



## Teaching Guide

| Teaching Guide      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------|-----------|
| Identifying Data    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    | 2022/23   |
| Subject (*)         | Audience and Players                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |        | Code               | 616G02010 |
| Study programme     | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |        |                    |           |
| Descriptors         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
| Cycle               | Period                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Year   | Type               | Credits   |
| Graduate            | 1st four-month period                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Fourth | Optional           | 4.5       |
| Language            | SpanishGalician                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
| Teaching method     | Face-to-face                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |                    |           |
| Prerequisites       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
| Department          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |        |                    |           |
| Coordinador         | Comesaña Comesaña, Patricia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | E-mail | p.comesanac@udc.es |           |
| Lecturers           | Comesaña Comesaña, Patricia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | E-mail | p.comesanac@udc.es |           |
| Web                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
| General description | 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. |        |                    |           |

## Study programme competences

| Code | Study programme competences                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 - Adequate oral and written expression in the official languages.                                                                                                                                                                                                     |
| C3   | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.                                                                                                                                                                                                                |
| C4   | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.                                                                                                                                                     |
| C5   | CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.                                                                                                                                                               |
| C6   | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.                                                                                                                                                                                           |
| C7   | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.                                                          |
| C8   | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.                                                                                                                                |
| C9   | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.                                                                                                           |



| Learning outcomes                                                                                                                                                                                                                    |                             |                                    |                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------|----------------------|
| Learning outcomes                                                                                                                                                                                                                    | Study programme competences |                                    |                      |
| 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<br>A22                   | B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B10<br>B13 | C1<br>C4<br>C8<br>C9 |
| Aprender a estudar e definir os públicos aos que van orientados os diferentes produtos de animación e videoxogos.                                                                                                                    | A2<br>A22                   | B3<br>B4<br>B11<br>B12             | C3<br>C7             |
| O alumno será capaz de identificar xéneros e plataformas con perfís de públicos e xogadores                                                                                                                                          | A2<br>A22                   | B3<br>B4                           | C3<br>C5<br>C6       |

| Contents                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Topic                                  | Sub-topic                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Tipos de público e xogadores           | 1.1. Características dos consumidores de videoxogos<br>1.2. Clasificación dos xogadores<br>1.3. Psicoloxía do xogador<br>1.4. Análise de videoxogos e o seu compromiso                                                                                                                                |
| 2. Audiencias de produtos de animación | 2.1. Análise dos espectadores de produtos de animación<br>2.2. Públicos infantís versus públicos xuvenís e adultos<br>2.3. Características e tipos de produtos                                                                                                                                        |
| Definición de target                   | 3.1. Investigación de mercado<br>3.2. Ferramentas cualitativas e cuantitativas para definir comportamentos e perfís<br>3.3. Motivacións dos consumidores de animación e videoxogos<br>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<br>4.2. Públicos en función do novo modelo free to play e as novas audiencias<br>4.3. Pantallas e plataformas de consumo en función dos públicos<br>4.4. Estratexias transmedia no fluxo de produtos de animación e videoxogos enfocadas aos distintos públicos |

| Planning                        |                                                        |                      |                               |             |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests           | Competencies                                           | Ordinary class hours | Student?s personal work hours | Total hours |
| Mixed objective/subjective test | A2 A32 C4                                              | 1                    | 0                             | 1           |
| Case study                      | A2 B2 B5 C1 C8                                         | 2                    | 0                             | 2           |
| Supervised projects             | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B10 B12 B13 C1 C3<br>C5 C6 C7 C9 | 12                   | 48                            | 60          |
| Speaking test                   | B2 B4 C1                                               | 2                    | 8                             | 10          |
| Guest lecture / keynote speech  | A2 B11 C1                                              | 12.5                 | 25                            | 37.5        |
| Personalized attention          |                                                        | 2                    | 0                             | 2           |

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

| Methodologies |
|---------------|
|---------------|



| Methodologies                   | Description                                                                                                                          |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mixed objective/subjective test | Proba de preguntas test e de resposta curta para avaliar os coñecementos adquiridos.                                                 |
| Case study                      | Casos aplicados que permitan comprender mellor de maneira prácticas os conceptos adquiridos a través de exemplos e situacións reais. |
| Supervised projects             | Traballos prácticos en grupo ou individuais supervisados polo docente.                                                               |
| Speaking test                   | Exposición oral dos traballos prácticos.                                                                                             |
| Guest lecture / keynote speech  | Exposición teórica que se complementa con exemplos, casos e lecturas que propostas polo docente.                                     |

| Personalized attention                                                                                 |                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Methodologies                                                                                          | Description                                                                                                                                        |
| Guest lecture / keynote speech<br>Mixed objective/subjective test<br>Case study<br>Supervised projects | Titorías individuais ou grupais para realizar seguimento dos proxectos e a docencia. O alumno ou grupo solicitará cita previa para estas titorías. |

| Assessment                      |                                                  |                                                                                                                                           |               |
|---------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Methodologies                   | Competencies                                     | Description                                                                                                                               | Qualification |
| Speaking test                   | B2 B4 C1                                         | Defensa dos proxectos segundo as indicacións da docente.                                                                                  | 20            |
| Mixed objective/subjective test | A2 A32 C4                                        | Proba mixta con preguntas tipo test e preguntas de desenvolvemento.                                                                       | 40            |
| Supervised projects             | 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            |

| Assessment comments                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>A teoría supón o 40% da nota e a práctica un 60% (traballos e proba oral)</p> <p>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.</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>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.</p> <p>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 máxistras e as horas de traballo práctico.</p> <p>As faltas de ortografía penalizan a nota final.</p> |

| Sources of information |
|------------------------|
|------------------------|



|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Basic</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>- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. . Ediciones Aljibe.</li><li>- Muriel, D. (2018). Identidad gamer videojuegos y construcción sentido sociedad.. Anaïtgames</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>- Drachen, A. (2018). Games User research.. Oxford University Press.</li></ul> |
| <b>Complementary</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Perotti Prado, M. (2020). Diseño de videojuegos: técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

| Recommendations                                          |
|----------------------------------------------------------|
| Subjects that it is recommended to have taken before     |
|                                                          |
| Subjects that are recommended to be taken simultaneously |
|                                                          |
| Subjects that continue the syllabus                      |
| Advertisement for Animation and Video Games/616G02011    |
| Other comments                                           |
|                                                          |

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.