

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Gestión comercial y activación de marcas

**Descripción:** en esta asignatura se realizará un recorrido introductorio por las acciones B2B dentro del sector de los *esports*. Establecidas estas bases, el alumno se adentrará en los factores principales en la creación y gestión de un proyecto comercial para una marca dentro del ecosistema de los *esports*. El objetivo práctico de la asignatura es el de saber realizar correctamente una propuesta B2B adaptada a una marca dentro del sector de los *esports*.

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** la participación de las marcas en los *esports* es esencial, pero aún nos encontramos en una fase inicial en esta joven industria. En este sentido, se abre un amplio recorrido en el que aún queda mucho por aportar en la creación de valor dentro del ecosistema para las marcas que están interesadas en el público que genera este mercado.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

### Bloque 1: Introducción al B2B en los *esports*

Tema 1: Importancia del B2B en *esports*

Tema 2: Tipos de acciones B2B que se realizan en *esports*: eventos, competiciones, marca blanca, otros

Tema 3: Agentes del sector importantes

Tema 4: Objetivos de las marcas en *esports*

### Bloque 2: Creación y Gestión de un proyecto comercial

Tema 5: Comercialización de proyectos

Tema 6: Competencia dentro del sector por la atracción de marcas

Tema 7: Aprovechar las oportunidades de activación

Tema 8: Futuros retos a desarrollar

**Competencias:**

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - 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.

CB9 - Comunicar conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CG1 - Ser capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios de 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.

CG2 - Ser capaz de transmitir conclusiones y conocimientos y razones que las sustentan a un público especializado y no especializado de una manera clara y sin ambigüedades.

CE1 - Interpretar el marco legal, económico, organizativo y laboral que regula y condiciona el sector de los eventos de *esports*.

CE2 - Poseer conocimientos de los tipos de competiciones existentes en el sector, sus diferencias principales y como se gestionan.

CE4 - Capacidad para planificar, implantar y liderar proyectos.

CE5 - Comprender los elementos principales que influyen en la calidad del servicio dentro de un evento de *esports*.

CE6 - Saber aplicar conocimientos esenciales de operaciones, finanzas y marketing aplicado a los *esports*.

**Actividades Formativas:**

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases expositivas y prácticas	16	100
Tutorías	15	100
Trabajo autónomo del alumno	115	0
Prueba de evaluación final	2	100

**Metodologías docentes:**

- Lección magistral
- Lección magistral participativa
- Estudio de casos
- Diseño de proyectos
- Tutorías

**Sistema de Evaluación:**

<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Portafolio de actividades	0.0	60.0
Examen	0.0	40.0

**Bibliografía:**

- Ayora Pérez, Daniel; García Sánchez, Eduardo (2004). *Organización de Eventos Deportivos* (Primera Edición). Barcelona: INDE Publicaciones
- Conway, D.G. (2009). *The Event Manager's Bible (Third Edition)*. United Kingdom: How To Books Ltd.
- Davila, Antonio; Oyon Daniel (2009). *Malea Fashion District* (Second Edition). Esplugues del Llobregat: Vease Ediciones
- Martínez, Eduardo (2012). *Finanzas para Directivos* (Primera Edición). Madrid: McGraw-Hill
- Muñoz-Seca, Beatriz; Riverola, Josep (2003). *Del Buen Pensar y Mejor Hacer* (Primera Edición). Madrid: McGraw-Hill
- Zurita, Jorge (2012). *Cómo Lanzar un Negocio de Organización de Eventos* (Primera Edición). Leipzig: Amazon Distribution GmbH