



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos		Código	616G02045
Titulación				
Descritores				
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.maria.losada@udc.es	
Profesorado	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maria.losada@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia é que o alumno domine os coñecementos planificación de márketing aplicados ao mercado de videoxogos. 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 videoxogos 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	C1
		A32	B3	C3
		A33	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. ESTRATEXIAS DE MERCADO	TEMA 5. ESTRATEXIAS DE PRECIO NO MERCADO DE ANIMACIÓN E VIDEOXOGOS TEMA 6. ESTRATEXIAS 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	Descrición
Traballos tutelados	Os alumnos desenvolverán un traballo que será tutelado polo docente e por tanto terá apoio tutorial. Formaranse grupos reducidos de alumnos (60% de la nota final). O traballo 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 traballo paulatinamente a medida que se desarrolla a materia. Desta forma conséguese unha docencia interactiva, práctica e unha participación activa por parte do alumno ao longo do proceso de aprendizaxe. A entrega do traballo está pensada para a última semana de período lectivo aínda que se axustará á dispoñibilidade de tempo do alumno.
Proba de resposta múltiple	Test de resposta múltiple individual (40% 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 presentación, a través de medios audiovisuais.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
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 resposta 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 de cada estudante.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	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 calidade 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, titorías 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 realizaren actividades e de acudir 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 datas compatible coa súa dedicación.

Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades para un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

Usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos os sexos e propiciarse a intervención nas clases do estudantado.

Fomentarase os valores de respecto e igualdade para evitar situacións de discriminación por razón de xénero ou de calquera outro tipo.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación desuspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Pode consultarse o Regulamento disciplinar do estudantado da Universidade da Coruña

https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2023/007335

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Munuera Alemán, J.L. y Rodríguez Escudero, A.I. (2012). Estrategias de Marketing. Madrid: ESIC Editorial - Santesmases, M. (2012). Marketing: conceptos y estrategias. Madrid: Pirámide - Kotler, P. y Armstrong, G. (2004). Introducción al Marketing, 10ª ed. Madrid: Pearson-Prentice. - Zackariasson, P., y Dymek, M. (2016). Video game marketing: a student textbook. London: Routledge - 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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda 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