



## Teaching Guide

| Teaching Guide      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    |           |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------|-----------|
| Identifying Data    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |                    | 2023/24   |
| 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 C4                                                  | 1                    | 28                            | 29          |
| Case study                      | A2 B2 B5 C1 C8                                         | 2                    | 5                             | 7           |
| Supervised projects             | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B10 B12 B13 C1 C3<br>C5 C6 C7 C9 | 12                   | 32                            | 44          |
| Speaking test                   | B2 B4 C1                                               | 2                    | 6                             | 8           |
| Guest lecture / keynote speech  | A2 B11 C1                                              | 12.5                 | 10                            | 22.5        |
| 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 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 |
|---------------------|
|---------------------|



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

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.

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.

## 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>- Muriel, D. (2018). Identidad gamer videojuegos y construcción sentido sociedad.. Anaitgames</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>Complementary</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>                                                                                                                                                                |

## 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.