

ANEXO I PROPOSTA DE PROXECTOS DE INVESTIGACIÓN STEMBACH

Dirección do proxecto	
Nome: M ^a Carmen Otero Neira	
Enderezo electrónico: cachu@uvigo.es	Teléfono: 986 812 450
Co-dirección do proxecto	
Nome:	
Enderezo electrónico:	Teléfono:
Bienio	22 - 24
Número de participantes (máx. 4)	

Título

Creación dun xogo sobre coñecementos de dirección de empresas e márketing

Resumo

O proxecto, enmarcado no ámbito da dirección de empresas e do márketing, 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 das preguntas e das respostas a partir do material e da bibliografía de economía da empresa e do 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” nunha aula, con alumnado da Universidade con coñecementos de empresa ou con alumnado de bacharelato que curse materias de economía.