



## Teaching Guide

| Teaching Guide           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                       |           |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------|-----------|
| Identifying Data         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                       | 2020/21   |
| Subject (*)              | Brand Design and Development                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        | Code                  | 730529002 |
| Study programme          | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |        |                       |           |
| Descriptors              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                       |           |
| Cycle                    | Period                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Year   | Type                  | Credits   |
| Official Master's Degree | 1st four-month period                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | First  | Obligatory            | 6         |
| Language                 | Spanish                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |                       |           |
| Teaching method          | Face-to-face                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |        |                       |           |
| Prerequisites            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                       |           |
| Department               | Análise Económica e Administración de EmpresasEmpresa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |                       |           |
| Coordinador              | Salido Andrés, Noelia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | E-mail | noelia.sandres@udc.es |           |
| Lecturers                | Salido Andrés, Noelia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | E-mail | noelia.sandres@udc.es |           |
| Web                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |                       |           |
| General description      | O principal obxectivo desta asignatura de máster é achegar aos estudantes á relevancia das variables Produto e Marca, e ao encaixe dun efectivo desenvolvemento das mesmas na competitiva industria dos Videoxogos. Para logralo, os estudantes abordarán a investigación da política de produtos; coñecerán o proceso de innovación e desenvolvemento de produtos; e aprenderán a xestionar as marcas e o seu valor no deseño de videoxogos, como resposta ás demandas dos principais gupos de interese nunha industria global, creativa, e extremadamente cambiante. |        |                       |           |
| Contingency plan         | 1. Modifications to the contents<br><br>2. Methodologies<br>*Teaching methodologies that are maintained<br><br>*Teaching methodologies that are modified<br><br>3. Mechanisms for personalized attention to students<br><br>4. Modifications in the evaluation<br><br>*Evaluation observations:<br><br>5. Modifications to the bibliography or webgraphy                                                                                                                                                                                                               |        |                       |           |

## Study programme competences

| Code | Study programme competences                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A3   | CE03 - Conceptualizar a idea dun videoxogo                                                                                                                                                                                                                                                        |
| A4   | CE04 - Coñecer o proceso de produción dun videoxogo                                                                                                                                                                                                                                               |
| B1   | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación                                                                                                                 |
| B2   | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo                                                 |
| B3   | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4   | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades                                                                                                 |
| B5   | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que habrá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo                                                                                                                             |



|     |                                                                                                                                                                                 |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| B6  | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo |
| B9  | CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras                                                                   |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse                                          |
| B12 | CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo                      |
| B14 | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo                                            |
| C1  | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita                                                                                                        |
| C2  | CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado                                                                                                                  |
| C3  | CT3 - Habilidade para a xestión da información                                                                                                                                  |
| C4  | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas                                                                                     |
| C6  | CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse        |
| C7  | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade  |
| C8  | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida                                    |
| C9  | CT9 - Capacidade para dirixir e xestionar equipos de persoas e grupos de empresa                                                                                                |

| Learning outcomes                                                                                                                                                                                     |     |                             |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------|-----|
| Learning outcomes                                                                                                                                                                                     |     | Study programme competences |     |
| Coñecer os procedementos e fases da creación e lanzamento de novos produtos de videoxogos                                                                                                             | AJ3 | BJ1                         | CJ1 |
|                                                                                                                                                                                                       | AJ4 | BJ2                         | CJ2 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ3                         | CJ3 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ4                         | CJ4 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ5                         | CJ6 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ6                         | CJ7 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ9                         | CJ8 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ10                        | CJ9 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ12                        |     |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ14                        |     |
| Adquirir os coñecementos tanto teóricos como prácticos para o desenvolvemento de produtos e marcas no ámbito dos videoxogos, así como implementar unha estratexia de marca que o posicione no mercado | AJ3 | BJ1                         | CJ1 |
|                                                                                                                                                                                                       | AJ4 | BJ2                         | CJ2 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ3                         | CJ3 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ4                         | CJ4 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ5                         | CJ6 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ6                         | CJ7 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ9                         | CJ8 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ10                        | CJ9 |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ12                        |     |
|                                                                                                                                                                                                       |     | BJ14                        |     |

| Contents                                   |                                                               |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Topic                                      | Sub-topic                                                     |
| PARTE I: FUNDAMENTOS E XESTIÓN DE PRODUTOS | Tema 1.Introdución: importancia das variables produto e marca |
|                                            | Tema 2.Innovación e desenvolvemento de novos produtos         |
|                                            | Tema 3.Concepto de produto e xestión da carteira de produto   |
|                                            | Tema 4.Ciclo de vida do produto                               |



## PARTE II: FUNDAMENTOS E XESTIÓN DE MARCAS

Tema 5. Fundamentos do valor de marca

Tema 6. Decisións de marca (I)

Tema 7. Decisións de marca (II): a marca nos mercados internacionais

### Planning

| Methodologies / tests          | Competencies                                                            | Ordinary class hours | Student?s personal work hours | Total hours |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Supervised projects            | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B9 B10 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C6<br>C7 C8 C9 | 20                   | 50                            | 70          |
| Multiple-choice questions      | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B10 C1 C2 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9               | 2                    | 26                            | 28          |
| Guest lecture / keynote speech | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B10 C1 C2 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9               | 15                   | 30                            | 45          |
| Personalized attention         |                                                                         | 7                    | 0                             | 7           |

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

### Methodologies

| Methodologies                  | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Supervised projects            | Resolución de casos prácticos individuais ou grupais. O alumnado participará en tutorías presenciais onde acadará atención persoalizada para a súa elaboración, a cal requirirá de traballo tutelado na aula e autónomo fora dela.<br><br>A exposición e presentación dos casos prácticos realizados será presencial e plenaria de acordo á planificación e datas postas a disposición dos alumnos. |
| Multiple-choice questions      | O alumnado examínase presencialmente dos contidos da asignatura a través dunha proba tipo test de resposta múltiple na que soamente unha resposta é correcta. Esta proba realízase preferiblemente a través da plataforma Moodle.                                                                                                                                                                   |
| Guest lecture / keynote speech | Impartición presencial dos contidos teóricos da asignatura, mediante a exposición oral, guiada co uso de presentacións, e a través de medios audiovisuais podendo ser complementada a través de conferencias invitadas ou seminarios presenciais.                                                                                                                                                   |

### Personalized attention

| Methodologies       | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Supervised projects | Axudar aos estudantes no tratamento e resolución de problemas na preparación dos traballos tutelados e na exposición/presentación oral, tanto na aula presencialmente como a través de tutorías síncronas realizadas virtualmente a través da plataforma Teams; tanto no caso dos estudantes matriculados en réxime de dedicación a tempo completo, como no caso dos estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica. Neste último caso, pediránse o/s traballo/s práctico/s de forma online. A presentación do traballo poderá ser presencial ou virtual. |

### Assessment

| Methodologies | Competencies | Description | Qualification |
|---------------|--------------|-------------|---------------|
|---------------|--------------|-------------|---------------|



|                           |                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Supervised projects       | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B9 B10 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C6<br>C7 C8 C9 | Desenvolvemento e exposición/presentación de caso/s e traballo/s práctico/s.<br><br>Valorarase a asistencia, participación e preparación de calidade das tutorías presenciais e virtuais dos casos prácticos a realizar, así como a creatividade e calidade formal e de contido dos traballos resultantes.<br><br>A exposición/presentación dos traballos resultantes será presencial, oral, plenaria, e individual ou en equipo. | 60 |
| Multiple-choice questions | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B10 C1 C2 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9               | Exame presencial no formato test de resposta múltiple no que soamente unha resposta é correcta. O exame realizarase preferiblemente a través da plataforma Moodle.                                                                                                                                                                                                                                                                | 40 |

## Assessment comments

A nota final resultará da suma das notas totais obtidas polo estudante nas dúas actividades, sen requirirse nota mínima para aprobar cada unha delas, e segundo os pesos indicados. Para aprobar a asignatura, tanto na primeira como na segunda oportunidade, requírese un mínimo de 5 puntos sobre 10 en total.

Aplicaránse os mesmos criterios de avaliación na primeira e segunda oportunidade.

Para os estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica a ponderación para a calificación obtida no examen será do 100%.

## Sources of information

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Basic         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Complementary | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ERRÉ TRENZADO, J.M. y FERRÉ NADAL, J (1997). Nuevos productos. Cómo organizar la búsqueda de ideas en la empresa y desarrollar y lanzar un nuevo producto al mercado sin riesgo. Díaz de Santos.</li> <li>- HUGUET RODRIGUEZ, J y LÓPEZ-HUERTA, J.J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Valencia: Wolters Kluwer España</li> <li>- CARRILLO MARQUETA, J y SEBASTIÁN MORILLAS, A. (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos. Madrid: Esic</li> <li>- ULRICH. K. (2012). Diseño y desarrollo de productos. Mexico: McGraw-Hill</li> <li>- FERNÁNDEZ DEL HOYO, A. (2009). Innovación y gestión de nuevos productos: una visión estratégica y práctica. Madrid: Pirámide</li> <li>- Santesmases, M. (2012). Marketing. Conceptos y Estrategias. Madrid: Pirámide 6ª edición</li> <li>- Armstrong, G y Kotler, P. (2018). Principios de marketing. Pearson, 17ª edición</li> </ul> |

## Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Strategic Marketing of Video Games/730529001

Subjects that continue the syllabus

Video Game Operative Marketing/730529022

Other comments



1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos De se realizar en papel: -Non se empregarán plásticos. -Realizaranse impresións a dobre cara. -Empregarase papel reciclado. -Evitarase a impresión de borradores. 2. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.