



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Públicos y Jugadores	Código	616G02010	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es	
Profesorado	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es	
Web				
Descripción general	La asignatura permite al alumnado comprender la importancia de crear productos de animación y videojuego enfocada a distintos públicos. En ella analizarán los perfiles de consumidores de estos productos para comprender sus motivaciones, gustos e interés de modo que se definan los públicos/audiencias de una manera más efectiva. Se pone especial énfasis en las herramientas para realizar esta prospectiva del mercado.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.



C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.
----	--

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumno será capaz de perfilar los tipos de públicos y de jugadores para poder realizar productos más competitivos. Asimismo, se aprenderá a tener en cuenta a los diferentes tipos de públicos y su relación con los diferentes soportes.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B10 B13	C1 C4 C8 C9
Aprender a estudiar y definir los públicos a los que van orientados los diferentes productos de animación y videojuegos.	A2 A22	B3 B4 B11 B12	C3 C7
El alumno será capaz de identificar géneros y plataformas con perfiles de públicos y jugadores	A2 A22	B3 B4	C3 C5 C6

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Tipos de público y jugadores	1.1. Características de los consumidores de videojuegos 1.2. Clasificación de los jugadores 1.3. Psicología del jugador 1.4. Análisis de videojuegos y su engagement
2. Audiencias de productos de animación	2.1. Análisis de los espectadores de productos de animación 2.2. Públicos infantiles versus públicos juveniles y adultos 2.3. Características y tipos de productos
3. Definición de target	3.1. Investigación de mercado 3.2. Herramientas cualitativas y cuantitativas para definir comportamientos y perfiles 3.3. Motivaciones de los consumidores de animación y videojuegos 3.4. Descripción del buyer person y sus objetivos de experiencia
4. Perfiles en función de los soportes	4.1. Análisis de los segmentos del mercado 4.2. Públicos en función del nuevo modelo free to play y las nuevas audiencias 4.3. Pantallas y plataformas de consumo en función de los públicos 4.4. Estrategias transmedia en el flujo de productos de animación y videojuegos enfocadas a los distintos públicos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Prueba mixta	A2 A32 C4	1	0	1
Estudio de casos	A2 B2 B5 C1 C8	2	0	2
Trabajos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B10 B12 B13 C1 C3 C5 C6 C7 C9	12	48	60
Prueba oral	B2 B4 C1	2	8	10
Sesión magistral	A2 B11 C1	12.5	25	37.5



Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prueba mixta	Prueba de preguntas test y de respuesta corta para evaluar los conocimientos adquiridos.
Estudio de casos	Casos aplicados que permitan comprender mejor de manera prácticas los conceptos adquiridos a través de ejemplos y situaciones reales.
Trabajos tutelados	Trabajos prácticos en grupo o individuales supervisados por el docente.
Prueba oral	Exposición oral de los trabajos prácticos.
Sesión magistral	Exposición teórica que se complementa con ejemplos, casos y lecturas que propuestas por el docente.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Prueba mixta Estudio de casos Trabajos tutelados	Tutorías individuales o grupales para realizar seguimiento de los proyectos y la docencia. El alumno o grupo solicitará cita previa para estas tutorías.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba oral	B2 B4 C1	Defensa de los proyectos según las indicaciones de la docente.	20
Prueba mixta	A2 A32 C4	Prueba mixta con preguntas tipo test y preguntas de desarrollo.	40
Trabajos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B10 B12 B13 C1 C3 C5 C6 C7 C9	El desarrollo de trabajos tutelados donde el alumno deberá resolver una propuesta práctica a partir del proyecto propuesto por la docente.	40

Observaciones evaluación
<p>La teoría supone el 40% de la nota y la práctica un 60% (trabajos y prueba oral)</p> <p>Para superar la asignatura deben estar aprobadas la dos partes: teoría y práctica. Para superar la práctica, los alumnos deberán superar todas y cada una de las prácticas.</p> <p>La forma de valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria de ordinaria. Los alumnos deberán entregar los trabajos prácticos según los criterios estipulados por el docente.</p> <p>Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de "0" suspenso en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Los estudiantes con dispensa académica deben contactar con el profesor al inicio del curso, vía Moodle o correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado para compensar las ausencias de las clases magistrales y las horas de trabajo práctico.</p> <p>Las faltas de ortografías penalizan la nota final.</p>

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Sauco, 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.



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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos/616G02011

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías