



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Públicos e Xogadores		Código	616G02010
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
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
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 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 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	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
A teoría supón o 40% da nota e a práctica un 60% (traballos e proba oral) 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. 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. 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. 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. 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 - 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