



GUÍA DOCENTE 2024-2025
PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN Y MARKETING

1. Denominación de la asignatura:

PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN Y MARKETING

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8371

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Comunicación

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Miguel Ángel González Cámara (magcamara@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/69454/detalle>)

4.b Coordinador/a de la asignatura

Miguel Ángel González Cámara

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

cuarto curso / primer semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 créditos

8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

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

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.



CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG07 - Capacidad para diseñar y evaluar la usabilidad de los sistemas multimedia y los videojuegos, así como de la información que gestionan.

CG08 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG11 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos analógicos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y



eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

ESPECÍFICAS

CE-COM 01 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de información.

CE-COM 02 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE-COM 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

CE-COM 05 - Capacidad para analizar y comprender la función expresiva del sonido en los medios interactivos.

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 07 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 09 - Capacidad para el diseño de los elementos sonoros y la realización de las tareas técnicas de la construcción de una banda sonora de un videojuego.

CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.

CE-COM 11 - Capacidad de diseñar e implementar herramientas de modelado, representación y animación de objetos, elementos y personajes virtuales en 2/3D.

CE-COM 12 - Capacidad de diseñar formatos considerando las características, funcionalidades y estructuras del sistema en el que se van a utilizar.

CE-COM 13 - Capacidad para diseñar y seleccionar formatos y sistemas informáticos conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CE-COM 14 - Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y jurídico,



organizacio n y gestio n de las empresas de videojuegos.

CE-INF 01 - Comprensio n y dominio de los conceptos ba sicos de representacio n de la informacio n en los computadores y su aplicacio n en el hardware gra fico.

CE-INF 02 - Conocimientos ba sicos sobre el uso y programacio n de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informa ticos con aplicacio n en videojuegos y disen o multimedia.

CE-INF 03 - Conocimiento de la estructura, organizacio n, funcionamiento e interconexio n de los sistemas informa ticos, los fundamentos de su programacio n y su aplicacio n para la resolucio n de problemas propios de videojuegos y disen o multimedia.

CE-INF 04 - Capacidad para conocer sistemas o arquitecturas informa ticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes adaptadas al a mbito de los videojuegos, los sistemas multimedia y la realidad virtual.

CE-INF 05 - Conocimiento y utilizacio n de forma eficiente de los tipos y estructuras de datos ma s adecuados a la resolucio n de un problema.

CE-INF 06 - Conocimiento de los principios fundamentales y te cnicas ba sicas de la programacio n distribuida.

CE-INF 07 - Conocimiento de los principios, metodologi as y ciclos de vida de la ingenieri a de software, especialmente aquellos modelos utilizados preferentemente por la industria del videojuego.

CE-INF 08 - Capacidad para conocer los fundamentos teo ricos de los lenguajes y paradigmas de programacio n utilizados en la implementacio n de videojuegos, aplicaciones multimedia y sistemas de realidad virtual.

CE-INF 09 - Conocer los principios y fundamentos de entornos distribuidos, siendo capaz de aplicarlos al disen o de soluciones de simulacio n y juegos adaptados a dichos entornos.

CE-INF 10 - Conocimiento de los fundamentos de la electro nica digital que capaciten para la comprensi o n, la evaluacio n y la seleccio n de los dispositivos electro nicos utilizados en el campo de los videojuegos y los medios digitales.

CE-MA 01 - Capacidad para la resolucio n de los problemas matema ticos que puedan plantearse en el a mbito de los videojuegos.

CE-MA 02 - Capacidad de entender los conceptos sobre geometri a y trigonometri a computacional, asi como aprender a llevarlos a la pra ctica en aplicaciones relacionadas con los videojuegos.

CE-DEP 01 - Comprensio n y ana lisis del uso dida ctico de los videojuegos.

CE-DP 01 - Conocer la e tica y deontologi a profesional, asi como el ordenamiento juri dico del sector de los videojuegos.

CE-TE 01 - Adquisicio n de habilidades en la gestio n y personalizacio n de sistemas electro nicos perife ricos.

CE-EXP 01 - Conocer y comprender el lenguaje gra fico y saber crear informacio n gra fica.

OBJETIVOS DESARROLLO SOSTENIBLE



ODS 4.5. De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad.

ODS 4.7. De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

ODS 5.1. Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo y ODS 16.1. Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

ODS 8.2. Lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra.

ODS 8.3. Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros.

ODS 9.5. Aumentar la investigación científica y mejorar la capacidad tecnológica de los sectores industriales de todos los países, en particular los países en desarrollo, entre otras cosas fomentando la innovación y aumentando considerablemente, de aquí a 2030, el número de personas que trabajan en investigación y desarrollo por millón de habitantes y los gastos de los sectores público y privado en investigación y desarrollo.

ODS 10.3. Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad de resultados, incluso eliminando las leyes, políticas y prácticas discriminatorias y promoviendo legislaciones, políticas y medidas adecuadas a ese respecto.

ODS 10.7. De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

ODS 17.7. Promover el desarrollo de tecnologías ecológicamente racionales y su transferencia, divulgación y difusión a los países en desarrollo en condiciones favorables, incluso en condiciones concesionarias y preferenciales, según lo convenido de mutuo acuerdo.



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
• Conocer la estructura empresarial de la industria de los videojuegos y sus modelos de negocio. • Comprender el funcionamiento del mercado y saber interactuar tanto con las empresas como con los usuarios. • Saber desarrollar un plan de comunicación y de venta del formato. • Aprender los modos y formas de trabajo de la industria de los videojuegos. • Conocer el marco jurídico y legal en el que se insertan los videojuegos.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
1. Conceptos fundamentales Definiciones y dimensiones de la comunicación publicitaria Marketing mix: producto, precio, posición, promoción, personas, proceso, entorno... Mix de comunicación: publicidad, marketing directo, promoción, RRPP... La publicidad en el marketing. 2. Elementos del proceso publicitario. El mensaje publicitario y sus modalidades: Según producto, emisor, objetivos, argumentos, concentración, etapa de la vida de un producto... El anunciante: · Identidad e imagen. · Componentes de la marca: nombre, logotipo, isotipo, colores, tipografía, eslogan... Los profesionales de la publicidad: · Departamento de cuentas, planificación, creativo, medios... El público objetivo: · Factores internos. · Factores externos. · Segmentación. Los medios publicitarios: canales, plataformas y formatos publicitarios. · Above the line: exterior, impresos, cine, radio, tv, digital... · Below the line: patrocinio, punto de venta, branded content, ferias, mailing...



3. Plan de marketing y comunicación

Análisis e investigación: briefing, posicionamiento, tono...

Planificación y desarrollo: estrategia, creatividad y medios

Ejecución y emisión: pretest, difusión, postest.

4. Cómo distribuir, publicar y promocionar videojuegos

Principales plataformas

Fondos vía crowdfunding

Cómo promocionar

5. Ley General de Publicidad.

9.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8371&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Clases magistrales. Foros debate y discusión dirigida. Aprendizaje basado en problemas y ejercicios. Estudio de casos. Aprendizaje por proyectos. Seminarios. Elaboración de informes y trabajos individualmente o en grupo. Tutorías.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...	CB3, CB5, CG15, CT02, CT08	0	85	85
Actividades de	CB4, CG02, CG16,	5	0	5



evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CT01, CT04, CT06, CT07			
Lecciones magistrales y exposición de dudas.	CB1, CB2, CG05, CG09, CG17, CG18, CE-COM 01, CE-COM 02,CECOM 14	45	0	45
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos.	CG03, CG12, CG14, CE-COM 08, CECOM 13	15	0	15
Total		65	85	150

11. Sistemas de evaluación:

Para superar la asignatura es necesario que en cada una de las pruebas se obtenga un mínimo de 5 puntos sobre 10. Cada prueba puede incluir requisitos específicos para su superación, que se indican en el momento de efectuarla y que pueden incluir la imposibilidad de dejar preguntas en

blanco o la obligatoriedad de contemplar un mínimo de respuestas acertadas. La asignatura se evalúa siguiendo un modelo de evaluación continua, por lo que se entiende que el alumnado asiste de forma regular a clase. Debido a su propio carácter de evaluación continua, las pruebas prácticas NO son recuperables en la Convocatoria Extraordinaria, en la que son sustituidas por uno o varios casos prácticos. Es necesario que el alumnado acceda regularmente a la plataforma UbuVirtual donde se colgarán materiales e indicaciones para el seguimiento de la asignatura. La expresión y la ortografía se tienen en cuenta en la evaluación.

Es posible que a lo largo de la asignatura se programe la asistencia a actividades extracurriculares (jornadas, seminarios, conferencias, etc.) relacionadas con alguna competencia de la materia. Se puede considerar evaluables estas actividades prácticas, informando en este caso de requisitos y condiciones.

En caso de no superar la asignatura, en Convocatoria Extraordinaria únicamente se vuelven a evaluar las pruebas no superadas.

Se flexibilizará el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

Para la evaluación de esta asignatura en Convocatoria Extraordinaria Fin de Estudios de Grado se prevé realizar una única prueba, en la fecha que el Centro establezca, en la que se evalúan tanto los contenidos teóricos como los aspectos prácticos.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Práctica 01 ANÁLISIS	25 %	0 %
Práctica 02 CREACIÓN DE CAMPAÑA	25 %	0 %
Prueba teórica	40 %	40 %
Evaluación continua	10 %	0 %
Evaluación extraordinaria	0 %	60 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrá solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento.

La evaluación excepcional consistirá en realizar las mismas prácticas y trabajos que realiza el alumnado que asiste regularmente a clase (a entregar/realizar en las mismas fechas) excepto las prácticas que, por su propia naturaleza, necesiten modificar sus requisitos de entrega. El alumnado a quien se le admita la evaluación excepcional deberá informarse de estas cuestiones en las tutorías presenciales. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

12. Idioma en que se imparte:

Español