



**Universidad  
Europea**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

**Programa de la asignatura -9822001302 –Marketing de Videojuegos -**

## **CÓDIGO**

9822001302

## **TÍTULO**

Marketing de Videojuegos

## **CARÁCTER**

Obligatoria

## **CRÉDITOS ECTS**

6

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El estudiante será capaz de:

- Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- Dominar los recursos de diseño de jugabilidad.
- Conocer las diferentes fases del proceso de producción.
- Dominar los diferentes recursos éticos y estéticos del proceso creativo.
- Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.
- Capacidad de diseñar interfaces y facilitar la experiencia de usuario.
- Capacidad de comercializar y publicitar un producto de videojuegos.

## **CONTENIDOS**

Técnicas de marketing y posicionamiento de productos del sector. Campañas de comunicación durante el proceso de producción. Mecanismos de monetización. Gestión de crisis. Presencia en medios generalistas. Estudios de mercado y análisis de tendencias.

## COMPETENCIAS

### BÁSICAS:

- ⇒ CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- ⇒ CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- ⇒ CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- ⇒ CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ⇒ CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### TRANSVERSALES:

- ⇒ CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- ⇒ CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- ⇒ CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- ⇒ CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- ⇒ CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

- ⇒ CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- ⇒ CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

#### ESPECÍFICAS:

- ⇒ CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- ⇒ CE5: Poseer conocimientos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión de proyectos de videojuegos.
- ⇒ CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con los videojuegos y su especificidad cultural.
- ⇒ CE7: Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como los videojuegos, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- ⇒ CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- ⇒ CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- ⇒ CE19: Capacidad para plasmar de manera escrita y representativa emociones concretas a través de un proyecto de videojuegos.
- ⇒ CE20: Capacidad para sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital interactivo.
- ⇒ CE31: Capacidad para diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales interactivos.
- ⇒ CE32: Capacidad para aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuego.
- ⇒ CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.
- ⇒ CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	3,5	87,5	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	14	350	20
3	Exposición de trabajos	3,5	87,5	100
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	3,5	87,5	40

5	Investigaciones y Proyectos	3,5	87,5	100
6	Trabajo autónomo	5,25	131,25	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	1,75	43,75	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	7	175	100
9	Prácticas profesionales	0	0	0
Total		<b>42</b>	<b>1050</b>	

### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	20	30
2	Entrega de y/o presentación de trabajos	35	40
3	Proyectos (mediante evaluación continua)	35	40

### **FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN**

08/06/2017