

**ANEXO I  
PROPOSTA DE PROXECTOS DE INVESTIGACIÓN STEMBACH**

<b>Dirección do proxecto</b>	
Nome: M <sup>a</sup> Carmen Otero Neira	
Enderezo electrónico: cachu@uvigo.es	Teléfono: 986 812 450
<b>Co-dirección do proxecto</b>	
Nome:	
Enderezo electrónico:	Teléfono:
<b>Bienio</b>	20 - 22
<b>Número de participantes (máx. 4)</b>	

**Título**

Creación de un xogo sobre coñecementos de Dirección de Empresas e Marketing

**Resumo**

O proxecto enmarcado no ámbito da dirección de empresas e o marketing consiste no desenvolvemento dun xogo (tipo TRIVIAL) de preguntas e respostas para demostrar coñecementos.

**Obxectivo**

O obxectivo deste proxecto é lograr a aprendizaxe por parte do estudantado de aspectos relacionados coa economía da Empresa e/ou o Mercado a través da creación dun xogo de preguntas e respostas.

**Plan de traballo**

O alumnado debe primeiro decidir que xogo quere deseñar, utilizando como modelos os xa existentes no mercado. En segundo lugar, definir as normas e estrutura do xogo para a partir de aí organizar a procura de preguntas e respostas a partir de material e bibliografía de economía da empresa e de marketing. A continuación debe crear o xogo (tarxetas, normas, .....)  
Pódese completar co deseño de estratexias de marketing para a súa saída ao mercado como a creación de marca, logo, accións de comunicación, etc.

**Actividades complementarias**

Como actividade complementaria, unha vez creado o xogo, poderíase “probar” nun aula, con alumnos da Universidade con coñecementos de empresa ou con alumnado de bacharelato que curse materias de economía.