



Deporte en Nuevas  
Plataformas:  
Twitch

**Máster en Formación  
Permanente en  
Periodismo y  
Retransmisiones  
Deportivas  
2024-25**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Deporte en Nuevas Plataformas: Twitch

**Titulación:** Máster en Formación Permanente en Periodismo y Retransmisiones Deportivas

**Curso Académico:** 2024/25

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 2

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Francisco José Asensi Viana

### 1. COMPETENCIAS

#### 1.1. Competencias generales

- Poseer y comprender conocimientos fundamentales que se enmarcan en un contexto multidisciplinar caracterizado por la confluencia de las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias Sociales, Económicas y Empresariales, entre otras.
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre aspectos políticos, sociales, económicos y éticos.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos y fortalecer su capacidad para solucionar problemas y realizar toma de decisiones relacionadas con el tratamiento periodístico de las noticias deportivas en el medio audiovisual, en condiciones de tiempo limitado y alta presión por alcanzar resultados.
- Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro, atractivo y adaptado a las características específicas del medio audiovisual.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar una gran capacidad de llevar a cabo su trabajo profesional en entornos mediáticos y sociales que están sufriendo una evolución constante, impulsada por el avance y la difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.
- Tener una gran capacidad de trabajo en equipo y dominar con suficiencia la gestión de la diversidad.
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo, para poder permanecer a la altura de los retos que plantea un mundo que se encuentra en constante evolución.

#### 1.2. Competencias específicas

- Dominar el estilo periodístico en televisión, en los aspectos relacionados con su estructura, géneros, técnicas, fuentes, y condiciones que caracterizan la información, la interpretación y la opinión sobre acontecimientos en este medio específico.
- Conocer los diferentes mecanismos y elementos de la construcción de noticias y reportajes sobre temática deportiva, atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
- Crear y gestionar contenidos deportivos y formatos para redes sociales y comunidades virtuales, atendiendo a la reputación *online* e identidad digital de las firmas.
- Conocer las estructuras organizativas existentes en el campo de la comunicación y en el entorno de los deportes, atendiendo a las interrelaciones entre los actores implicados.

- Dominar las técnicas de edición y montaje para crear piezas audiovisuales informativas y/o de entretenimiento que serán emitidas en medios digitales.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

#### 1. Introducción a Twitch:

El Live Streaming y su desarrollo. El origen de Twitch desde JustinTV. La evolución de los contenidos y el negocio de la plataforma hasta convertirse en líder en el Live Streaming. Cultura Twitch

#### 2. Descripción de la plataforma:

Descripción de las principales funcionalidades e integraciones con otras herramientas.  
Niveles de partnership y posibilidades en función del niveles. Herramientas de estadística del canal.

#### 3. La emisión interactiva como característica específica de Twitch: utilización, moderación, automatización

#### 4. Personalización de Twitch:

Branding, paneles y otros elementos gráficos del canal

#### 5. Herramientas de marketing en Twitch:

Captación de usuarios y generación de audiencias. Técnicas y herramientas

#### 6. Contenidos en Twitch:

Del videojuego a los contenidos IRL. Ejemplos de canales. Mejores prácticas

#### 7. Emisión de un contenido en directo desde el principio: preparación del streaming, scheduling, promoción

### 2.3. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida (AD1): **El deporte en Twitch y Youtube. Análisis de canales**

Actividad Dirigida (AD2): **Diseño de un canal en Twitch**

Trabajo final: **Emisión live streaming en Twitch**

## 2.4. Actividades formativas

El curso se divide en módulos y asignaturas o talleres, con una determinada carga en ECTS que comprende:

- A. Horas lectivas con el profesor
- B. Trabajos prácticos-Actividades dirigidas a realizar en el aula
- C. Trabajos prácticos-Actividades dirigidas a realizar por el alumno fuera del horario lectivo, ya sea de forma individual o en equipo.

## 2.5. Metodología docente

Este título proporciona una formación eminentemente práctica. La filosofía de *learning by doing* (aprender haciendo) patente en todas las titulaciones de la Facultad de Comunicación y Artes se verá reflejada en este título, de modo que los trabajos seguirán las dinámicas propias de la sección de deportes en un entorno audiovisual, donde predominan los programas en directo y las retransmisiones de eventos deportivos.

Se trata de combinar las siguientes vertientes formativas:

- Sesiones presenciales de trabajo: sesión participativa en el aula en la que el profesor expone de forma sistemática los temas que constituyen el programa de la materia. por medio de explicaciones fundamentalmente prácticas, con predominio del método taller. Cualquier explicación se enriquece a través de actividades como el análisis crítico y el debate. Las clases y talleres requieren la participación activa de los estudiantes y la preparación previa de determinados temas para las clases. El profesor se apoya también en fuentes de información y bibliografía para dinamizar las sesiones lectivas. En estas sesiones están incluidas *master class* de expertos en la materia.
- Trabajo personal del alumno: centrado en trabajos prácticos individuales o en grupo, que persiguen acercarse a la labor profesional del periodista deportivo audiovisual. El alumno llevará también a cabo ocasionalmente actividades de estudio y comprensión de material bibliográfico y otros recursos para la preparación de la materia que conduzcan a la adquisición de competencias generales y específicas
- Otros recursos formativos: tutorías, actividades extra académicas, participación en concursos, etc.

Parte fundamental del proceso formativo del estudiante es el Trabajo Fin de Máster, realizado en grupo y de naturaleza práctica, donde se reflejen las competencias adquiridas a lo largo del curso.

El título incluye unas Prácticas externas obligatorias, que permiten un acercamiento a las dinámicas de trabajo en el ámbito profesional y suponen para el estudiante una inmersión en la redacción de deportes de un medio. Contamos en este punto con el apoyo de los mejores medios de comunicación de nuestro país: Movistar+, Atresmedia, Mediaset, Eurosport o RTVE.

## 2. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	60%

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final presencial.

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía básica

Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming (Princeton Studies in Culture and Technology). T.L. Taylor.

Versión Creative Commons:

<http://watchmeplay.cc/>

##### Bibliografía complementaria

World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch. Daniel Gros(&), Brigitta Wanner, Anna Hackenholz, Piotr Zawadzki, and Kathrin Knautz. Heinrich Heine University Düsseldorf: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58559-8\\_5](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58559-8_5)

Understanding Characteristics of Popular Streamers on Live Streaming Platforms: Evidence from Twitch.tv. Journal of the Association for Information Systems · November 2020

<https://www.researchgate.net/publication/345973302>

El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. Revista Ámbitos. Nº 50

#### 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Iñaki Aguirregabiria Alonso
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y RRPP
Correo electrónico	iaguirregabiria@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Redactor, presentador y narrador de Movistar+ Licenciado en Publicidad y RRPP por la URJC en 2011. Master en Periodismo Deportivo en la URJC en 2013. Trabajo en televisión desde 2013, presentando programas desde enero de 2014. En la actualidad, sigo en el mismo medio que empecé, lo que antes era conocido como CANAL+ y actualmente Movistar+. En 2022 puse en marcha mi canal de Twitch que se ha convertido en una referencia de Deportes dentro de la plataforma,