



Guía docente

804243 - DDM - Distribución Digital y Marketing

Última modificación: 20/07/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025

Créditos ECTS: 6.0

Idiomas: Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Soler Labajos, Neus

Otros: Soler Labajos, Neus

Bañó Maldonado, Joan Francesc

Batalla Duran, Pasqual

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología docente se divide en tres partes:

- Sesiones presenciales de exposición de contenidos
- Sesiones presenciales de trabajo práctico (presentaciones y debate de casos)
- Trabajo autónomo de estudio y realización de ejercicios y actividades

En las sesiones de exposición de los contenidos, el profesorado introducirá las bases teóricas, conceptos, métodos y resultados, añadiendo ejemplos convenientes para facilitar la comprensión.

En las sesiones de trabajo práctico en el aula, el profesorado guiará a los estudiantes en la aplicación de los conceptos teóricos para la resolución de problemas.

Mediante el campus virtual el profesorado facilitará el material de estudio para el asentamiento de los conocimientos adquiridos en las sesiones teóricas.

La asistencia a clase es crucial para el proceso de aprendizaje.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Diseñar planes de negocio, reflejando estrategias de financiación, distribución y marketing, en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
- Formular estrategias y técnicas para mejorar el rendimiento económico, posicionamiento y la reputación online de una empresa de videojuegos.
- Recordar conceptos básicos del marketing, como "marketing clásico", "marketing online", "marketing digital" y "marketing móvil".
- Crear un plan de marketing online en relación con un videojuego.



HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. Distribución Digital: Introducción

Descripción:

- 1.1 Definición
- 1.2 Historia
- 1.3 Factores de crecimiento y adopción
- 1.4 Cadena de valor
- 1.5 Modelos de negocio

Objetivos específicos:

- Conocimiento de los fundamentos tecnológicos de la distribución digital.
- Aprendizaje de los principales modelos de negocio de la distribución digital.
- Identificación de los principales actores de la cadena de valor.

Dedicación:

- Grupo grande/Teoría: 4h
- Actividades dirigidas: 1h
- Aprendizaje autónomo: 9h

2. Distribución Digital: PC

Descripción:

- 2.1 Requisitos técnicos
- 2.2 Análisis de mercado
- 2.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 2.3 Canales de distribución:
 - 2.3.1 Steam
 - 2.3.2 Microsoft Store
 - 2.3.2 Otros

Objetivos específicos:

- Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos para ordenadores personales.
- Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
- Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
- Diseño de estrategias de distribución multi-canal.

Dedicación:

- Grupo grande/Teoría: 5h
- Actividades dirigidas: 1h 30m
- Aprendizaje autónomo: 9h



3. Distribución Digital: Xbox

Descripción:

- 3.1 Requisitos técnicos y legales
- 3.2 Análisis de mercado
- 3.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 3.3 Canales de distribución: Xbox Live

Objetivos específicos:

Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos para consolas Microsoft.
Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
Diseño de estrategias de distribución directa o vía publisher.

Dedicación: 11h 30m

Grupo grande/Teoría: 2h
Actividades dirigidas: 0h 30m
Aprendizaje autónomo: 9h

4. Distribución Digital: PlayStation

Descripción:

- 4.1 Requisitos técnicos y legales
- 4.2 Análisis de mercado
- 4.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 4.4 Canales de distribución: PlayStation Network

Objetivos específicos:

Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos para consolas Sony.
Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
Diseño de estrategias de distribución directa o vía publisher.

Dedicación: 13h

Grupo grande/Teoría: 3h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 9h

4. Distribución Digital: Nintendo

Descripción:

- 5.1 Requisitos técnicos y legales
- 5.2 Análisis de mercado
- 5.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 5.4 Canales de distribución: Nintendo eStore

Objetivos específicos:

Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos para consolas Nintendo.
Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
Diseño de estrategias de distribución directa o vía publisher.

Dedicación: 13h

Grupo grande/Teoría: 3h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 9h



6. Distribución Digital: Web

Descripción:

- 6.1 Requisitos técnicos y legales
- 6.2 Análisis de mercado
- 6.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 6.4 Canales de distribución:
 - 6.4.1 Kongregate
 - 6.4.2 Itch.io
 - 6.4.3 Softgames
 - 6.4.4 Spilgames

Objetivos específicos:

- Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos distribución web.
- Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
- Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
- Diseño de estrategias de distribución multi-canal.

Dedicación: 13h

- Grupo grande/Teoría: 3h
- Actividades dirigidas: 1h
- Aprendizaje autónomo: 9h

7. Distribución Digital: Móvil

Descripción:

- 7.1 Requisitos técnicos y legales
- 7.2 Análisis de mercado
- 7.3 Acceso al mercado: consideraciones de distribución
- 7.4 Canales de distribución:
 - 7.4.1 iOS
 - 7.4.2 Android
 - 7.4.3 Amazon

Objetivos específicos:

- Conocimiento de los aspectos técnicos y legales de la distribución digital de videojuegos a través de los canales móviles.
- Identificación de las formas de acceso a los canales de distribución.
- Estructuración de modelos de negocio según condiciones de canal.
- Diseño de estrategias de distribución multi-canal.

Dedicación: 13h

- Grupo grande/Teoría: 3h
- Actividades dirigidas: 1h
- Aprendizaje autónomo: 9h



8. Introducción al marketing

Descripción:

- Las 4 Ps y otros conceptos básicos de marketing.
- Identificación y análisis del público objetivo. Definición del buyer persona.
- Análisis de marketing: mercado, empresa, competencia y entorno. Recordatorio del modelo DAFO y análisis del nivel de competencia de la industria con el modelo estratégico Porter.
- Posicionamiento de marca y producto.

Objetivos específicos:

Introducción a las 4 Ps y los conceptos básicos del marketing, con el objetivo de situar al alumno.

Conocer los tres aspectos importantes que hay que tener en cuenta antes de lanzar una campaña de marketing: el cliente, los competidores y el entorno.

Comprender el proceso que siguen los consumidores al tomar decisiones de compra y cómo afecta a las estrategias de marketing.

Recordar el uso del DAFO, como herramienta que sitúa a la empresa/proyecto en un entorno cambiante y permite tomar decisiones estratégicas.

Conocer el modelo estratégico Porter, que establece un marco para analizar el nivel de competencia en una industria.

Definición del buyer persona, que retrata al cliente ideal y permite saber las necesidades o deseos del mercado objetivo.

Conocer el proceso seguido en la investigación de marketing, necesaria para lanzar una campaña de marketing.

Actividades vinculadas:

Proyecto 1: Estudio de mercado, posicionamiento de producto y propuesta de valor.

Dedicación: 14h 30m

Grupo grande/Teoría: 4h

Actividades dirigidas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 9h

9. Plan de marketing para videojuegos

Descripción:

- Decisiones del mix de marketing.
- Estrategias de creación de valor para el consumidor.
- Estructura del plan de marketing.
- Programa de marketing.
- Evaluación de resultados.

Objetivos específicos:

Conocer las decisiones que afectan a cada una de las "Ps" del marketing mix.

Identificar los componentes de la estrategia de marketing y diferenciarla del plan y el programa de marketing.

Comprender las estrategias de creación de valor para el consumidor: excelencia en producto, en la relación con el cliente, en la ubicación y/o en las operaciones.

Aprender a crear un plan de marketing.

Entender la importancia de calendarizar las acciones para tener éxito en la implementación del plan.

Saber definir métricas de evaluación de resultados.

Actividades vinculadas:

Proyecto 2: Plan de marketing.

Dedicación: 19h 30m

Grupo grande/Teoría: 8h

Actividades dirigidas: 2h 30m

Aprendizaje autónomo: 9h



10. Técnicas y tácticas de marketing digital

Descripción:

- Definición de la estrategia de marketing en los medios sociales.
- Canales de social media marketing para la industria de videojuegos.
- Técnicas de marketing digital para obtener la visibilidad del videojuego.
- Reputación en línea.
- Optimización web y móvil de la visibilidad del videojuego.

Objetivos específicos:

Definir la disciplina de marketing que se desarrolla en los medios sociales: social media marketing.

Conocer los canales en que habitualmente desarrolla el marketing digital la industria de videojuegos.

Identificar las fases de definición de una estrategia de marketing en los medios sociales y las tareas que incluye cada etapa.

Diseñar un plan de acción que consiga una correcta ejecución de la estrategia y que no necesite un gran presupuesto para llegar al cliente potencial.

Entender la necesidad de monitorizar y medir para obtener información relevante para la empresa.

Adentrarse en las técnicas de marketing digital que ayudan a las empresas de videojuegos en sus estrategias: creación de comunidad, marketing de influencia, contenido generado por el usuario, relación con la prensa, etc.

Aprender a crear un kit de prensa.

Entender el impacto de la reputación en línea en el modelo de negocio de las empresas.

Distinguir las principales técnicas de optimización de contenidos en los medios sociales.

Identificar las formas de optimizar la visibilidad del videojuego a nivel web y móvil.

Actividades vinculadas:

Proyecto 3: Plan de comunicación en medios sociales.

Dedicación: 23h

Grupo grande/Teoría: 9h

Actividades dirigidas: 5h

Aprendizaje autónomo: 9h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- 4 cuestionarios con una ponderación total del 20%, tres de los cuales correspondientes a la parte de marketing (5% c/u) y uno a la parte de distribución (5%).
- 3 proyectos de marketing, alguno de los cuales, con su presentación en clase, con una ponderación global del 55% desglosada de la siguiente forma: proyecto 1 = 20%, proyecto 2 = 15%, proyecto 3 = 20%.
- 1 trabajo y presentación de distribución digital, con una ponderación del 12%.
- Participación y actitud de aprendizaje: 13% en conjunto, un 10% correspondiente a la parte de marketing y un 3% a la parte de distribución.

Los alumnos que sigan la evaluación continua y no superen la asignatura, podrán presentarse a la prueba de reevaluación, en que se volverá a evaluar el contenido teórico (correspondiente a los cuestionarios que representan un 20% de la nota final). La nota obtenida en este examen sustituirá las notas de las pruebas teóricas de la asignatura, en caso de que ésta sea más alta. Y a partir de aquí, se recalculará de nuevo la nota final, teniendo en cuenta las ponderaciones de la evaluación continua. Los estudiantes que aprueben la asignatura mediante la reevaluación, obtendrán una calificación máxima de 5 puntos.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.



NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Para evitar incurrir en acciones discriminatorias, no se admitirán retrasos en la entrega de proyectos, trabajos o actividades. Los ejercicios que no se entreguen o que se entreguen con retraso, serán evaluados con cero puntos.
- Los 4 cuestionarios del curso son pruebas presenciales de evaluación, y no pueden realizarse virtualmente.
- En base a la sección de "Derechos y obligaciones de los estudiantes en el proceso de evaluación" de la normativa académica de evaluación, la cual indica que "si a un estudiante no le es posible realizar una prueba de evaluación por motivos excepcionales y justificados debidamente a criterio del centro, deben garantizarse las medidas necesarias para que la pueda realizar, siempre dentro del período lectivo correspondiente", pero que también define que "sin embargo, el centro docente únicamente está obligado a cambiar las fechas de los actos o pruebas de evaluación que son más significativos en la evaluación final de la asignatura", bajo ninguna circunstancia, aunque pueda justificarse, se cambiarán las fechas de realización de los cuestionarios, puesto que cada uno de ellos representa un 5% de la nota, no siendo un peso significativo dentro del cómputo global.
- Durante el curso se realizan actividades en el aula que se evalúan en el marco de la participación y actitud de aprendizaje del estudiante. Estas actividades no son recuperables, y no asistir a clase cuando se realizan implica renunciar al porcentaje de nota que representan.
- Algunos de los proyectos y actividades del curso deberán presentarse en clase. Los estudiantes que no asistan a clase los días en que haya presentaciones, o que no participen en las evaluaciones "peer to peer", si hay alguna, serán penalizados con el descuento de puntuación que el profesor/a crea oportuna.
- En caso de suspender la asignatura el profesorado contactará con el alumno o alumnos afectados para que le confirme su voluntad de presentarse el examen de reevaluación. De no obtener confirmación por parte del alumno, se entenderá que no pretende realizar el examen, lo cual conllevará que se cancele la programación para su realización.
- Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.
- Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar su autoría. En esta asignatura se prohíbe el uso de la inteligencia artificial en cualquier tipo de prueba de evaluación, salvo que el enunciado de la misma indique lo contrario.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Lee, R. "Business models and strategies in the video game industry: an analysis of Activision-Blizzard and Electronic Arts". DSpace@MIT [en línea]. 2013 [Consulta: 13/12/2016]. Disponible a: <http://hdl.handle.net/1721.1/81088>. - Tabor, M.; Vrdoljak, M. Don't panic: mobile developer's guide to the galaxy [en línea]. 16th ed. Bremen: Enough Software, 2016 [Consulta: 13/12/2016]. Disponible a: http://enough.de/fileadmin/user_upload/Enough_Software_Guide_16thEdition_Web.pdf.
- Zackariasson, Peter; Dymek, Mikolaj. Video Game Marketing: a student textbook. First. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge, 2017. ISBN 978- 1- 138- 81226- 0.
- Dreskin, Joel. A Practical Guide to Indie Game Marketing [en línea]. BocaRaton, FL: CRC Press, 2016 [Consulta: 27/06/2022]. Disponible a: https://www.academia.edu/39976220/A_PRactical_GUIDE_TO_INDIE_GAME_MARKETING.
- De Freitas, Patrick; Romaine, Garret. Get ready, Get Noticed, Get Big: A Practical Guide to Marketing your Indie Game [en línea]. Intel, 2018 [Consulta: 27/06/2022]. Disponible a: http://thecookinggamevr.com/blog/wp-content/uploads/2018/09/Intel_Indie-Marketing-Ebook-2018.pdf.

RECURSOS

Otros recursos:

Materiales docentes de estudio