



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Públicos e Xogadores | Código | 616G02010 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Cuarto | Optativa | 4.5 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Comesaña Comesaña, Patricia | Correo electrónico | p.comesanac@udc.es | |
| Profesorado | Comesaña Comesaña, Patricia | Correo electrónico | p.comesanac@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | A materia permite ao alumnado comprender a importancia de crear produtos de animación e videoxogo enfocada a distintos públicos. Nela analizarán os perfís de consumidores destes produtos para comprender as súas motivacións, gustos e interese de modo que se definan as públicos/audiencias dunha maneira máis efectiva. Ponse especial énfase nas ferramentas para realizar esta prospectiva do mercado. | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A2 | CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica. |
| A22 | CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales. |
| B2 | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio |
| B3 | CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética |
| B4 | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado |
| B5 | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas. |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas. |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo. |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos. |
| C1 | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma. |
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero. |
| C5 | CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables. |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |



| | |
|----|--|
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos. |
|----|--|

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título | | |
| O alumno será capaz de perfilar os tipos de públicos e de xogadores para poder realizar produtos máis competitivos. Así mesmo, aprenderase a ter en conta aos diferentes tipos de públicos e a súa relación cos diferentes soportes. | A2 A22 | B2 B3 B4 B5 B10 B13 | C1 C4 C8 C9 |
| Aprender a estudar e definir os públicos aos que van orientados os diferentes produtos de animación e videoxogos. | A2 A22 | B3 B4 B11 B12 | C3 C7 |
| O alumno será capaz de identificar xéneros e plataformas con perfís de públicos e xogadores | A2 A22 | B3 B4 | C3 C5 C6 |

| Contidos | |
|--|---|
| Temas | Subtemas |
| Tipos de público e xogadores | 1.1. Características dos consumidores de videoxogos 1.2. Clasificación dos xogadores 1.3. Psicoloxía do xogador 1.4. Análise de videoxogos e o seu compromiso |
| 2. Audiencias de produtos de animación | 2.1. Análise dos espectadores de produtos de animación 2.2. Públicos infantís versus públicos xuvenís e adultos 2.3. Características e tipos de produtos |
| Definición de target | 3.1. Investigación de mercado 3.2. Ferramentas cualitativas e cuantitativas para definir comportamentos e perfís 3.3. Motivacións dos consumidores de animación e videoxogos 3.4. Descrición do buyer person e os seus obxectivos de experiencia |
| 4. Perfís en función dos soportes | 4.1. Análise dos segmentos do mercado 4.2. Públicos en función do novo modelo free to play e as novas audiencias 4.3. Pantallas e plataformas de consumo en función dos públicos 4.4. Estratexias transmedia no fluxo de produtos de animación e videoxogos enfocadas aos distintos públicos |

| Planificación | | | | |
|-----------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Proba mixta | A2 A32 C4 | 1 | 0 | 1 |
| Estudo de casos | A2 B2 B5 C1 C8 | 2 | 0 | 2 |
| Traballos tutelados | A2 A22 B2 B3 B4 B5 B10 B12 B13 C1 C3 C5 C6 C7 C9 | 12 | 48 | 60 |
| Proba oral | B2 B4 C1 | 2 | 8 | 10 |
| Sesión maxistral | A2 B11 C1 | 12.5 | 25 | 37.5 |



| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| Atención personalizada | | 2 | 0 | 2 |
| *Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado | | | | |

| Metodoloxías | |
|---------------------|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Proba mixta | Proba de preguntas test e de resposta curta para avaliar os coñecementos adquiridos. |
| Estudo de casos | Casos aplicados que permitan comprender mellor de maneira prácticas os conceptos adquiridos a través de exemplos e situacións reais. |
| Traballos tutelados | Traballos prácticos en grupo ou individuais supervisados polo docente. |
| Proba oral | Exposición oral dos traballos prácticos. |
| Sesión maxistral | Exposición teórica que se complementa con exemplos, casos e lecturas que propostas polo docente. |

| Atención personalizada | |
|---|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral Proba mixta Estudo de casos Traballos tutelados | Titorías individuais ou grupais para realizar seguimento dos proxectos e a docencia. O alumno ou grupo solicitará cita previa para estas titorías. |

| Avaliación | | | |
|---------------------|--|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Proba oral | B2 B4 C1 | Defensa dos proxectos segundo as indicacións da docente. | 20 |
| Proba mixta | A2 A32 C4 | Proba mixta con preguntas tipo test e preguntas de desenvolvemento. | 40 |
| Traballos tutelados | A2 A22 B2 B3 B4 B5 B10 B12 B13 C1 C3 C5 C6 C7 C9 | O desenvolvemento de traballos tutelados onde o alumno deberá resolver unha proposta práctica a partir do proxecto proposto pola docente. | 40 |

| Observacións avaliación |
|--|
| <p>A teoría supón o 40% da nota e a práctica un 60% (traballos e proba oral)</p> <p>Para superar a materia deben estar aprobadas a dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, os alumnos deberán superar todas e cada unha das prácticas.</p> <p>A forma de valoración na convocatoria extraordinaria realizarase da mesma forma que a convocatoria de ordinaria.</p> <p>Os alumnos deberán entregar os traballos prácticos segundo os criterios estipulados polo docente.</p> <p>Acción contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de "0" suspenso na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.</p> <p>Os estudantes con dispensa académica deben contactar co profesor ao comezo do curso, vía Moodle ou correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado para compensar as ausencias das clases maxistrais e as horas de traballo práctico.</p> <p>As faltas de ortografía penalizan a nota final.</p> |

| Fontes de información | |
|----------------------------|---|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Saucó, A. y Lozano, E (2021). El Viaje del Jugador: Guía de Diseño de Videojuegos. . Independently published - Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. . Ediciones Aljibe. - Muriel, D. (2018). Identidad gamer videojuegos y construcción sentido sociedad.. Anaitgames - Aranda, D. (2015). Game & play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico.. Games User research. Oxford University Press. - Drachen, A. (2018). Games User research.. Oxford University Press. |



| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía complementaria | - Perotti Prado, M. (2020). Diseño de videojuegos: técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma. |
|------------------------------------|--|

| |
|-----------------------|
| Recomendacións |
|-----------------------|

| |
|--|
| Materias que se recomenda ter cursado previamente |
|--|

| |
|---|
| Materias que se recomenda cursar simultaneamente |
|---|

| |
|---|
| Materias que continúan o temario |
|---|

| |
|---|
| Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos/616G02011 |
|---|

| |
|---------------------|
| Observacións |
|---------------------|

| |
|--|
| (*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías |
|--|