de Salamanca. Los deportes electrónicos o E-Sport son competiciones de vídeos multijugador, que han experimentado un gran aumento de popularidad, tanto en participación como en audiencia. Aunque tuvo su origen en Corea del Sur, en la actualidad muchas competiciones se realizan en Europa, Norteamérica y China. A día de hoy se ha convertido en uno de los nichos de mercados de la economía del conocimiento en el siglo XXI. Programadores, jugadores profesionales, organizadores de eventos, mediadores culturales, traductores de videojuego, es decir, una amplia gama de ocupaciones se están definiendo alrededor de estos E-juegos.

Dada a sus peculiaridades se encuentra relacionado con el MU en Estudios en Asia Oriental, MU Comunicación Audiovisual: Investigación e Innovación, MU TIC en Educación: Análisis y Diseño de Procesos, Recursos y Prácticas Formativas, MU Ingeniería Informática, o el futuro Grado Aplicaciones Interactivas y Videojuegos en Zamora, entre otros. Con lo que la innovación y el desarrollo de este proyecto, una vez testados, podrá ser presentada a la comunidad docente de la Universidad de Salamanca como una buena práctica a tener en cuenta.

Actualmente, en España existe la liga universitaria española de 'eSports'¹: University E-sports, que ya va por su cuarta temporada. En este torneo participan actualmente 57 universidades de toda España, un número que se incrementa año tras año². En este enlace se pueden consultar las

¹ <https://www.lavanguardia.com/deportes/20191227/472536010541/la-liga-universitaria-espanola-de-esports-recibe-el-apoyo-de-amazon.html>

² https://esports.as.com/league-of-legends/esports-universidad-instituto-Espana-crecimiento_0_1211878809.html

universidades Españolas que participan ([enlace](#)) como, por ejemplo, la Universidad de Valladolid o la Universidad Complutense de Madrid. En el plano internacional, igualmente, la Universidad de Harvard, y todas las universidades de la *Ivy League* cuenta con una liga propia de E-Sport. También la Universidad de Oxford cuenta con sus respectivos equipos de E-Sports. De hecho, los deportes electrónicos siguen consolidando cada vez más su estructura competitiva y ya es frecuente ver torneos y ligas orientados al sistema educativo³.

De lado de la dimensión promocional, poder organizar en la Universidad de Salamanca un campeonato de E-Sport es interesante por diferentes motivos. Es un sector que mueve miles de millones de euros anuales y cuenta con más de 67 millones de jugadores en el mundo, y 27 millones de ellos diarios. La final de League of Legend fue vista por 200 millones de seguidores⁴. Cada vez más empresas patrocinan estas competiciones y los medios de comunicación hacen un mayor seguimiento de este deporte. La difusión de este evento a través de las redes permitirá ganar visibilidad institucional en el mundo virtual. Por ejemplo, hemos detectado el interés en el proyecto en empresas de China pues lo perciben que de esta forma la Universidad de Salamanca gana atractivo para un público estudiantil muy interesado en los E-Sport.

INTERES EN LA COMUNIDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

No contamos con mediciones reales pero si con sondeos realizados a pie de aula y los seguidores e interés de los estudiantes universitarios salmantinos en este tipo de actividades se encuentra presente y es amplio. Contamos con estudiantes que ha sido jugadores profesionales, igualmente, sabemos que estudiantes de china se traen sus propios ordenadores adaptados para jugar desde España, etc.

CÓMO SE ORGANIZARÍA EL AULA DE APRENDIZAJE GLOBAL Y EL EVENTO DE E-SPORT

Aula de Aprendizaje Global

Las acciones que se van a desempeñar:

1. Al inicio del segundo semestre, seleccionar un Aula Global de aprendizaje. Una vez se solicite permiso a la Facultad de Ciencias Sociales para contar con un seminario, se pretenderá crear un espacio bajo los criterios de hiperaula.
2. Reunir a los estudiantes que deseen participar en este proyecto y explicarles cuál es el objetivo de la participación.
3. Diseñar plan de trabajo en el aula para la organización del evento.
4. Crear organigrama y la división de tareas y objetivos a alcanzar.
5. Trabajo de contenidos docentes sobre trabajo en equipos multiculturales.
6. Prácticas de comunicación en eventos en entornos virtuales.
7. Realizar un estudio sobre los E-sport en Asia Oriental.
8. Organización del evento de E-sports.

³ https://esports.as.com/league-of-legends/esports-universidad-instituto-Espana-crecimiento_0_1211878809.html

⁴ <https://escharts.com/blog/worlds-2018-final>

EVENTO E-SPORT

Participantes (60 jugadores):

- 5 personas
- 12 equipos

Encuentros-Primera ronda (6 partidas, recomendado dividir encuentros entre 2 días):

- Encuentro A: 1 VS 2 Ganador EA
- Encuentro B: 3 VS 4 Ganador EB
- Encuentro C: 5 VS 6 Ganador EC
- Encuentro D: 7 VS 8 Ganador ED
- Encuentro E: 9 VS 10 Ganador EE
- Encuentro F: 11 VS 12 Ganador EF

Encuentros-Segunda ronda (3 partidas, 1 día):

- Encuentro G: Ganador EA VS Ganador EB
- Encuentro H: Ganador EC VS Ganador ED
- Encuentro I: Ganador EE VS Ganador EF

Encuentros-Tercera ronda (3 partidas, si todos pierden una y ganan una se repite la fase. 1 día, si se repite la ronda serían 2 días):

- Encuentro J: Ganador EG VS Ganador EH
- Encuentro K: Ganador EG VS Ganador EI
- Encuentro L: Ganador EH VS Ganador EI

Encuentros-Final (1 partida, 1 día):

- Encuentro M: Los dos equipos salidos de la tercera ronda

****Tercera ronda y Final no se recomienda ser realizadas en el mismo día en la Opción A.***

*****El número de jugadores puede ser 5 por equipo siendo 12 equipos, lo cual da un total de 60 jugadores, o 3 por equipo, siendo 12 equipos lo cual da un total de 36 jugadores. Ambos formatos son posibles, varía el mapa del encuentro, no obstante en torneos se elige casi siempre el mapa de 5 jugadores por equipo.***



Aula Global • **eSports** •

eSports event planning
Primeros pasos

Los **e-Sports son competiciones de videojuegos**, (amateurs o profesionales) que engloban diferentes géneros de competiciones multijugador (MOBA, FPS, RTS...). Esta denominación es genérica (es decir, no se compite a “e-Sports” sino a *League of Legends*, *Call of Duty*, etc).

La organización de un evento eSports es parecida a la de un evento deportivo corriente, pero con ciertas particularidades, ya que se puede jugar **de forma presencial u online** y se trata de productos protegidos por derechos de propiedad intelectual.





Identificación de actores en un evento eSports

- **Publishers:** titulares de los derechos de propiedad intelectual e industrial de videojuegos y franquicias.
- **Organizadores:** quienes diseñan y organizan las competiciones.
- **Jugadores:** los participantes en la competición.
- **Equipos:** entidades que contratan a jugadores para competir en su representación.
- **Broadcasters:** operadores con plataformas disponibles para distribuir contenido audiovisual en directo o bajo demanda.



¿De qué disponemos?

De cara a organizar un evento e-Sports, el equipo del Aula Global de la USAL dispone de los **organizadores**.

Estos deberán tomar las correspondientes **decisiones de gestión**, preguntándose en primer lugar sobre el objetivo del evento y su alcance.

Han de hacerse las preguntas correctas. Por ejemplo: ¿Es esto una competición profesional o amateur? ¿Quiénes pueden participar? ¿Será un evento presencial u online? ¿De qué presupuesto disponemos? ¿Y de qué plataformas de distribución de contenido? ¿Cómo lo han hecho otras Universidades?

A medida que se responden las preguntas, el proyecto va tomando forma. Por ejemplo, supongamos que se trata de una competición amateur exclusivamente entre **equipos** formados por **jugadores** dentro de la comunidad universitaria, probablemente con las **plataformas** propias de la USAL y la participación de algunos videoaficionados sería más que suficiente.

En función del **presupuesto** se puede decidir si el evento será presencial u online; hacerlo presencial podría ser mucho más interesante, pero a la vez más caro y mucho más complicado de organizar, pues no solamente habría que encontrar el espacio adecuado sino velar por que todo se desenvuelva bien, inclusive el aspecto tecnológico y la seguridad de los asistentes. De decidir hacerlo presencial, cabe la opción de recuperar parte de la inversión a través de actividades adicionales (consumo de snacks y bebidas, el cobro de una pequeña cuota de entrada o registro de equipos, publicidad o merchandising como la venta camisetas de la universidad/evento, etc).



División del trabajo

La variedad de tareas a realizar durante la organización de un evento eSports es inmensa, por ello requerirá de una **subdivisión en grupos de trabajo** que deberán coordinarse desde el momento del *brainstorming* hasta el final del evento.

Cómo dividir este trabajo entre vosotros será otro importante punto a tener en cuenta. Aprovechad vuestras aptitudes e intereses y no os cortéis a la hora de proponer ideas.

Aunque la toma de decisiones pueda ser conjunta, **es recomendable escoger a responsables** para cada parte del proyecto/cada grupo para garantizar la adecuada gestión y ejecución de las tareas y solucionar posibles problemas, imprevistos o conflictos internos.

No obstante, recordad que los resultados finales dependen de todos y **la responsabilidad es colectiva.**



¿El evento ya ha finalizado?

Vuestro trabajo no acaba aquí.

A posteriori es el mejor momento para realizar una **autoevaluación**. Así es como se desarrolla el *know-how*, y podéis dejarle valiosa información a los organizadores del futuro. Sacad conclusiones y haced de nuevo las debidas preguntas:

- ¿Qué cosas han ido muy bien? ¿Cuáles podrían haber ido mejor?
- ¿Qué información nos habría ayudado a evitar ciertos inconvenientes?
- ¿Qué recursos habría que potenciar para obtener mejores resultados?
- ¿Qué recomendaciones les daríais a los futuros organizadores?

Enhorabuena por haberlo conseguido :)

FUENTES DE INFORMACIÓN VARIADA

Fuentes de información y recursos
AEVI (Asociación Española de Videojuegos): http://www.aevi.org.es/e-sports/ Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Esports IEBS School: https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/ ISFE (Asociación europea): https://www.isfe.eu/isfe-esports/ LOL Esports (info y calendario de visualizaciones): https://watch.lolesports.com/
Artículos con información variada
Marca (publicidad en videojuegos): https://www.marca.com/esports/league-of-legends/2020/06/09/5edf9b4b268e3e05228b45ed.html Marca (Call of Duty: Warzone): https://www.marca.com/esports/call-of-duty/2020/06/08/5eddf730268e3e38088b45e4.html Business Insider (valor del mercado de e-Sports): https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report?IR=T VB News (el mercado moverá más de 1000 millones de dólares, China será el mayor mercado): https://venturebeat.com/2020/02/25/newzoo-global-esports-will-top-1-billion-in-2020-with-china-as-the-top-market/ Blog (HOW TO organize an e-Sports event): https://steelseries.com/blog/how-organize-local-esports-tournament-1-151 Blog 2: https://www.competize.com/blog/organizar-torneos-fifa-pes-videojuegos-online/ Lista de torneos y competiciones en el mundo (Wikipedia): https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_esports_leagues_and_tournaments Top 5 de eventos live: https://www.lineups.com/esports/biggest-esports-live-events-in-history/ Países donde los E-sports son un deporte reconocido (Marca): https://www.marca.com/2015/10/28/e-sports/noticias/1446024520.html
Los Esports en Asia
Understanding eSports in Asia (2015): https://www.asianentrepreneur.org/esportsinasia/ History of eSports in South Korea (2020): https://www.koreagamedesk.com/brief-history-of-esports-in-korea-why-is-it-so-famous-there/ eSports in China (2016): https://theasiadialogue.com/2016/11/10/e-sports-in-china-history-issues-and-challenges/
Videos y curiosidades sobre LOL (10 años en España)
Youtube (Canal de LOL España): https://www.youtube.com/channel/UC--ZPnXHsS_2hbHWrzqg1GQ LOL España - los comienzos parte 1: https://www.youtube.com/watch?v=Xm8KfTXtnY4 LOL España - los comienzos parte 2: https://www.youtube.com/watch?v=nyHtz1Oqb0U LOL España - los comienzos parte 3: https://www.youtube.com/watch?v=22HUuXxBzjq LOL España - los comienzos parte 4: https://www.youtube.com/watch?v=i267qKcixRA LOL España - los comienzos parte 5: https://www.youtube.com/watch?v=IDF6TThCILl

Los E-Sports en Asia

¿Qué podemos conocer de las sociedades china y coreana a través de estos eventos?

[Fuentes]

Understanding eSports in Asia (2015): <https://www.asianentrepreneur.org/esportsinasia/>

History of eSports in South Korea (2020): <https://www.koreagamedesk.com/brief-history-of-esports-in-korea-why-is-it-so-famous-there/>

eSports in China (2016): <https://theasiadialogue.com/2016/11/10/e-sports-in-china-history-issues-and-challenges/>

Aruede et al. (2006). *Republic of Korea Online Game Cluster*. Microeconomics of competitiveness.

HIGHLIGHTS - Puntos clave

- ❑ A diferencia de otros países, en Corea del Sur los Esports gozan de amplio reconocimiento público, las competiciones y eventos causan furor y son un orgullo nacional.
- ❑ Tanto en Corea como en China, los Esports son mucho más que videojuegos. De hecho, son un deporte reconocido, llenan estadios y se pueden comparar a las copas de fútbol y a la Super Bowl.
- ❑ Los jugadores profesionales pueden llegar a convertirse en auténticas celebrities con miles de fans, incluso en símbolos nacionales. Sus rutinas de trabajo y entrenamiento son tan intensivas como las de cualquier deportista profesional.
- ❑ En ambos países, el papel del gobierno fue clave en promover y desarrollar la industria de los videojuegos y de los Esports, creando infraestructuras y dando subvenciones desde muy temprano.
- ❑ Se cree que una de las razones del éxito apabullante y la popularidad de estas competiciones en Corea del Sur tiene que ver con la afinidad cultural. Mientras en otros países se jugaba de manera individual y se priorizaba la calidad gráfica de la imagen, en Corea los jugadores disfrutaban de compartir la experiencia, de forma virtual y también física en los asequibles PC Bangs.
- ❑ La adicción al juego comienza a ser considerada como un problema de salud pública por sus graves efectos en la juventud. En China incluso se han creado campamentos militares y clínicas destinadas a sanar este problema.

NACIMIENTO DE LOS ESPORTS A NIVEL MUNDIAL - MILESTONES

Followings are some important milestones in the history of online games.

- 1995: Jake Song, Korean programmer, co-founds Nexon Inc., a pioneer online game company.
- 1996: Nexon Inc. (Korea) launches the first online game, "Nexus: Kingdom of the Winds" which attracted over one million subscribers.
- 1997: US pioneer home computer game company, Electronic Arts, launches "Ultima Online" widely credited for popularizing online games.
- 1997: Tak Jin Kim launches NCsoft Corp., a Korea-based online game company; Jake Song joins NCsoft Corp.
- 1998: NCsoft Corp. (Korea) launches "Lineage" which goes on to become the world's most popular online game, with over 4 million subscribers.
- 1999: Sony Online Entertainment (Japan) launches "Everquest" which remained the most commercially successful game in the US for five years.
- 2001: NCsoft Austin (US sub. of NCsoft Corp. Korea) establishes a partnership with Destination Games (US) to penetrate the North American market.
- 2004: Blizzard Entertainment (US) launches the immensely successful World of Warcraft online game, arguably the first game to generate mass appeal in both the East and the West and to challenge for the world's most popular online game title.

Nota: los Esports son reconocidos deportes oficiales en Corea del Sur, China, Taiwán, Suecia, Austria y Alemania.

Corea del Sur

Equipos patrocinados por los grandes conglomerados. Jugadores famosos considerados auténticas celebrities, sus rostros aparecen en anuncios e incluso tarjetas de crédito. Tienen muchísimos fans, y, sin embargo, apenas tiempo para socializar porque siguen una rutina extremadamente intensiva, entrenando prácticamente las mismas horas que entrenaría un deportista olímpico.

Históricamente, el nacimiento y la popularización de los eSports en Corea del Sur están muy ligados a los planes de desarrollo del gobierno y a la temprana inversión que hubo en informática y tecnología, con grandes subvenciones para facilitar el acceso a conexión de banda ancha a toda la población, enormes inversiones en infraestructuras, y la venta de ordenadores a precios asequibles, ya en los 90.

(A la derecha, Tabla I.3: cambios estructurales en la producción coreana entre 1975-1995; Tabla II: número de científicos e ingenieros por cada millón de habitantes).

Esto hizo que, en una época muy temprana, se permitiera el acceso a internet tanto en hogares privados como en las famosas PC Bangs, un negocio que floreció con rapidez gracias a lo barato que era obtener una conexión de alta velocidad, y en torno a estos negocios se popularizaron los videojuegos online. Los coreanos se volcaron con rapidez sobre esta modalidad de juego debido al aspecto social y porque eran más interactivos, algo que los diferenció de otras nacionalidades en aquella época.

Cuando empezaron a nacer las competiciones, muchos jugadores extranjeros comenzaron a mudarse a Corea del Sur para participar en los torneos, normalmente desde los PC Bangs, pues salía rentable. Ya en 2001 el 28% de la población tenía internet, y 1/5 de los usuarios jugaba a juegos en línea. La KeSPA (Korean e-Sports Progamng Association) jugó un rol importante, establecida bajo la aprobación del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo, empezó a investigar y organizar distintos aspectos que ayudaron al éxito de los Esports y logró llevarlos a la televisión, con un éxito asombroso. Dicha asociación también se encargó de regularizar la paga mínima de los jugadores profesionales y obligar a los contratantes a ofrecer contratos de al menos un año. A día de hoy gestiona 25 de las mayores competiciones Esports de Corea del Sur, incluyendo LoL, CsGO, Starcraft II y DOTA 2.

En tan sólo 5 años, el 55% de la población total coreana jugaba a los videojuegos en línea. La economía coreana fue creciendo, a nivel cultural fue cambiando. Niños y adultos admiraban y aspiraban a ser como esos “progamers” (professional gamer).

Comparativa entre Corea del Sur y EEUU, según el artículo de The Asian Entrepreneur: “In a nation like Korea, where e-Sports are accepted, one experiences the vividness of the e-Sport culture. The fan’s gathering and cheering, the sport of competition, to the tears of coaches and parent’s of players, e-Sports brings hope and joy to the nation. Something that

Table I.3: Structural Changes in Korean Manufacturing

OECD S&T classification	Percent of total value-added				
	1975	1980	1985	1990	1995
Resource-Labor-inte					
Specialize					
Scale-inte					
Science-b					
Embodied te					
High-tech					
Mid-tech					
Low-tech					

Source: Woo et

Table II.1: Scientists and engineers in R&D, per million population, 1985–95

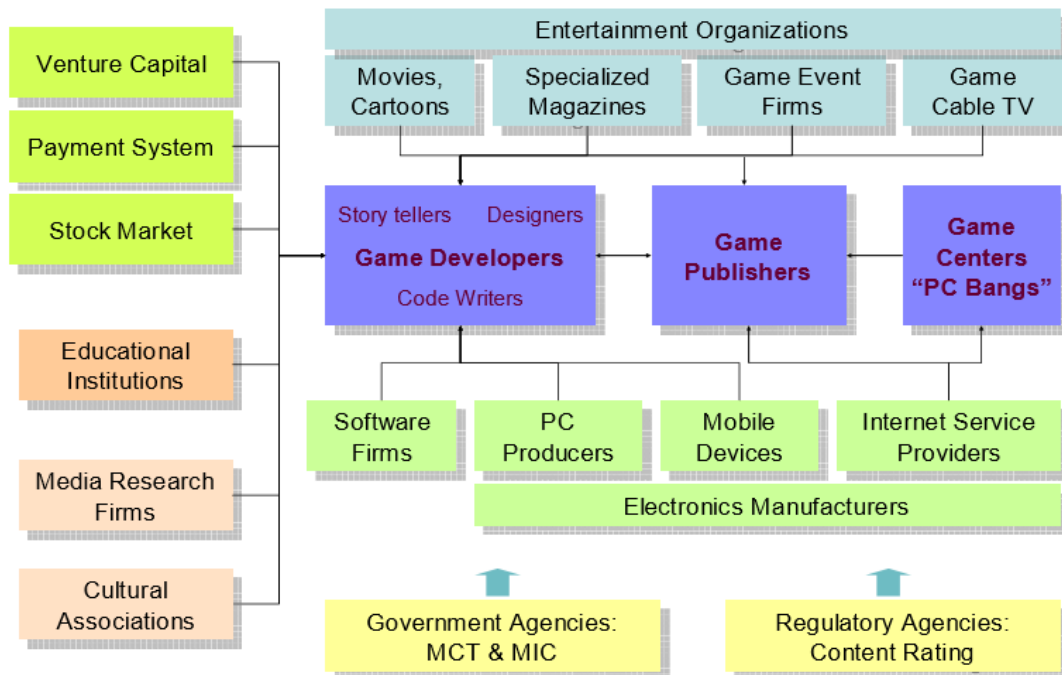
Korea	2,636
US	3,732
Japan	6,309
Singapore	2,728
China	350
Thailand	119
Malaysia	87

Source: World Bank, 2002.

is considered a counterculture in North America is so much enriching the culture of another. The ignorance is clearly seen of not adapting to newer culture and therefore we suspend our capacity, unable to experience everything in the name of progression”.

El cluster de los Esports en Corea:

Figure III.5: Online Game Cluster Map



El artículo de Korea Game Desk compara la forma en que se viven los Esports en Corea a cómo se vive el fútbol en Brazil, es decir, **mucho más que un juego**. Tal fanatismo no existe todavía en otras zonas geográficas. El gráfico de arriba nos muestra la interrelación entre los distintos agentes que se mueven en el entorno de los Esports coreanos, en un negocio millonario. A nivel cultural, se cree que la personalidad de los coreanos es muy afín a los videojuegos que requieran de un componente mental, estratégico y de trabajo en equipo. Algunos opinan que la crisis del 97' le dio al país un empujón. Muchas personas perdieron su trabajo, en aquellos momentos difíciles los videojuegos en línea se volvieron un pasatiempo asequible, creativo, donde se podía ganar dinero y que además permitía la reunión en espacios físicos o virtuales con otras personas.

China

Cuando a principios de los 90' los videojuegos hicieron su aparición en el mercado chino, se vio como un pasatiempo. Pero cuando llegó la industria de los Esports a finales de la década y los videojuegos empezaron a generar grandes beneficios y atraer a distinto tipo de empresas, la popularidad se disparó, gracias en parte a los torneos organizados por sponsors (revistas y tiendas de informática, páginas web sobre videojuegos, etc).

A principios de la década del 2000 el gobierno chino se inclinó hacia la incentivación de los eventos Esport, deseando que esto desarrollara la incipiente industria IT y le diera un empujón a la economía. Ya en el 2003, el Ministerio de Deporte reconoció los Esports como uno de los 99 deportes reconocidos en el país y en el 2004 se lanzaron los First China eSports Games (CEG). Se sucedieron 15 años de desarrollo vertiginoso durante los cuales las competiciones de juegos se normalizaron y el número de fans, enganchados a ver las retransmisiones tanto por internet como por televisión creció hasta los 100 millones, superando a EEUU ya en 2016 como el mayor mercado mundial de los Esports.

Los jugadores profesionales que alcanzan el éxito también disfrutan de gran fama y popularidad, convertidos en símbolos nacionales, tanto que en 2008 Zhang Xiangling (jugadora de Warcraft III) fue seleccionada para portar la antorcha de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 en representación de los Esports.

[**Nota:** existe una película china del 2018 sobre Esports llamada *Family of Winners* (获奖者家庭). Link para más detalles: http://www.china.org.cn/arts/2017-11/28/content_50074009.htm]

En la actualidad, tanto las empresas chinas como las extranjeras hacen negocio y compiten en el mercado de los Esports y ofrecen oportunidades y sueños a los jugadores, sueños de convertirse en profesionales, pues las probabilidades reales de éxito son más bien bajas, siguiendo una estructura piramidal. Los jóvenes invierten grandes cantidades de tiempo, dinero y esfuerzo, un coste que ya ha empezado a preocupar a educadores, padres y médicos, con repercusiones a nivel social y de salud en sus vidas. De media, la vida profesional de un jugador dura tan solo 3 años, y las habilidades que tanto se han esforzado en desarrollar pocas veces les sirven para encontrar un buen empleo. Según el artículo de "The Asian Dialogue" hay una creciente lista de problemas asociada con los juegos online debido a la adicción que provocan (un 50% de los usuarios más jóvenes de internet lo usan exclusivamente para jugar, según un estudio del 2010), siendo aún más perturbador el número de crímenes e incluso muertes que se producen dentro de los Internet Cafe en China. En 2015, tras un maratón de 23 horas un jugador de 24 años colapsó y sufrió una muerte súbita en un Internet Cafe de Shanghái; el mismo año, un taxista de 60 años en Dayang fue robado y asesinado por dos adolescentes quienes se gastaron el dinero en jugar.

En respuesta a este grave problema, el gobierno de China ha creado campamentos militares y clínicas donde tratar a estos jóvenes adictos, ante la petición de padres desesperados.

Tanto China como Corea del Sur (y también Japón y EEUU) reconocen ya la adicción a los videojuegos como un problema de salud pública, si bien el Ministerio de Salud aún no reconoce oficialmente esta adicción como una enfermedad.

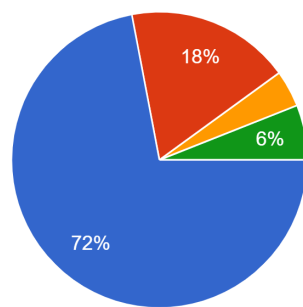
En este documento se encuentran las respuestas a las 15 preguntas de los formularios enviados a jugadores. Para facilitar la comparación, cada pregunta en español tiene su equivalente en inglés.

El número de encuestados en español fue de: 50 personas
El número de encuestados en inglés fue de: 18 personas
(Total: 68 personas)

Pregunta 1:

¿Cuándo empezaste a jugar online?

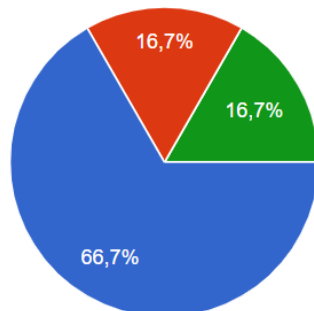
50 respuestas



- Antes del 2010
- Entre el 2010 y el 2012
- Entre el 2012 y el 2015
- Entre el 2015 y el 2018
- A partir de 2018
- En realidad nunca jugué, solamente vi jugar a otros.

When did you begin playing online?

18 respuestas

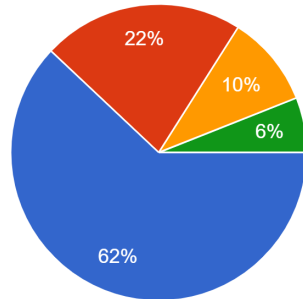


- Before 2010
- Somewhere between 2010-2012
- 2012-2015
- 2015-2018
- After 2018
- I actually never played online, only watched others play.

Pregunta 2:

¿Todavía juegas ahora?

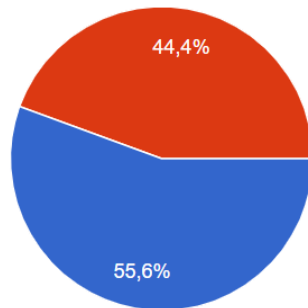
50 respuestas



- ¡Por supuesto! Siempre que puedo.
- Sí, pero con menos frecuencia.
- Más bien poco.
- Ya no, porque no puedo o porque no me gusta tanto.
- Que yo SOLO he visto jugar a otros.

Do you still play now?

18 respuestas

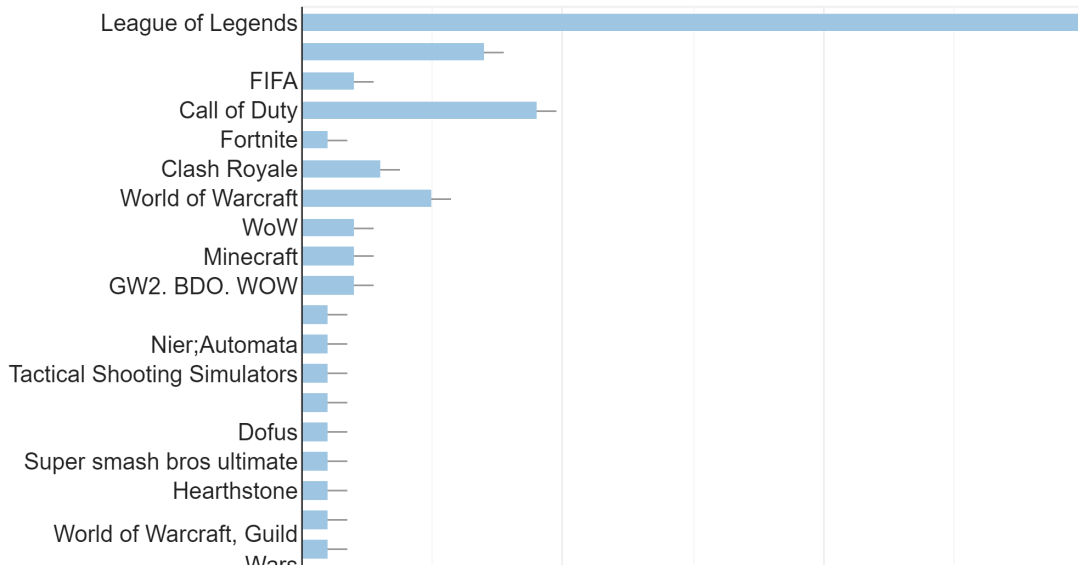


- Of course! As often as I can!
- Yes, but not as often as I used to.
- Not very often.
- Not anymore, I can't play now or I don't like it anymore.
- I said I JUST watch others play.

Pregunta 3:

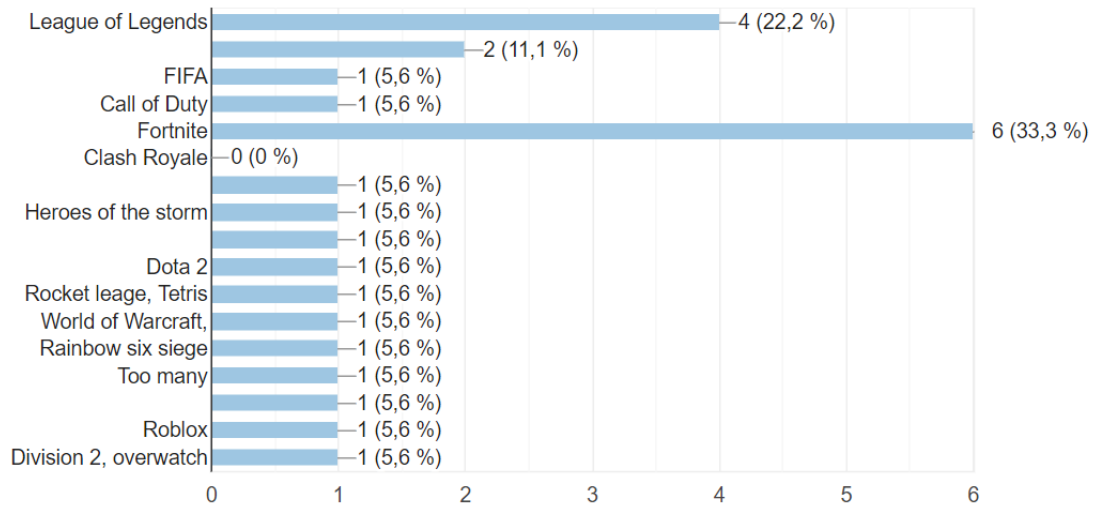
¿Cuáles son tus videojuegos favoritos?

50 respuestas



Which are your e-Sport favorite games?

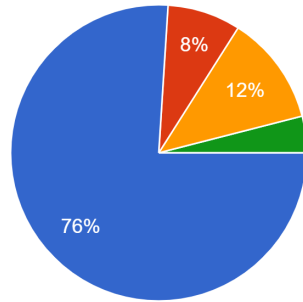
18 respuestas



Pregunta 4:

¿Tus amigos comparten tu afición?

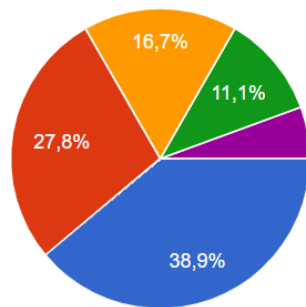
50 respuestas



- Sí, tengo muchos amigos con los que compartir esta afición.
- Sólo algunos que he conocido en el entorno de los Esports.
- Antes sí, pero ahora he perdido contacto con mis amigos jugadores.
- La verdad es que no, conozco muy pocos con los que hablar del tema.

Do your friends share your hobby?

18 respuestas

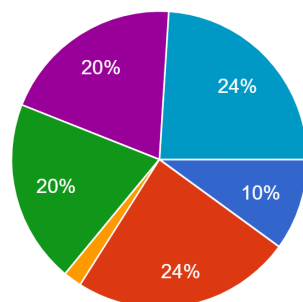


- Yes, I have plenty of friends with whom I can share my passion.
- Only some friends I met specifically in the e-Sports environment (online or personally).
- I used to have many friends, now I lost touch with most of them.
- Honestly, I don't know many people I can share my hobby with.
- Some friends only

Pregunta 5:

¿Alguna vez has acudido a un evento E-sports presencial?

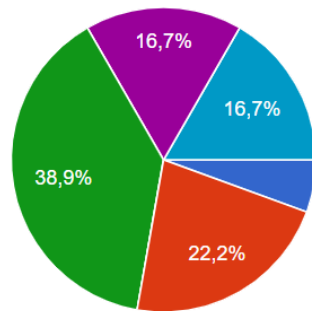
50 respuestas



- No sólo he acudido, ¡también he participado!
- Sí, y repetiría sin dudar.
- Sí, pero no volveré jamás de los jamases.
- No, pero me gustaría ir.
- No, para mí verlo online es más que suficiente.
- No me ha surgido la ocasión y tampoco la he buscado.

Have you ever attended a live e-Sports event? (Physically been there).

18 respuestas

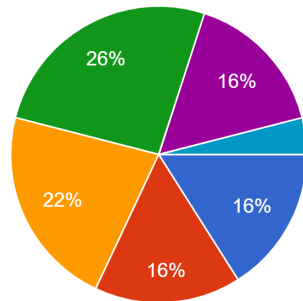


- I haven't just attended it, I also participated in it!
- Yeah, and I would definitely go again.
- Yes I did, but I wouldn't repeat the experience.
- No, but I'd like to go.
- No, watching online it's enough for me.
- I haven't had the opportunity, and to be honest I haven't looked for it.

Pregunta 6:

¿Con cuánta frecuencia ves competiciones online?

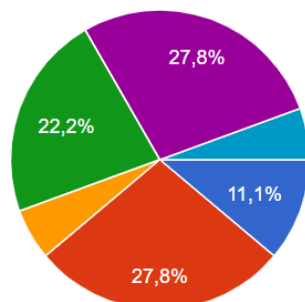
50 respuestas



- Muy a menudo. Sigo ligas nacionales e internacionales.
- Bastante, siempre que consigo sacar tiempo.
- Cuando coincide que me entero o me llaman mis amigos/as para verlo.
- Antes las seguía más, ahora ya apenas las veo.
- Nunca.
- No sé/no contesto, ¡no sé en qué día...

How often do you watch online competitions?

18 respuestas

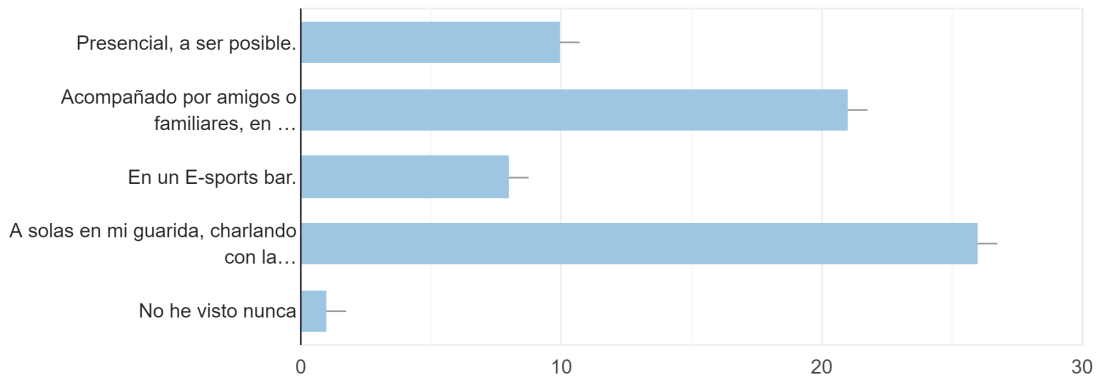


- Very often. I follow national and international e-Sports leagues.
- Quite often, as often as I manage to find the time.
- When my friends call me to watch it together, or I spontaneously get infor...
- I used to follow them often, now I hardly ever watch them.
- Never.
- I don't know how often, I don't know w...

Pregunta 7:

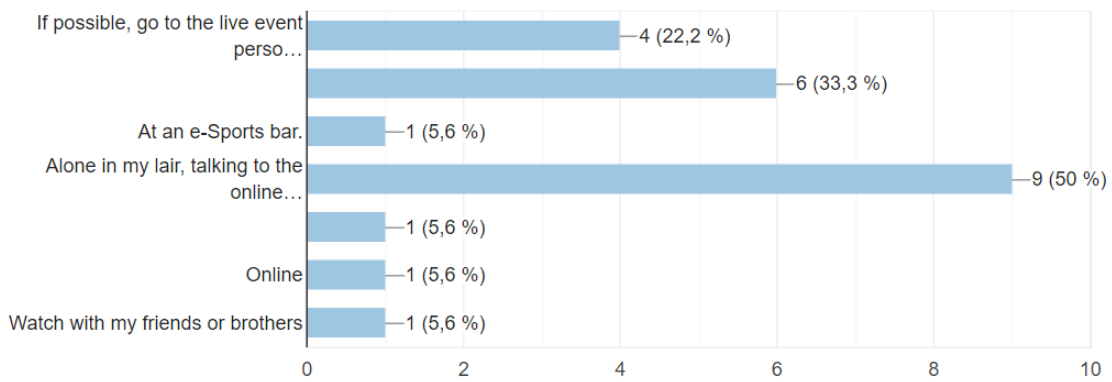
¿Y cómo prefieres o solías preferir disfrutar viéndolo?

50 respuestas



And how do you prefer to experience e-Sports competitions? (You can select a few)

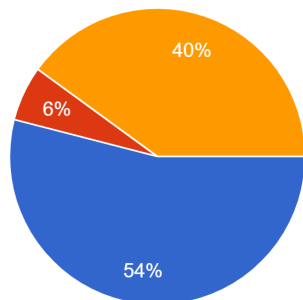
18 respuestas



Pregunta 8:

¿Qué te gusta más?

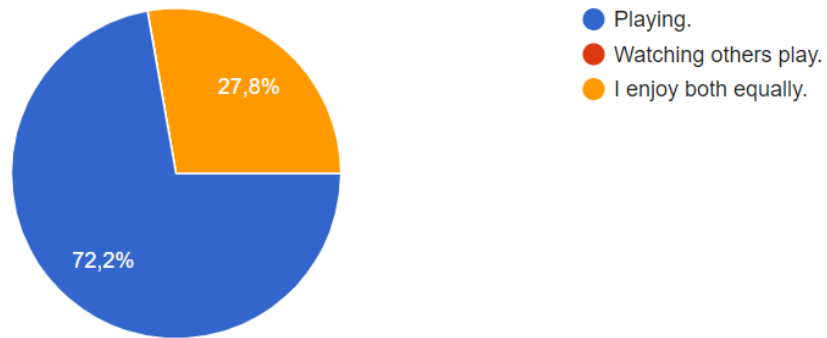
50 respuestas



- Jugar.
- Ver a otros jugar.
- Las dos cosas por igual.

What do you enjoy more?

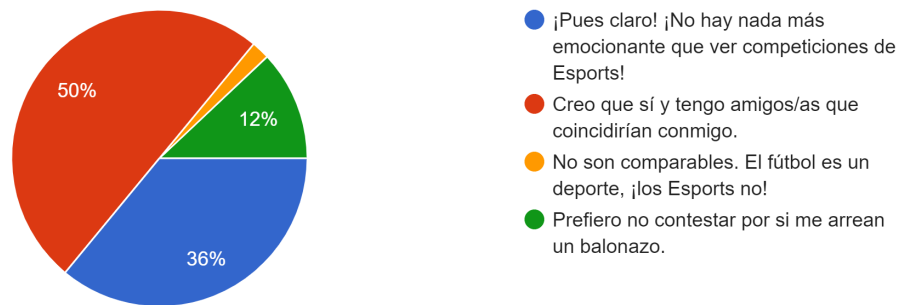
18 respuestas



Pregunta 9:

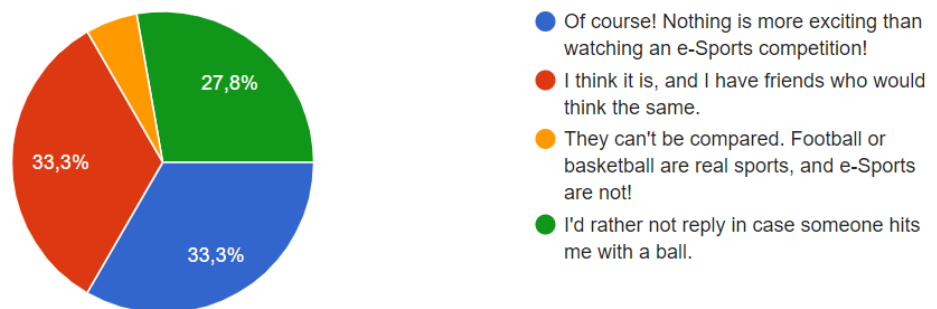
En tu opinión, ¿crees que es comparable la emoción de ver una liga de fútbol con la de ver una liga de tu videojuego favorito?

50 respuestas



In your opinion, do you think that the emotion of watching your favorite e-Sports league can be compared to watching a sports game (like football or basketball)?

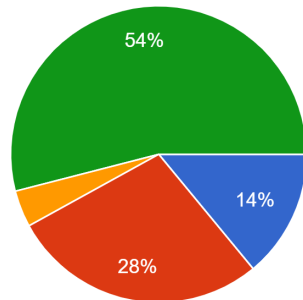
18 respuestas



Pregunta 10:

A día de hoy, ¿eres fan de algún jugador profesional o equipo a los que sigues en las redes sociales?

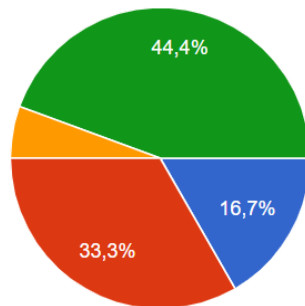
50 respuestas



- ¡Sí a todo!
- Sigo a algún que otro personaje, pero no muy a menudo.
- Lo era, pero fui mala persona y luego los borré...
- La verdad es que no.

Are you a fan/do you follow any gamer or professional team on social media?

18 respuestas

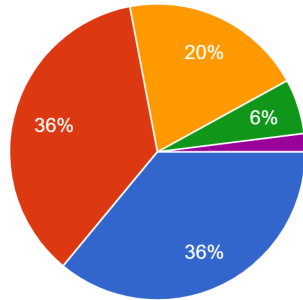


- Yes to all!
- I follow a few people/teams, but I'm not that much of a fan.
- I used to in the past, but I'm a bad person and deleted them from my social accounts.
- The truth is I don't follow anyone at all.

Pregunta 11:

¿Crees que los gamers pueden llegar a convertirse en grandes celebrities españolas?

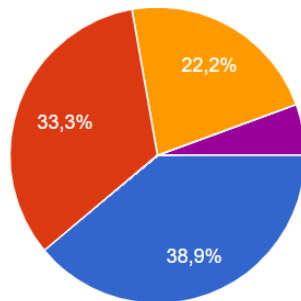
50 respuestas



- Sí, y cada vez más, ¡hasta ser estrellas en el firmamento!
- Creo que cada vez serán más populares, pero no sé si llegarán al nivel de artistas y futbolistas.
- Creo que serán más populares en el extranjero que en España.
- Tanto como "celebrities" no... Los conoceremos los de siempre y ya.
- Espero que no

Do you think professional gamers could become real celebrities in your country?

18 respuestas

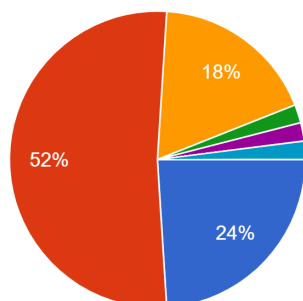


- Yes, they can and will become more and more famous until they reach the stars!
- I think they will get more popular, but not as much as singers or football players.
- I think they will become more popular abroad than in my own country.
- I don't think they'll ever get to be "celebrities", only us gamers will know...
- Some are already recognized as such in my country.

Pregunta 12:

Si te fichara un equipo profesional, ¿aceptarías?

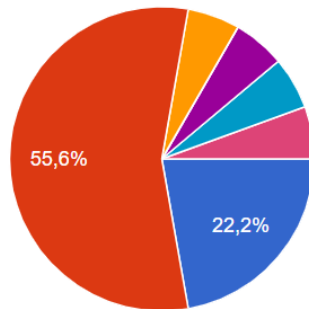
50 respuestas



- ¡Sería mi sueño!
- Pues quizás me lo plantearía. Depende.
- En principio no, prefiero que sea una afición.
- No lo considero un empleo de verdad.
- No, muchos se tiran más de 8 horas diaras en la ordenador y la carrera profesional es muy corta
- No, no soy lo suficientemente bueno

If a professional team wanted to hire you, would you accept?

18 respuestas

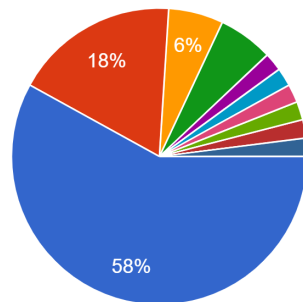


- It would be my dream!
- Perhaps! I would consider it seriously.
- I don't think I would, I'd rather keep it as a hobby.
- I don't consider that a real job.
- Don't you have to be good first?
- They couldn't afford me
- Depends on what team

Pregunta 13:

¿Consideras que tu tiempo jugando te ha ayudado a desarrollar alguna habilidad?

50 respuestas

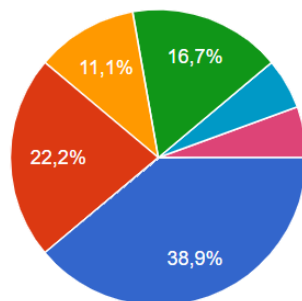


- Oh, sí. A veces aprendo más con los v...
- Quizás, pero no sé si me será de utilid...
- Nunca me había parado a pensarlo.
- Mi Spanglish ha mejorado considerabl...
- Creo que no he aprendido nada útil.
- Habilidades mecánicas y motoras, lóg...
- Si. Los videojuegos ayudan a aprend...
- Por supuesto, los videojuegos son cul...

▲ 1/2 ▼

Do you believe the time spent playing helped you in developing any skills?

18 respuestas

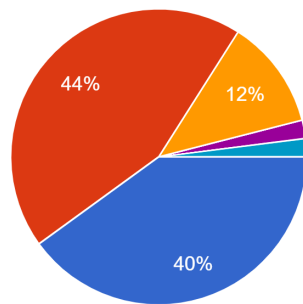


- Oh yeah, sometimes I feel I learn more from videogames than studying.
- It did, but I don't know if those skills can be helpful to me in the future.
- I actually never stopped to think about it.
- My English (or other language skills) got better!
- I don't think I learned anything useful.
- Communication, organization and lea...
- Yes.

Pregunta 14:

¿Crees que muchas horas de juego pueden acarrear problemas de salud y/o adicción?

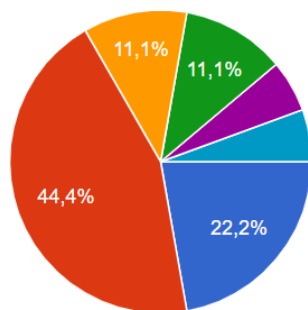
50 respuestas



- Por poder, pueden.
- Sin duda algunas personas pueden llegar a tener problemas si no miden e...
- A lo mejor, pero no sé de nadie a quien le haya pasado.
- No lo sé. No me preocupa.
- No directamente pero la falta de sueño acarrea problemas.
- Eso es un invento del comunismo para derrocar al sistema capitalista

Do you believe that many hours spent gaming can cause health issues and/or addiction?

18 respuestas

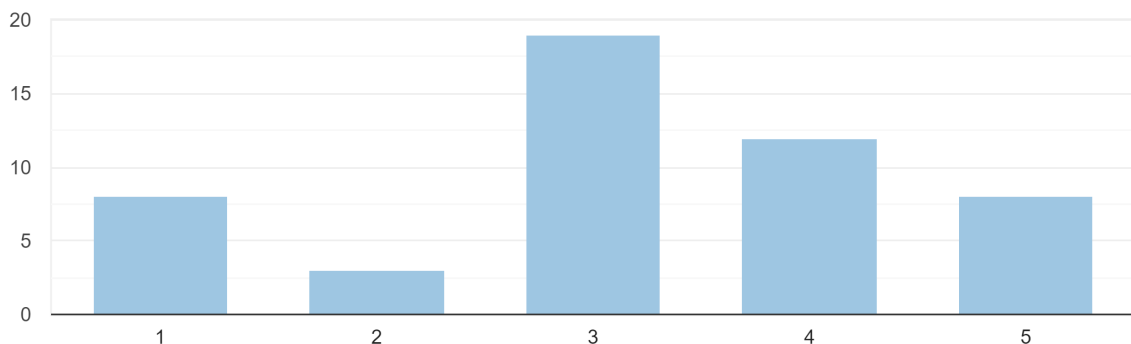


- Anything done for many hours can create issues and addiction!
- If not measuring the time, some people can definitely have such issues.
- Maybe, but I don't know anyone that actually had those issues.
- I don't know. I'm not worried /not aware of it.
- It can cause both of these, like many...
- Addiction Is a social construct

Pregunta 15:

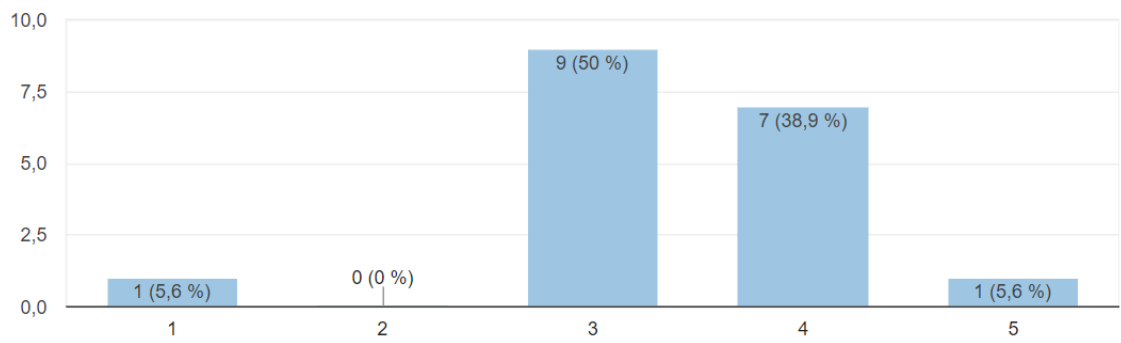
Por último, en una escala del 1 al 5, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto, valora cuánto han significado los Esports en tu vida:

50 respuestas



Lastly, please choose (in a scale from 1 to 5 where 1 is the lowest and 5 the highest) the value you would say e-Sports have had in your life.

18 respuestas



Estructura programa 1

Nota: Hay que confirmar si se puede utilizar canciones dentro del programa (preguntar a la emisora).

ESTRUCTURA GENERAL: 1º Programa		
Sección	Contenido	Tiempo
1 Cortinilla de entrada	Sintonía del programa	14 segundos
2 Saludo de los locutores	Saludo y presentación de los locutores y avance del tema	2 minutos
3 Pregunta curiosa	Pregunta para apelar a la atención del oyente. La idea es responderla más tarde en el programa (por ejemplo, después de la pausa musical, si la hubiera, o al final)	30 segundos
4 Desarrollo tema 1	Hablar sobre el Proyecto de Innovación Docente "Aula Global"	8-10 minutos
5 Pausa musical (?)	Una canción	2-3 minutos
6 Cortinilla de regreso	Melodía que indica el regreso al programa	7 segundos
7 Desarrollo tema 2	Vuelta al programa, primero respondiendo a la pregunta curiosa del principio, luego hablando sobre los orígenes/historia de los E-sports en Corea. Entrevista/diálogo.	12 minutos
8 Cierre	Repaso de los puntos más interesantes. Comentarios finales. Despedida y avance del próximo programa.	3 minutos

PREGUNTAS

*Las preguntas marcadas con * son de respuesta extensa, a desarrollar.

TEMA 1: El proyecto de innovación Aula Global

Antes de empezar:

[Pregunta 0: definir qué entendemos por e-Sports]

>> Pregunta curiosa a la audiencia:

¿Son los E-sports un deporte oficial?

1. ¿De dónde proviene esta idea de “Aula Global”? ¿Se han hecho cosas parecidas en Salamanca?
2. ¿Qué aspecto tiene, en qué se diferencia a una asignatura corriente?
3. ¿Qué le aportará a los estudiantes del máster participar en este proyecto?
4. ¿Por qué se ha escogido los E-sports como tema principal?
5. ¿Qué se espera del proyecto?
6. ¿Es realmente factible llevar a cabo un evento e-Sports en la Universidad de Salamanca?
7. Y si sale bien, ¿qué podemos esperar del futuro? ¿Podría convertirse en un evento anual?
8. (espacio para comentarios adicionales)

[PAUSA]

>>Respuesta a la pregunta curiosa: ¡Sí, pero tan sólo en 6 países! En Corea del Sur, China, Taiwán, Suecia, Austria y Alemania.

TEMA 2: Orígenes de los E-sports en Corea del Sur

1. Repaso histórico. ¿Qué sucesos llevan al nacimiento y rápido crecimiento de la industria?*
2. ¿Cuáles fueron las empresas pioneras en el desarrollo de videojuegos en aquella época?
3. ¿Qué supuso a nivel económico el repentino boom de los E-sports y los PC Bangs?
4. ¿Cuándo fue el primer campeonato de juegos online?
5. ¿A qué posibles razones se debe el temprano éxito de los E-sports?*
6. ¿Cómo se compara el escenario coreano con el resto del mundo en aquellos años?*
7. (espacio para comentarios adicionales)

[REPASO + CIERRE]

Estructura programa 2

ESTRUCTURA GENERAL: 2º Programa		
Sección	Contenido	Tiempo
1 Cortinilla de entrada	Sintonía del programa	14 segundos
2 Saludo de los locutores	Saludo y presentación de los locutores y avance del tema	2 minutos
3 Pregunta curiosa	Pregunta para apelar a la atención del	30 segundos

	oyente. La idea es responderla más tarde en el programa (por ejemplo, después de la pausa musical, si la hubiera, o al final)	
4 Desarrollo tema 3	Hablar sobre la situación actual de los E-sports en Corea del Sur, sobre su significado a nivel social, y la extensión del fenómeno a otros países. Mencionar problemas asociados (adicción, muerte súbita...)	10 minutos
5 Pausa musical (?)	Una canción	2-3 minutos
6 Cortinilla de regreso	Melodía que indica el regreso al programa	7 segundos
7 Desarrollo tema 4	Vuelta al programa, primero respondiendo a la pregunta curiosa del principio, luego comentando los videojuegos más populares en Corea del Sur (y otros países), el tipo de juego y las competiciones.	10 minutos
8 Cierre	Repaso de los puntos más interesantes. Comentarios finales. Despedida y avance del próximo programa.	3 minutos

PREGUNTAS:

Antes de empezar:

>> Pregunta curiosa:

¿Cuántos jugadores y aficionados a los E-sports hay en todo el mundo? [Opciones: a) 89 millones ; b) 198 millones ; c) 350 millones]

TEMA 3: La actualidad de los E-sports en Corea del Sur

1. Ya conocemos los orígenes de este fenómeno, hablemos del impacto que tiene sobre la sociedad actual. ¿De qué cifras estamos hablando? (Número de jugadores, clúster de empresas, espectadores de eventos, porcentaje del PIB...)*
2. ¿Qué importancia tiene este fenómeno de cara a comprender la realidad cultural y social en Corea del Sur?*
3. ¿Qué significa para los jóvenes, y qué significa para los adultos? ¿Hay diferencias en comparación con España, por ejemplo?
4. ¿Crees que el concepto de la imagen puede verse reflejado a través de estos juegos?*

5. “Gamers” convertidos en celebrities (dar ejemplos de personalidades reales y sus apariciones en los medios de comunicación). ¿Se podría imaginar algo así en España, o es algo propiamente coreano/asiático?
6. Aspectos “oscuros” del gaming en Corea del Sur. ¿Qué impactos negativos se han dado en la población y qué hace el gobierno para enfrentarlo?
7. (espacio para comentarios adicionales)

[PAUSA]

>>Respuesta a la pregunta curiosa: b) 198 millones a nivel mundial, de los cuales se estima un 2,9 millones en España.

TEMA 4: Las ligas y competiciones, actualidad en el resto del mundo

1. Comparativa general, ¿en qué otros países también se viven los E-sports con igual (o casi igual) intensidad a Corea? *
2. ¿Qué tipos de videojuegos y modalidades existen? ¿Cuáles son los más populares?*
3. ¿Cuáles son las ligas coreanas más importantes?
4. ¿Y cuáles son las principales ligas mundiales?
5. Hablar sobre el LOL. ¿Cuáles son los vencedores de los últimos años? ¿Qué posición tienen los equipos españoles en el ranking mundial?
6. ¿Qué otras ligas de E-sports tenemos en España? *
7. ¿Qué futuro se le pronostica a los E-sports en España y en Europa?
8. (espacio para comentarios adicionales)

[REPASO + CIERRE]