



| Guía Docente          |  |                    |                       |          |
|-----------------------|--|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                       | 2021/22  |
| Asignatura (*)        | Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos   | Código             | 730529002             |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos   |                    |                       |          |
| Descriptorios         |  |                    |                       |          |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo                  | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 1º cuatrimestre  | Primeiro           | Obrigatoria           | 6        |
| Idioma                | Castelán   |                    |                       |          |
| Modalidade docente    | Presencial   |                    |                       |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |                       |          |
| Departamento          | Análise Económica e Administración de Empresas Empresa   |                    |                       |          |
| Coordinación          | Salido Andrés, Noelia  | Correo electrónico | noelia.sandres@udc.es |          |
| Profesorado           | Salido Andrés, Noelia  | Correo electrónico | noelia.sandres@udc.es |          |
| Web                   |  |                    |                       |          |
| Descrición xeral      | 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 cambiante nun contexto de pandemia. |                    |                       |          |



|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <p><b>Plan de continxencia</b></p> | <p>1. Modificacións nos contidos:<br/>Non se realizan modificacións.</p> <p>2. Metodoloxías:<br/>*Metodoloxías docentes que se manteñen:<br/>- Traballos tutelados<br/>- Proba de resposta múltiple<br/>- Sesión maxistral</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican:<br/>No caso de docencia íntegramente non presencial, modifícanse as seguintes metodoloxías de cara a súa adaptación:</p> <p>- Traballos tutelados: preparación e celebración das tutorías a través de sesións síncronas en Teams, dacordo á planificación prevista e compartida cos estudantes en Moodle. Os grupos traballarán autónomamente pola vía virtual. As presentacións serán virtuais -individuais e/ou grupais- dos casos prácticos realizados e a través de Teams.</p> <p>- Proba de resposta múltiple: realización virtual da proba a través da plataforma Moodle.</p> <p>- Sesión maxistral: impartiránse as sesións maxistras a través de Teams, en síncrono, e dacordo ao calendario previsto.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado:<br/>Moodle:<br/>-Correos informativos a través do foro de novas.<br/>-Posta a disposición do alumnado dos calendarios de presentacións de casos prácticos.<br/>-Posta a disposición do alumnado dos calendarios de tutorías de casos prácticos.<br/>-Proba de resposta múltiple (examen)</p> <p>Teams:<br/>-Tutorías plenarias e grupais no marco dos traballos tutelados.<br/>-Impartición sesións maxistras.<br/>-Presentación casos prácticos.<br/>-Impartición tutorías individuais e de grupo reducido.</p> <p>Correo electrónico:<br/>-Contacto cos estudantes.<br/>-Resolución de dúbidas.<br/>-Recomendación de recursos bibliográficos, webgráficos e documentais adicionais.</p> <p>4. Modificacións na avaliación:<br/>Manteñense as metodoloxías e os correspondentes pesos na cualificación.</p> <p>*Observacións de avaliación:<br/>As mesmas que figuran na GADU.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía:<br/>Non se realizan modificacións.</p> |
|------------------------------------|---|

| Competencias / Resultados do título |  |
|-------------------------------------|--|
| Código                              | Competencias / Resultados do título        |
| 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 haberá 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  |

| Resultados da aprendizaxe   |                                     |      |     |
|---|-------------------------------------|------|-----|
| Resultados de aprendizaxe   | Competencias / Resultados do título |      |     |
| Coñecer os procedementos e fases da creación e lanzamento de novos produtos de videoxogos | AP3                                 | BP1  | CP1 |
|   | AP4                                 | BP2  | CP2 |
|   |                                     | BP3  | CP3 |
|   |                                     | BP4  | CP4 |
|   |                                     | BP5  | CP6 |
|   |                                     | BP6  | CP7 |
|   |                                     | BP9  | CP8 |
|   |                                     | BP10 | CP9 |
|   |                                     | BP12 |     |
|   |                                     | BP14 |     |



|   |     |      |     |
|---|-----|------|-----|
| 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 | AP3 | BP1  | CP1 |
|   | AP4 | BP2  | CP2 |
|   |     | BP3  | CP3 |
|   |     | BP4  | CP4 |
|   |     | BP5  | CP6 |
|   |     | BP6  | CP7 |
|   |     | BP9  | CP8 |
|   |     | BP10 | CP9 |
|   |     | BP12 |     |
|   |     | BP14 |     |

| Contidos                                   |  |
|--|--|
| Temas                                      | Subtemas   |
| PARTE I: FUNDAMENTOS E XESTIÓN DE PRODUTOS | Introdución: importancia das variables produto e marca<br>Innovación e desenvolvemento de novos produtos<br>Concepto de produto e xestión da carteira de produto<br>Ciclo de vida do produto |
| PARTE II: FUNDAMENTOS E XESTIÓN DE MARCAS  | Fundamentos do valor de marca<br>Decisións de marca (I)<br>Decisións de marca (II): a marca nos mercados internacionais  |

| Planificación              |   |   |                         |              |
|----------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas      | Competencias / Resultados   | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Traballos tutelados        | 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           |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B10 C1 C2 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9               | 2                                       | 26                      | 28           |
| Sesión maxistral           | A3 A4 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B10 C1 C2 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9               | 15                                      | 30                      | 45           |
| Atención personalizada     |   | 7                                       | 0                       | 7            |

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías               |   |
|----------------------------|---|
| Metodoloxías               | Descrición  |
| Traballos tutelados        | 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 dacordo á planificación e datas postas a disposición dos alumnos. |
| Proba de resposta múltiple | O alumnado examinaráse presencialmente dos contidos da asignatura a través dunha proba tipo test de resposta múltiple na que soamente unha resposta é correcta. Esta proba realizaráse preferiblemente a través da plataforma Moodle.   |
| Sesión maxistral           | Impartición presencial dos contidos teóricos da asignatura, mediante a exposición oral, guiada co uso de presentacións, e a través de medios audiovisuais pudiendo ser complementada a través de conferencias invitadas ou seminarios presenciais.  |



## Atención personalizada

| Metodoloxías        | Descrición   |
|---------------------|--|
| Traballos tutelados | 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. |

## Avaliación

| Metodoloxías               | Competencias / Resultados   | Descrición  | Cualificación |
|----------------------------|---|---|---------------|
| Traballos tutelados        | 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>Valorarásese 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            |
| Proba de resposta múltiple | 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            |

## Observacións avaliación

A nota final resultará da suma das notas totais obtidas polo estudante nas dúas metodoloxías, 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 así como na convocatoria adiantada de decembro.

Para os estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica a

ponderación para a calificación obtida no examen será do 100%.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria.

## Fontes de información

|                     |  |
|---------------------|--|
| Bibliografía básica |  |
|---------------------|--|



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <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. Diaz 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 Klumer 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>- Armstrong, G y Kotler, P. (2018). Principios de marketing. Pearson, 17ª edición</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> </ul> |
|------------------------------------|--|

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001

#### Materias que continúan o temario

Márketing Operativo de Videoxogos/730529022

### Observacións

1. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores de sostibilidade e nos comportamentos persoais e profesionais.2. Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.3. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.4. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informáticoRealizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosDe se realizar en papel:-Non se empregarán plásticos.-Realizaranse impresións a dobre cara.-Empregarase papel reciclado.-Evitarase a impresión de borradores.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías