



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos		Código	616G02045
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maría.losada@udc.es	
Profesorado	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maría.losada@udc.es	
Web				
Descripción xeral	O obxectivo da materia é que o alumno domine os coñecementos planificación de marketing aplicados ao mercado de videotexos. Con esta premisa centrarémonos na análise da demanda, a competencia e o comportamento do consumidor. O alumno terá que ser capaz de dominar as técnicas para coñecer as necesidades dos clientes, localizar novos nichos de mercado, identificar e valorar segmentos de mercado futuros e deseñar un plan de actuación para conseguir os obxectivos marcados.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
O obxectivo que se pretende conseguir é que o alumno domine os procedementos e fases da creación e lanzamento de novos videotexos co obxectivo de implementar unha estratexia de prezos e distribución que o posicione no mercado. Neste ámbito desenvolveranse contidos, operativa industrial e comercial.		A18	B2
		A32	C1
		A33	B3
			C3
			B4
			C4
			B5
			C5
			B6
			C6
			B9
			C7
			B11
			C8
			B12
			C9
			B13

Contidos	
Temas	Subtemas
PARTE 1. INTRODUCCIÓN	TEMA 1. INTRODUCCIÓN Á COMERCIALIZACIÓN DOS VIDEOXOGOS
PARTE 2. ANÁLISE DO ENTORNO	TEMA 2. ANÁLISE DO ENTORNO EMPRESARIAL E DA COMPETENCIA TEMA 3. COMPORTAMIENTO DO CONSUMIDOR TEMA 4. SEGMENTACIÓN DO MERCADO DE VIDEOXOGOS
PARTE 3. ESTRATEGIAS DE MERCADO	TEMA 5. ESTRATEGIAS DE PRECIO NO MERCADO DE ANIMACIÓN E VIDEOXOGOS TEMA 6. ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN E SELECCIÓN DE CANAIS NO MERCADO DA ANIMACIÓN E VIDEOXOGOS

#### Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A18 A32 A33 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C7 C9	19.5	48.75	68.25
Proba de resposta múltiple	A32 A33 B13 C4 C5	1	13	14
Eventos científicos e/ou divulgativos	B3 C8	2.5	0	2.5
Presentación oral	B2 B3 B4 B6 B11 C1 C3 C9	0.5	1.25	1.75
Sesión maxistral	A32 B9 B11 C5 C6 C8	6	18	24
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	Os alumnos desenvolverán un trabalho que será tutelado polo docente e por tanto terá apoio titorial. Formaranse grupos reducidos de alumnos (70% de la nota final). O trabalho ten por obxectivo a aplicación dos conceptos e fundamentos que se explican en clase e a estrutura básica estará relacionada coa orde e estrutura de temas que se explican ao longo da materia. O docente irá tutorizando e realizando o seguimento do grupo de forma gradual de maneira que o grupo poida ir desenvolvendo o trabalho paulatinamente a medida que se desarrolla a materia. Desta forma conséguense unha docencia interactiva, práctica e unha participación activa por parte do alumno ao longo do proceso de aprendizaxe. A entrega do trabalho está pensada para a última semana de período lectivo aínda que se axustará á dispoñibilidade de tempo do alumno.
Proba de respuesta múltiple	Test de respuesta múltiple individual (30% de la nota final). Cada pregunta mal contestada penaliza a cualificación da proba (tres preguntas mal contestadas contrarrestan unha correcta).
Eventos científicos e/ou divulgativos	O alumnado tamén deberá asistir a actividades complementarias de carácter práctico (conferencias, seminarios, talleres ou similares) co fin de coñecer casos prácticos expostos polos seus protagonistas; tamén en grupo se deberán analizar os contidos das devanditas actividades e reflectir a devandita análise nos correspondentes traballos que se someterán a avaliación.
Presentación oral	Defensa dos contidos aplicados nos diferentes proxectos que se solicitan.
Sesión maxistral	Explicación dos contidos do programa teórico da materia mediante a exposición oral, guiada co uso de presentacion, a través de medios audiovisuales.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Os diferentes membros do grupo poderán consultar as dúbidas correspondentes ao desenvolvemento dos casos prácticos/lecturas que deberán presentar ou expoñer.
Proba de respuesta múltiple	
Traballos tutelados	Así mesmo, se se ten algunha dúbida relativa ao material explicado en clase, pódese consultar co docente no seu despacho ou fixar outro momento para aclarar dúbidas e facilitar o seguimento do alumno.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación



Proba de resposta múltiple	A32 A33 B13 C4 C5	Exame tipo test con catro posibilidades, con preguntas sobre os contidos cubertos no curso.	40
Traballos tutelados	A18 A32 A33 B2 B3 B4 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C7 C9	Traballo de desenvolvemento dos contidos aplicados e centrado nos diferentes proxectos que se solicitan.	40
Presentación oral	B2 B3 B4 B6 B11 C1 C3 C9	Defensa dos contidos aplicados nos diferentes proxectos que se solicitan.	20

#### Observacións avaliación

No desenvolvemento da parte práctica serán avaliados: Aplicación das bases teóricas. Calidade de presentación. Precisión, claridade de exposición e calidad das respostas. Fontes primarias e secundarias usadas. Revisión bibliográfica. Alumnos con dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: No caso de alumnos con dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, empregarase a plataforma Moodle e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para a xestión de contidos, tutorías e a entrega de traballos.

Acordarase ao comezo do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación, mais terán a mesma obriga de realizar actividades e de acudiren a calquera tipo de proba de avaliación que o alumnado a tempo completo. Excepto para as fechas aprobadas na Xunta de Facultade no que compete á proba obxectiva, para as restantes probas acordarase ao inicio do curso un calendario específico de fechas compatible coa súa dedicación.

#### Fontes de información

Bibliografía básica	- Zackariasson, P., y Dymek, M. (2016). Video game marketing: a student textbook. London: Routledge - Santesmases, M. (2012). Marketing: conceptos y estrategias. Madrid: Pirámide - Kotler, P. y Armstrong, G. (2004). Introducción al Marketing, 10 <sup>a</sup> ed. Madrid: Pearson-Prentice. - Carrillo Marqueta, J., y Sebastián Morillas, A. (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos. Madrid: ESIC Editorial - Huguet Rodríguez, J., y González López-Huerta, J. J. (2012). Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing.. Madrid: Wolters Kluwer. - Martí Parreño, José (2010). Marketing y videojuegos. Madrid: ESIC Editorial - Wesley, D., y Barczak, G. (2010). Innovation and Marketing in the Video Game Industry: avoiding the trap. Surrey: GOWER - Munuera Alemán, J.L. y Rodriguez Escudero, A.I. (2012). Estrategias de Marketing. Madrid: ESIC Editorial
Bibliografía complementaria	

#### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

#### Observacións

(\*)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

