



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 maxistras 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
--