



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: E SPORTS.
Titulazioa: KIROL-KUDEAKETAKO GRADUA.
Mota: DERRIGORREZKOA.
ECTS kredituak: 6 ECTS
Maila: 3.
Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.
Hizkuntza: GAZTELANIA.
Irakasle-taldea: JAVI DE LA VARA
Ikasgela(k): TEORIA IKASGELAK

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgaiak kirol elektronikoen ekosistema aztertzen du, industria finkatu gisa eta kirol-kudeaketa garaikidearen barruko funtsezko kultura-fenomeno gisa. Bere eginkizun nagusia ikasleei babesletzak egituratzeko, marketin-planen buru izateko eta sektore horretan negozio-eredu berritzaileak aplikatzeko beharrezkoak diren tresna estrategikoak ematea da. Ikuspegi praktiko baten bidez, nazioarteko lehiaketa handien arkitekturatik hasi eta marka sortu eta audientzia digital berrietara egokitutako publizitate-integrazioa arte aztertuko da.

Datu espezifikokoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

EDUKIAK	CO18	Kirol-negozio berriak ezagutzea, ulertu eta aztertzeke
TREBETASUNAK	T2	Kirol-enpresan berrikuntzaren eta sormenaren printzipioak aplikatzea, sektorearen eskaintza eta eskaria kontuan
	T5	Kirol-enpresaren eta haren ingurunearen egoerara egokitutako sormen-estrategiak egituratzea

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeke memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaltu behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuaz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

GAITASUNAK	E1	Hainbat iturritatik datorren informazioa kudeatzea eta kirol-kudeaketaren esparruan planteatutako agertokietan eskuratutako ezagutzak aplikatzea
	E2	Kirol-kudeaketaren arloan proiektuak modu autonomo eta arduratsuan kudeatzea
	E4	Kirol-kudeaketaren azterketaren esparruan, era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, datuei eta abarri argi eta zehatz komunikatzea.

Irakasgaiaren Edukia*

E-Sports I

- Zer dira e-sportak? Datuak
- Bideojokoen eta e-sporten industria. Bideojokoek e-sport izateko bete behar dituzten baldintzak
- e-sporten helburuak
- Negozio-aukerak e-sportetan
- e-sporten lehiaketak
- Marketina
- Akademia
- Merchandisinga
- e-sporten panorama Espainian. Espainiako lehiaketak eta taldeak
- E-sport ezagunenak:
 - Fortnite
 - Dota2
 - Counter-Strike: Global Offensive
 - PUBG
 - Overwatch

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	35	100
PJ2: Praktika-klasea.	15	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	6	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	4	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	85	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	5	100
Guztira	150	--

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	10	15



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

ES2 Lanen ebaluazioa.	30	45
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	40	60

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.

- 0-4,9: Gutxiegia (GT).
- 5,0-6,9: Nahiko (NK).
- 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
- 9,0-10: Bikain (BI).



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

«Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ikasgelak
Ikasgela informatizatuak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Collis, W. (2020). The book of esports. RosettaBooks.
- Bartolomé Muñoz de Luna, Á., eta Martín Gómez, S. (2023). Esports. Comunidad, broadcasters y desarrollo de negocio. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Scholz, T. M. (2019). eSports is business: management in the world of competitive gaming. Springer.

Bibliografia Osagarria

- Bányai, F., et al. (2019). The psychology of esports: a systematic literature review. Journal of Gambling Studies.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- Taylor, T. L. (2012). Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming. MIT Press.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- Webgunea: Esports Bureau, The Esports Observer y Palco23
- Metrikak: Statista, Esport Charts
- Ikus-entzunezko materiala: Twitch (EWC emanaldiak, publizitate-formatuak, etab.)

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.