

## Contingut

Dades generals.....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció .....	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació .....	6
Avaluació Continuada.....	6
Revaluació .....	7
Avaluació única.....	8
Revaluació .....	9
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	9
Bibliografia .....	10
Assignatures recomanades.....	10
Altres .....	10

## Models de negoci i escenaris de monetització en productes digitals

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 103216
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** s'introdueixen aspectes bàsics i avançats relacionats amb creació de videojocs des d'un punt de vista de negoci, tant pel que fa a models de negoci, inspecció de mercat i aspectes legals relacionats amb l'emprenedoria
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català i castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 7S
- **Professorat:** Vanesa Alarcón, Rafael Bernabé

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

##### Competències generals:

[CG1] Capacitat crítica i autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.

[CG5] Capacitat per valorar la repercussió social i mediambiental de les solucions de l'enginyeria i per tal de perseguir objectius de qualitat en el desenvolupament de la seva activitat professional

#### Específiques

[CE8] Coneixement de l'estructura dels agents i actors implicats en la producció, distribució i comercialització de continguts digitals interactius i capacitat per identificar canvis rellevants en les tendències fonamentals dels sectors vinculats a continguts digitals.

### Resultats d'aprenentatge

- [RA1] Comprendre el paper de cada un dels actors de la cadena de valor de productes digitals
- [RA2] Dissenyar models de negoci adaptats a les característiques del producte i el públic objectiu
- [RA3] Avaluar diferents tècniques de monetització per a un contingut digital
- [RA4] Dissenyar una estratègia de màrqueting per a continguts digitals interactius
- [RA5] Avaluar diferents mecanismes de distribució per a continguts digitals

# Continguts

## Descripció

L'assignatura cobreix diferents aspectes relacionats amb al creació de valor i negoci en l'àmbit dels videojocs i els continguts digitals interactius en general. Aquests aspectes inclouen conceptes relacionats amb el marketing (estructura de mercat, segments i competència), agents de la cadena de valor, distribució, legal ( propietat intel·lectual, drets d'autor, privacitat, seguretat informàtica, estructures societàries, finançament) i models monetització.

## Índex

### Part Business – Models de negoci i monetització

1. Introducció als models de negoci digital
  - 1.1. Opcions de negoci en el món dels videojocs
  - 1.2. Diferents Models de publicació en el mercat del videojoc: PUBLISHER, SELF-PUBLISHING, THIRD-PARTY ...
  - 1.3. Utilització del model adequat
  - 1.4. Introducció A les mètriques i anàlisi
  - 1.5. Plataformes I formats de publicació de jocs
  - 1.6. La Importància de les IPs, que són, com es creen i com es poden obtenir
2. Disseny de producte:
  - 2.1. Anàlisi del mercat
  - 2.2. La viralitat
  - 2.3. Canals de distribució
  - 2.4. Publishers
  - 2.5. Que és el softlaunch i per a què serveix?
  - 2.6. Extracció de dades posteriors al softlaunch
3. Cadena de valor
  - 3.1. Principals actors a la cadena de valor: Developers, publishers, storsandadvertisers.
  - 3.2. Ús de la cadena de valor al teu favor.
4. Monetització
  - 4.1. Introducció A l'free to play i casos d'èxit
  - 4.2. Entenent els mètodes de monetització de jocs del sector
  - 4.3. Entendre l'economia virtual als jocs
  - 4.4. Ús d'economies virtuals per a la monetització
  - 4.5. Que és i per a què serveix deconstruir jocs?
  - 4.6. Implementació de mecàniques deconstruïdes
  - 4.7. Mètriques necessàries per a la monetització de jocs
  - 4.8. Disseny d'economies free to play
  - 4.9. Mecàniques necessàries per a una correcta monetització
  - 4.10. Dissenyant en les diferents plataformes de publicació
  - 4.11. Identificar diferents tipologies de jocs i mecàniques de monetització, atzar, temps, recursos ...
  - 4.12. La necessitat d'una bona retenció
  - 4.13. Control de la sessió de joc i càlcul de preus utilitzant taules de monetització
  - 4.14. Dissenyant Sistemes d'esdeveniments temporals i fixos dins del free to play

### Part Aspectes Jurídics

1. Aspectes legals bàsics d'un negoci
  - 1.1. Presentació dels temes que es tractaran
  - 1.2. Generar interès i despertar curiositat pels aspectes legals clau d'un negoci
  - 1.3. Pinzellades sobre drets d'autor, marques, disseny, privacitat, reputació, xarxes socials...
  - 1.4. Com impacta o pot impactar la normativa en els projectes
2. Formes i possibilitats jurídiques per al desenvolupament d'un videojoc

- 2.1. Conèixer les diferents possibilitats i vies d'operar al mercat de manera legal
- 2.2. Autònoms, Tipus de Societats i altres fòrmules jurídiques
3. Elements clau per a un negoci: NDA, Pacte de Socis i altres contractes essencials
4. Drets d'autor: Què són? De què i com em protegeixen o poder fer-ho?
  - 4.1. Qui és l'autor? Com es determina?
  - 4.2. Possibilitats: Obra individual, Obra en col·laboració, Obra col·lectiva
  - 4.3. Principals tipus de contractes aplicables per a protegir la creació des de la vessant subjectiva (de l'autoria)
  - 4.4. Quins conflictes poden sorgir: Qui és autor de què? De quina part?
  - 4.5. Elements protegibles: disseny, programació, música, guió...
5. Protecció de la creació enfront tercers
  - 5.1. Patentabilitat
  - 5.2. Registre Propietat Intel·lectual
  - 5.3. Depòsit notarial
  - 5.4. Safe Creative o plataformes similars
  - 5.5. Llicències Creative Commons
6. Protecció de la creació des del punt de vista industrial
  - 6.1. Marques
  - 6.2. Dissenys
  - 6.3. Personatge
  - 6.4. Merchandising
7. Aspectes legals clau als negocis amb tercers
  - 7.1. Editors
  - 7.2. Publishers
  - 7.3. Condicions relatives a plataformes de tercers per a la publicació de videojocs
8. Privacitat
  - 8.1. Què és?
  - 8.2. Com pot afectar a un projecte
  - 8.3. Privacy by Design
  - 8.4. Mesures internes
  - 8.5. Principals contractes i consideracions a tenir en compte
  - 8.6. Privacitat cap a fora: Respecte per la resta
  - 8.7. Polítiques de compliment
  - 8.8. DPO: Què és i quan és necessari?
9. Noves modalitats d'explotació de videojocs o continguts interactius:
  - 9.1. Apps i videojocs: Particularitats jurídiques
  - 9.2. eSports
  - 9.3. Gamificació
  - 9.4. Aspectes legals del 3D i la realitat virtual
  - 9.5. Transmedia
  - 9.6. Big Data i Videojocs
10. Comercialització o posada a disposició de videojocs online
  - 10.1. Què tenir en compte?
  - 10.2. Condicions bàsiques a aplicar
11. Aspectes legals sobre Identitat Digital i Reputació Online dels videojocs
12. Aspectes legals sobre vies de finançament:
  - 12.1. Plataformes de crowdfunding
  - 12.2. Altres vies de finançament (sharing economy...)
  - 12.3. Subvencions
13. Aspectes legals a tenir en compte en publicitat, promocions i exhibicions o mostres
14. Seguretat informàtica i ciberseguretat:
  - 14.1. Particularitats jurídiques
  - 14.2. IPS, particularitats i riscos

## Metodologia docent

Les classes seran impartides combinant les sessions magistrals amb les pràctiques o exemples pràctics, de manera dinàmica i per tal d'afavorir l'adquisició de coneixements per part de l'alumne i fent-lo interactuar i participar en diferents exercicis o dinàmiques de grup.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes teòriques	Presencial	20	0	20
Resolució de problemes	Presencial	16	0	16
Classes pràctiques	Presencial / Treball dirigit	8	10	18
Projecte	Treball dirigit	8	50	58
Estudi	Aprenentatge autònom	0	30	30
Activitats d'avaluació	Presencial	8	0	8
		60	90	150

## Avaluació i qualificació

### Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG1, CE8	Set. 7	Treball pràctic	Deconstrucció d'un joc Deconstruir un joc per identificar el seu core-loop, les seves mecàniques de monetització i el seu model de negoci
AA2	CG1, CE8	Set. 11	Treball pràctic	Anàlisi videojoc en format online Anàlisi dels diferents elements a protegir o de protecció d'un videojoc online
AA3	CB4, CG5, CE8	Set. 8, Set. 15	Treball pràctic en grup	Business plan Crear un Business plan sobre un producte per a un mercat.
AA4	CE8	Avaluació	Examen	Examen de la part de negoci Avaluació del temari de Business models
AA5	CE8	Avaluació	Examen	Examen de la part de legal Avaluació comprensió conceptes impartits i cas pràctic

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.1 \cdot [\text{AA2}] + 0.3 \cdot [\text{AA3}] + 0.25 \cdot [\text{AA4}] + 0.25 \cdot [\text{AA5}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA4] < 5 o [AA5] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- El treball AA3 té una pre-entrega la Set. 8 i una entrega final la Set. 15

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA3	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball pràctic	Nova data d'entrega
AA1, AA4	Treball pràctic i examen	AR2	Revaluació	Examen	Nova data d'examen
AA2, AA5	Treball pràctic i examen	AR3	Revaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.35 \cdot [\text{AR2}] + 0.35 \cdot [\text{AR3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si  $[\text{AR2}] < 5$  o  $[\text{AR3}] < 5$ , la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4

## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB4, CG5, CE8	Set. 8, Avaluació	Treball pràctic individual	Business plan Crear un Business plan sobre un producte per a un mercat.
AA2	CG1, CE8	Avaluació	Examen	Examen de la part de negoci Avaluació del temari de Business models
AA3	CG1, CE8	Avaluació	Examen	Examen de la part de legal Avaluació comprensió conceptes impartits i cas pràctic

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AA1}] + 0.35 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA2] < 5 o [AA3] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- El treball AA1 té una pre-entrega la Set. 8 i una entrega final la Set. 15



## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball pràctic	Nova data d'entrega
AA2	Examen	AR2	Revaluació	Examen	Nova data d'examen
AA3	Examen	AR3	Revaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.35 \cdot [\text{AR2}] + 0.35 \cdot [\text{AR3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si  $[\text{AR2}] < 5$  o  $[\text{AR3}] < 5$ , la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4

### **Criteris específics de la nota No Presentat:**

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

## Bibliografia

### Bàsica:

- Alexander Osterwalder, *Business models generation*
- Alexander Osterwalder, *Valuepropositiondesign*
- Eric Benjamin Seufert, *Freemium econòmics*
- Materials i links indicats a les pròpies presentacions

### Complementària:

- Libro blanco videojuegos: <http://www.dev.org.es/libroblancodev2016>

## Assignatures recomanades

- No n'hi ha

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient