



Guía Docente

Datos Identificativos				
Asignatura (*)			Públicos e Xogadores	
Titulación			Código	
			616G02010	
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

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	<p>3.1. Investigación de mercado</p> <p>3.2. Ferramentas cualitativas e cuantitativas para definir comportamentos e perfís</p> <p>3.3. Motivacións dos consumidores de animación e videoxogos</p> <p>3.4. Descrición do buyer person e os seus obxectivos de experiencia</p>
4. Perfís en función dos soportes	<p>4.1. Análise dos segmentos do mercado</p> <p>4.2. Públicos en función do novo modelo free to play e as novas audiencias</p> <p>4.3. Pantallas e plataformas de consumo en función dos públicos</p> <p>4.4. Estratexias transmedia no fluxo de produtos de animación e videoxogos enfocadas aos distintos públicos</p>

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



A teoría supón o 40% da nota e a práctica o 60% (40% traballos e 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 oportunidade extraordinaria e adiantada realizarase da mesma forma que a oportunidade 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.

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC

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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Comesaña Comesaña , P. (2024). El potencial creativo del cine de animación. Dykinson - Comesaña Comesaña , P. (2021). Interrelación de las Industrias Culturales-Creativas y el Cine de animación en España en el siglo XXI. McGraw Hill
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



1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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