

Marketing en gaming, streaming y nuevas tendencias / Gaming marketing, streaming and new trends

Número total de créditos ECTS	6	
Tipología	Obligatoria / Compulsory subject	
Organización temporal	Semestre 1 / Semester 1	
Modalidad	Presencial / Classroom	
Idioma	Castellano e inglés / Spanish and English	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análisis de los nuevos entornos de entretenimiento ▪ Estrategias de marketing en el sector de los videojuegos ▪ eSport Marketing Management ▪ Estrategias de marketing en plataformas de streaming digital ▪ Estrategias de marketing en plataformas de streaming TV ▪ Estrategias de marketing en entornos emergentes <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analysis of new entertainment environments ▪ Gaming Marketing Strategies ▪ eSport Marketing Management ▪ Marketing strategies in streaming platforms: ▪ Marketing strategies in emerging environments 	
Resultados de aprendizaje de TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC05 Identificar las principales estrategias de marketing digital que las empresas pueden desarrollar en entornos emergentes. / Identify the main digital marketing strategies that companies can develop in emerging environments.
	Habilidades y destrezas	HD01 Aplicar principios de creatividad e innovación en los procesos de trabajo, concretamente en los relacionados con la estrategia de marketing digital. / Apply principles of creativity and innovation in work processes, specifically those related to digital marketing strategy. HD03 Ejecutar planes de acción digital por medio de las herramientas digitales y software específico adecuado para una organización. / Execute digital action plans using digital tools and specific software suitable for an organisation.
	Competencias	CP05 Elaborar las estrategias y tácticas de marketing digital más adecuadas a implementar y aplicar en los nuevos entornos digitales. / Develop the most appropriate digital marketing strategies and tactics to implement and apply in the new digital environments.
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el público objetivo de estos nuevos entornos digitales para tomar decisiones de marketing • Elaborar estrategias de marketing adaptadas a los entornos del gaming, streaming y otros sectores emergentes • Fidelizar a los clientes en los nuevos entornos digitales mediante estrategias y acciones de marketing optimizadas <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse the target audience of these new digital environments in order to make marketing decisions. • Develop marketing strategies adapted to the gaming, streaming and other emerging sectors. • Build customer loyalty in the new digital environments through optimised marketing strategies and actions. 		

Actividades formativas	Horas totales
Clases Expositivas / Participatory learning	14
Seminarios / Seminars	2
Clases prácticas / Practical lessons	30
Tutorías / Tutorials	12
Trabajo autónomo / Autonomous work	88
Prueba de evaluación final / Final evaluation test	4
Total	150

Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
Evaluación final: prueba o examen / Final evaluation test	40	40
Resolución problemas / Problem resolution	10	30

Estudio casos - Proyectos / Case studies - projects	10	30
Otras actividades de evaluación continua / Other continuous evaluation activities	0	10
Total	60	110