

## Contingut

Dades generals.....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció .....	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	3
Activitats formatives.....	3
Avaluació i qualificació .....	4
Avaluació Continuada.....	4
Revaluació .....	5
Avaluació única.....	6
Revaluació .....	7
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	8
Bibliografia .....	8
Assignatures recomanades.....	8
Altres .....	8

## DISTRIBUCIÓ DIGITAL I MARKETING DE PRODUCTES DIGITALS

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 103116
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Descripció breu:** Conèixer els principis del màrketing en el videojoc. Aprendre a avaluar les característiques i indicadors de les tendències del mercat actual i les eines necessàries per a dur a terme l'execució d'un pla de comunicació per al llançament de nou producte en entorns digitals.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 7S
- **Professorat:** Rosa Domingo

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan 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 la enginyeria, i per a 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 a identificar canvis rellevants en les tendències fonamentals dels sectors vinculats a continguts digitals

### Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre el paper de cadascun dels actor de la cadena de valor dels productes digitals

[RA2] Dissenyar una estratègia de màrqueting per a continguts digitals interactius

[RA3] Avaluar diferents mecanismes de distribució per a continguts digitals.

## Continguts

### Descripció

Aprentatge de les principals polítiques de màrketng en el videojoc. Presa de decisions prèvia definició de les competències empresarials i de la proposta de valor del producte. Posicionament en el mercat i definició del públic. El·laboració d'un pla de màrketng. Aprentatge de les principals característiques de la comunicació digital i dels principals canals de distribució online per a videojoc. Selecció de les accions de promoció i selecció dels mitjans idonis per al llançament de producte.

### Índex

1. Cadena de valor, estructura de mercat i segments i tipus de competència. Posicionament, proposta de valor i estratègia d'empresa
2. Agents involucrats en la generació de negoci en videojoc
3. Escenaris de distribució i usos dels jocs
4. Escenaris de presentació i accés dels usuaris als jocs i les seves implicacions per la dinàmica de joc, la recomanació dels mateixos i els models de negoci
5. Models de distribució online
6. Caracterització del producte digital quan s'han de desenvolupar accions de promoció del mateix
7. Canals i mitjans de promoció físics i digitals
8. Criteris de promoció: màrketng digital per al màrketng personal i pitching empresa

## Metodologia docent

La metodologia docent es basa en una combinació de classes magistrals, durant les quals s'expliquen els conceptes bàsic de la disciplina, amb sessions pràctiques on s'apliquen els conceptes en casos concrets, i l'elaboració d'un projecte final on es relaciona el treball de l'assignatura amb el TFG dels alumnes

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	26	0	26
Seminaris/conferències	Presencial	2	0	2
Resolució de problemes	Presencial / Treball dirigit	4	0	4
Classes Pràctiques	Presencial	24	24	48
Prova d'avaluació	Presencial	4	18	22
Elaboració del Projecte	Aprentatge autònom	0	48	48
		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. 10	Treball pràctic en grup	Estudi de mercat del teu videojoc posicionament i estratègia d'empresa Es plantejarà fer una anàlisi intern dels punts forts i dèbils del teu videojoc; i una anàlisi externa de la situació del mercat. Segmentar competència i definir el nínxol de mercat i el públic potencial.
AA2	[CG1], [CE8]	Set. 14	Treball pràctic en grup	Pla de màrketng Disseny de l'estratègia de màrketng per les etapes de <i>pre-launch</i> , <i>launch</i> i any 1 del videojoc
AA3	[CG1], [CE8]	Set. 15	Treball pràctic en grup	Pla de comunicació Elaboració del pla de comunicació per les etapes de <i>pre-launch</i> , <i>launch</i> i any 1 del videojoc
AA4	[CG1], [CE8]	Setmana d'avaluació	Examen escrit individual	Conceptes teòrics de màrketng i comunicació

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}] + 0.3 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA1], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA2], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA3], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si la mitjana  $(0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}]) / 0.7 < 5$ , la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si  $[\text{AA4}] < 5$ , la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball pràctic en grup	AR1	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA2	Treball pràctic en grup	AR2	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball pràctic en grup	AR3	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA4	Examen escrit individual	AR4	Re-avaluació	Examen escrit individual	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.35 \cdot [\text{AR3}] + 0.30 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR1], la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR2], la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR3], la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- Si la mitjana  $(0.10 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.35 \cdot [\text{AR3}]) / 0.7 < 5$ , la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4
- Si Nota [AR4] < 5, la Nota final [avaluació] 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	[CG1], [CE8]	Setmana 10	Treball pràctic en grup	Estudi de mercat del teu videojoc posicionament i estratègia d'empresa Es plantejarà fer una anàlisi interna dels punts forts i dèbils del teu videojoc; i una anàlisi externa de la situació del mercat. Segmentar competència i definir el nínxol de mercat i el públic potencial.
AA2	[CG1], [CE8]	Setmana 15	Treball pràctic en grup	Pla de màrketing Disseny de l'estratègia de màrketing per les etapes de <i>pre-launch</i> , <i>launch</i> i any 1 del videojoc
AA3	[CG1], [CE8]	Setmana 15	Treball pràctic en grup	Pla de comunicació Elaboració del pla de comunicació per les etapes de <i>pre-launch</i> , <i>launch</i> i any 1 del videojoc
AA4	[CG1], [CE8]	Setmana d'avaluació	Examen escrit individual	Conceptes teòrics de màrketing i comunicació

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}] + 0.3 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA1], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA2], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AA3], la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si la mitjana  $(0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}]) / 0.7 < 5$ , la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4
- Si Nota [AA4] < 5, la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

## Reavaluació

Sistema avaluació única: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball pràctic en grup	AR1	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA2	Treball pràctic en grup	AR2	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball pràctic en grup	AR3	Re-avaluació	Treball pràctic	Nova data de lliurament
AA4	Examen escrit individual	AR4	Re-avaluació	Examen escrit individual	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}] + 0.3 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR1], la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR2], la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si l'alumne no presenta l'activitat [AR3], la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si la mitjana  $(0.10 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.35 \cdot [\text{AR3}]) / 0.7 < 5$ , la Nota final [reavaluació] serà com a màxim un 4
- Si Nota [AR4] < 5, la Nota final [avaluació] 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:

- Joel Dreskin, *A practical guide to Indie Game Marketing'*, Ed. CRC Press, 2015
- Enrique Ortega , *La comunicació publicitaria*, Ed. Pirámide, 2015
- Verónica Baena Graciá, *Fundamentos de marketing*, Ed. UOC, 2011
- Philip Kotler, *Marketing Management, millenium edition*, Ed. University of Phoenix, 2002
- José Patricio Pérez Rufí, *El modelo europeo de desarrollo de videojuegos*, Ed. Síntesis, 2014

## **Assignatures recomanades**

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Models de negoci i escenaris de monetització en productes interactius

## **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