



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Públicos e Xogadores		Código	616G02010
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe		Competencias 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	B2	C1	
	A22	B3	C4	
		B4	C8	
		B5	C9	
		B10		
Aprender a estudar e definir os públicos aos que van orientados os diferentes produtos de animación e videoxogos.		B13		
	A2	B3	C3	
	A22	B4	C7	
		B11		
O alumno será capaz de identificar xéneros e plataformas con perfís de públicos e xogadores		B12		
	A2	B3	C3	
	A22	B4	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	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Proba mixta	A2 C4	1	28	29
Estudo de casos	A2 B2 B5 C1 C8	2	5	7
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B10 B12 B13 C1 C3 C5 C6 C7 C9	12	32	44
Proba oral	B2 B4 C1	2	6	8
Sesión maxistral	A2 B11 C1	12.5	10	22.5
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	Descrición	Cualificación
Proba oral	B2 B4 C1	Defensa dos proxectos segundo as indicacións da docente.	20
Proba mixta	A2 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



A teoría supón o 40% da nota e a práctica o 60% (40% traballos y 20% defensa oral).

Para superar a materia deberán estar aprobadas as dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, o alumnado deberá superar todas as prácticas.

A forma de valoración na convocatoria extraordinaria realizarase da mesma forma que a convocatoria de ordinaria.

Os alumnos deberán entregar os traballos prácticos segundo os criterios estipulados polo docente

A modalidade de avaliación na convocatoria extraordinaria realizarase do mesmo xeito que na convocatoria ordinaria, salvo que por adaptación académica se acorde realizar outras actividades co profesor.

Acción contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

O alumnado con exención académica deberá poñerse en contacto co profesor ao comezo do curso, vía Moodle ou correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado para compensar as faltas de asistencia ás clases maxistras e as horas de traballo na aula.

As faltas de ortografía penalizan a nota final.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Saucó, A. y Lozano, E (2021). El Viaje del Jugador: Guía de Diseño de Videojuegos. . Independently published - Muriel, D. (2018). Identidad gamer videojuegos y construcción sentido sociedad.. Anaigames - Aranda, D. (2015). Game & play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico.. Games User research. Oxford University Press. - Amores, M. (2023). Play like a girl. . Libros cúpula - Navarro, J. (2017). El videojugador. A propósito de la máquina recreativa. Anagrama
Bibliografía complementaria	- Perotti Prado, M. (2020). Diseño de videojuegos: técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma. - Drachen, A. (2008). Games User research.. Oxford University Press - Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación.. Ediciones Aljibe. - Morla, J. y Vaz, B. (2023). El siglo de los videojuegos. Arpa

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