
Curso Académico: 2025/26

200295 - Precios y Distribución de Animación y Videojuegos

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200295

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Acta: Grupo 1: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesáñ Comeñasáñ

Coordinación asignatura: Manuel Cortés Cuns

Profesorado: Manuel Cortés Cuns

1. Descripción general

El objetivo de la asignatura es que el alumno domine los conocimientos planificación de marketing aplicados al mercado de videojuegos. Con esta premisa nos centraremos en el análisis de la demanda, la competencia y el comportamiento del consumidor.

El alumno tendrá que ser capaz de dominar las técnicas para conocer las necesidades de los clientes, localizar nuevos nichos de mercado, identificar y valorar segmentos de mercado futuros y diseñar un plan de actuación para conseguir los objetivos marcados.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A18] CE18 - Conocer las herramientas necesarias para captar información del mercado y conocer a los consumidores.
- [A32] CE32 - Ser capaz de analizar problemas y tomar decisiones en entornos empresariales y de comercialización.
- [A33] CE33 - Manejar los conceptos y técnicas empleados en las diferentes áreas funcionales de una empresa de nueva creación y entender las relaciones que existen entre los objetivos y las políticas empresariales.

- [B02] 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
- [B03] 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
- [B04] CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- [B05] CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- [B06] CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- [B09] CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- [B11] CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- [B12] CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- [B13] CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- [C01] CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- [C03] CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- [C04] CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- [C05] CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- [C06] CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- [C07] CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- [C08] CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- [C09] CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El objetivo que se pretende conseguir es que el alumno domine los procedimientos y fases de la creación y lanzamiento de nuevos videojuegos con el objetivo de implementar una estrategia de precio y distribución que lo posicione en el mercado. En este ámbito se desarrollarán contenidos, operativa industrial y comercial.	A18 A32 A33	B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	PARTE 1. INTRODUCCIÓN: TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA COMERCIALIZACIÓN EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	PARTE 2. ANÁLISIS DEL ENTORNO: TEMA 2. ANÁLISIS DEL ENTORNO EMPRESARIAL Y COMPETENCIA TEMA 3. COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR TEMA 4. SEGMENTACIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS			
Tema	PARTE 3. ESTRATEGIAS DE MERCADO: TEMA 5. ESTRATEGIAS DE PRECIO EN EL MERCADO DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS TEMA 6. ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN Y SELECCIÓN DE CANALES EN EL MERCADO DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Los diferentes miembros del grupo podrán consultar las dudas correspondientes al desarrollo de los casos prácticos / lecturas que deben presentar o exponer. Del mismo modo, si tiene alguna pregunta sobre el material explicado en clase, puede consultar con el equipo docente en su despacho o establecer otro momento para aclarar dudas y facilitar el seguimiento de cada estudiante.	2,00	0,00	0,00	
Eventos científicos y/o divulgativos [MAG09]	El alumnado también deberá asistir a actividades complementarias de carácter práctico (conferencias, seminarios, talleres o similares) con el fin de conocer casos prácticos expuestos por sus protagonistas; también en grupo se deberán analizar los contenidos de dichas actividades y reflejar dicho análisis en los correspondientes trabajos que se someterán a evaluación.	2,50	0,00	0,00	B03, C08.
Presentación oral [MAG22]	Defensa de los contenidos aplicados en los diferentes proyectos que se solicitan.	0,50	0,00	1,25	B02, B03, B04, B06, B11, C01, C03, C09.
Prueba de respuesta múltiple [MAG30]	Test de respuesta múltiple individual (40% de la nota final). Cada pregunta mal contestada penaliza la calificación de la prueba (tres preguntas mal contestadas contrarrestan una correcta).	1,00	0,00	13,00	A32, A33, B13, C04, C05.
Sesión magistral [MAG39]	Explicación de los contenidos del programa teórico de la materia mediante la exposición oral, guiada con el uso de presentaciones, a través de medios audiovisuales.	6,00	0,00	18,00	A32, B09, B11, C05, C06, C08.
Trabajos tutelados	El estudiantado desarrollará un trabajo que será tutorizado por el equipo docente y, por lo tanto,	19,50	0,00	48,75	A18, A32, A33, B02, B03, B04,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
[MAG42]	contará con soporte tutorial. Habrá pequeños grupos de estudiantes (60% de la calificación final). El objetivo del trabajo es la aplicación de los conceptos y fundamentos que se explican en clase y la estructura básica se relacionará con el orden y la estructura de los temas que se explican a lo largo del curso. El equipo docente revisará y supervisará gradualmente al grupo para que puedan desarrollar gradualmente el trabajo a medida que se desarrolla el tema. De esta forma, se logra una [...]				B05, B06, B11, B12, B13, C01, C03, C07, C09.
	Suma de horas por tipo	31,50	0,00	81,00	
	Horas totales			112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial					
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias		
Presentación oral [SEG22]	Defensa de los contenidos aplicados en los diferentes proyectos que se solicitan.	20,00	B02, B03, B04, B06, B11, C01, C03, C09.		
Prueba de respuesta múltiple [SEG30]	Examen tipo test con cuatro posibilidades, con preguntas sobre los contenidos desarrollados en el curso.	40,00	A32, A33, B13, C04, C05.		
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajo de desarrollo y defensa de los contenidos aplicados y centrados en los diferentes proyectos que se pidan.	40,00	A18, A32, A33, B02, B03, B04, B05, B06, B11, B12, B13, C01, C03, C07, C09.		
	Total (%)	100,00			

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

En el desarrollo de la parte práctica se evaluará:

Aplicación de las bases teóricas.

Calidad de presentación.

Precisión, claridad de exposición y calidad de las respuestas.

Fuentes primarias y secundarias utilizadas.

Revisión bibliográfica.

Alumnos con dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: En el caso de alumnos con dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, se empleará la plataforma Moodle y el correo electrónico como vehículo de comunicación principal para la gestión de contenidos, tutorías y la entrega de trabajos. Se acordará al inicio del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación, más tendrán el mismo deber de realizar actividades y de acudir a cualquier tipo de prueba de evaluación que el alumnado a tiempo completo. Excepto para las fechas aprobadas en la Junta de Facultad en lo que compete a la prueba objetiva, para las restantes pruebas se acordará al inicio del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación.

Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades para un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

Se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores/as de ambos性es y se propiciará la intervención en las clases del estudiantado.

Se fomentarán los valores de respeto e igualdad para evitar situaciones de discriminación por razón de género o de cualquier otro tipo.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

Evaluación de segunda oportunidad. Esto deberá realizarse con los mismos criterios que los utilizados, en su caso, en la evaluación del primer o segundo cuatrimestre. Es decir, deberás realizar el examen y las prácticas correspondientes si no las has realizado.

5.3. Oportunidad adelantada

Evaluación oportunidad adelantada. En el caso de que al estudiante se le conceda la oportunidad de “evaluación adelantada”, y sólo en ese caso, se realizará un test/caso encaminado a evaluar todas las competencias y contenidos propios de la asignatura.

5.4. Dispensa académica

Todos los aspectos normativos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente da UDC.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Armstrong, Gary; Kotler, Philip. (2011). Introducción al marketing. Prentice Hall, 3^a ed. Libro. [\[URL\]](#)
- Huguet Rodríguez, Jorge., González López-Huerta, Juan José. (2012). Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España. Libro. [\[URL\]](#)
- Martí Parreño, José. (2010). Marketing y videojuegos product placement, in-game advertisigin y advergaming. ESIC. Libro. [\[URL\]](#)
- Munuera Alemán, José Luis., Rodríguez Escudero, Ana Isabel. (2012). Estrategias de marketing : un enfoque basado en el proceso de dirección. ESIC, 2^a ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Santesmases Mestre, Miguel. (2012). Marketing conceptos y estrategias. Pirámide. Libro. [\[URL\]](#)
- Sebastián Morillas, Ana, coord.; Carrillo Marqueta, Juan, coord. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC. Libro. [\[URL\]](#)
- Wesley, David T. A., Barczak, Gloria. (2010). Innovation and marketing in the video game industry : avoiding the performance trap. Ashgate. Libro. [\[URL\]](#)
- Zackariasson, Peter, 1972-, Dymek, M. (2016). Video game marketing: a student textbook. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)