



| 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 | | | |
| Descritores | | | | |
| 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. | | | |



| | |
|-----------------------------|---|
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos: Non se realizan modificacións.</p> <p>2. Metodoloxías:</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Traballos tutelados- Proba de resposta múltiple- Sesión maxistral <p>*Metodoloxías docentes que se modifican:</p> <p>No caso de docencia íntegramente non presencial, modifícanse as seguintes metodoloxías de cara a súa adaptación:</p> <ul style="list-style-type: none">- 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.- Proba de resposta múltiple: realización virtual da proba a través da plataforma Moodle.- Sesión maxistral: impartiránse as sesións maxistras a través de Teams, en síncrono, e dacordo ao calendario previsto. <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado:</p> <p>Moodle:</p> <ul style="list-style-type: none">-Correos informativos a través do foro de novas.-Posta a disposición do alumnado dos calendarios de presentacións de casos prácticos.-Posta a disposición do alumnado dos calendarios de tutorías de casos prácticos.-Proba de resposta múltiple (examen) <p>Teams:</p> <ul style="list-style-type: none">-Tutorías plenarias e grupais no marco dos traballos tutelados.-Impartición sesións maxistras.-Presentación casos prácticos.-Impartición tutorías individuais e de grupo reducido. <p>Correo electrónico:</p> <ul style="list-style-type: none">-Contacto cos estudantes.-Resolución de dúbidas.-Recomendación de recursos bibliográficos, webgráficos e documentais adicionais. <p>4. Modificacións na avaliación: Manteñense as metodoloxías e os correspondentes pesos na cualificación.</p> <p>*Observacións de avaliación: As mesmas que figuran na GADU.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: 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 Innovación e desenvolvemento de novos produtos Concepto de produto e xestión da carteira de produto Ciclo de vida do produto |
| PARTE II: FUNDAMENTOS E XESTIÓN DE MARCAS | Fundamentos do valor de marca Decisións de marca (I) 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 B5 B6 B9 B10 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 20 | 50 | 70 |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 2 | 26 | 28 |
| Sesión maxistral | A3 A4 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 C1 C2 C3 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. 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 B5 B6 B9 B10 B12 B14 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9 | Desenvolvemento e exposición/presentación de caso/s e traballo/s práctico/s. 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. 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 B5 B9 B10 C1 C2 C3 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

| |
|--|
| <p>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.</p> <p>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%.</p> <p>A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria.</p> |
|--|

Fontes de información

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



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía complementaria | <p>- 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.</p> <p>- HUGUET RODRIGUEZ, J y LÓPEZ-HUERTA, J.J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Valencia: Wolters Klumer España</p> <p>- CARRILLO MARQUETA, J y SEBASTIÁN MORILLAS, A. (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos. Madrid: Esic</p> <p>- ULRICH. K. (2012). Diseño y desarrollo de productos. Mexico: Mcgraw-Hill</p> <p>- Armstrong, G y Kotler, P. (2018). Principios de marketing. Pearson, 17ª edición</p> <p>- FERNÁNDEZ DEL HOYO, A. (2009). Innovación y gestión de nuevos productos: una visión estratégica y práctica. Madrid: Pirámide</p> <p>- Santesmases, M. (2012). Marketing. Conceptos y Estrategias. Madrid: Pirámide 6ª edición</p> <p> </p> |
|------------------------------------|---|

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