



Guía Docente

| Datos Identificativos | | | | | 2023/24 |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------|-----------|---------|
| 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 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 / Resultados | 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 |
|---|
| <p>A teoría supón o 40% da nota e a práctica o 60% (40% traballos e 20% defensa oral).</p> <p>Para superar a materia deberán estar aprobadas as dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, o alumnado deberá superar todas as 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>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>As faltas de ortografía penalizan a nota final.</p> |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|-----------------------|



| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none">- Sauco, 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 | <ul style="list-style-type: none">- 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