



| Guía docente          |   |                    |                    |           |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------|-----------|
| Datos Identificativos |   |                    |                    | 2023/24   |
| 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 interdisciplinarios o transdisciplinarios, 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<br>A22                            | B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B10<br>B13 | C1<br>C4<br>C8<br>C9 |
| Aprender a estudiar y definir los públicos a los que van orientados los diferentes productos de animación y videojuegos.   | A2<br>A22                            | B3<br>B4<br>B11<br>B12             | C3<br>C7             |
| El alumno será capaz de identificar géneros y plataformas con perfiles de públicos y jugadores   | A2<br>A22                            | B3<br>B4                           | C3<br>C5<br>C6       |

| Contenidos                              |  |
|---|--|
| Tema                                    | Subtema  |
| 1. Tipos de público y jugadores         | 1.1. Características de los consumidores de videojuegos<br>1.2. Clasificación de los jugadores<br>1.3. Psicología del jugador<br>1.4. Análisis de videojuegos y su engagement  |
| 2. Audiencias de productos de animación | 2.1. Análisis de los espectadores de productos de animación<br>2.2. Públicos infantiles versus públicos juveniles y adultos<br>2.3. Características y tipos de productos   |
| 3. Definición de target                 | 3.1. Investigación de mercado<br>3.2. Herramientas cualitativas y cuantitativas para definir comportamientos y perfiles<br>3.3. Motivaciones de los consumidores de animación y videojuegos<br>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<br>4.2. Públicos en función del nuevo modelo free to play y las nuevas audiencias<br>4.3. Pantallas y plataformas de consumo en función de los públicos<br>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 C4  | 1   | 28                     | 29            |
| Estudio de casos       | A2 B2 B5 C1 C8   | 2   | 5                      | 7             |
| Trabajos tutelados     | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B10 B12 B13 C1 C3<br>C5 C6 C7 C9 | 12  | 32                     | 44            |
| Prueba oral            | B2 B4 C1   | 2   | 6                      | 8             |
| Sesión magistral       | A2 B11 C1  | 12.5                                      | 10                     | 22.5          |



|   |  |   |   |   |
|---|--|---|---|---|
| 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<br>Prueba mixta<br>Estudio de casos<br>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 C4  | Prueba mixta con preguntas tipo test y preguntas de desarrollo.  | 40           |
| Trabajos tutelados | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B10 B12 B13 C1 C3<br>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%. (40% trabajo +20% defensa 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 las prácticas.</p> <p>La forma de valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria ordinaria.</p> <p>Los alumnos deberán entregar los trabajos prácticos según los criterios estipulados por la docente.</p> <p>Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, supondrá directamente la calificación de suspensión en la convocatoria en que se cometa: el alumno será calificado con "suspensión" (calificación numérica 0) en la correspondiente convocatoria del curso académico, tanto si la infracción se comete en la primera oportunidad como en la segunda. Para ello, se modificará su calificación en el informe de primera oportunidad, en caso de ser necesario.?</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 en el aula.</p> <p>Las faltas de ortografía penalizan la nota final.</p> |

| Fuentes de información |
|------------------------|
|------------------------|



|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sauco, A. y Lozano, E (2021). El Viaje del Jugador: Guía de Diseño de Videojuegos. . Independently published</li><li>- Muriel, D. (2018). Identidad gamer videojuegos y construcción sentido sociedad.. Anaigames</li><li>- Aranda, D. (2015). Game &amp; play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico.. Games User research. Oxford University Press.</li><li>- Amores, M. (2023). Play like a girl. . Libros cúpula</li><li>- Navarro, J. (2017). El videojugador. A propósito de la máquina recreativa. Anagrama</li></ul> |
| <b>Complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Perotti Prado, M. (2020). Diseño de videojuegos: técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma.</li><li>- Drachen, A. (2008). Games User research.. Oxford University Press</li><li>- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación.. Ediciones Aljibe.</li><li>- Morla, J. y Vaz, B. (2023). El siglo de los videojuegos. Arpa</li></ul>  |

## 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