

Academic Year: 2025/26

200292 - Audience and Players

The English version of the teaching guide may be incomplete and/or partially translated. The teaching guide is the document that presents the academic proposal for this UDC subject. This document is public and cannot be modified, except in exceptional cases under the review of the competent authority in accordance with the current regulations that establish the process for developing guides.

Teaching Guide Information

Subject code: 200292

Degree program: 10014 - Degree in Digital Creation, Animation and Video Games

Type: Elective

Year: 4

Number of ECTS: 4.5

Period: First term

Languages:

Degree coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Subject coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Faculty: Patricia Comesaña Comesaña

1. Overview

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.

2. Educational and learning outcomes (RD 822/2021 degree programs) or competences (RD 1393/2007 degree programs)

Competences (RD 1393/2007 degree programs)

- **[A02]** 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.
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

- **[B05]** 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.
- **[C01]** CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
- **[C03]** CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
- **[C04]** CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
- **[C05]** CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
- **[C06]** CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Learning outcomes (RD 1393/2007 degree programs)

Learning outcomes	Study programme competences / results		
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

3. Contents

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
Topic	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			
Topic	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			
Topic	Definición de target:			

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
	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			
Topic	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			

4. Teaching methodologies and training activities

Modality In-person					
Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Personalized attention [MAG00]	Titorías individuais ou grupais para realizar seguimento dos proxectos e a docencia. O alumno ou grupo solicitará cita previa para estas titorías.	2,00	0,00	0,00	
Case study [MAG08]	Casos aplicados que permitan comprender mellor de maneira prácticas os conceptos adquiridos a través de exemplos e situacións reais.	2,00	0,00	5,00	A02, B02, B05, C01, C08.
Mixed objective/subjective test [MAG32]	Proba de preguntas test e de resposta curta para avaliar os coñecementos adquiridos.	1,00	0,00	28,00	A02, C04.
Speaking test [MAG33]	Exposición oral dos traballos prácticos.	2,00	0,00	6,00	B02, B04, C01.
Guest lecture / keynote speech [MAG39]	Exposición teórica que se complementa con exemplos, casos e lecturas que propostas polo docente.	12,50	0,00	10,00	A02, B11, C01.
Supervised projects [MAG42]	Traballos prácticos en grupo ou individuais supervisados polo docente.	12,00	0,00	32,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B10, B12, B13, C01, C03, C05, C06, C07, C09.
Sum of hours by type		31,50	0,00	81,00	
Total hours				112,50	

5. Assessment

Modality In-person

Assessment system	Description	Weighting (%)	Education and learning outcomes / competences
Mixed objective/subjective test [SEG32]	Proba mixta con preguntas tipo test e preguntas de desenvolvemento.	40,00	A02, C04.
Speaking test [SEG33]	Defensa dos proxectos segundo as indicacións da docente.	20,00	B02, B04, C01.
Supervised projects [SEG42]	O desenvolvemento de traballos tutelados onde o alumno deberá resolver as propostas prácticas a partir dos proxectos propostos pola docente.	40,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B10, B12, B13, C01, C03, C05, C06, C07, C09.
Total (%)		100,00	

All aspects related to academic exemption, study dedication, retention, and academic fraud will be governed in accordance with the current [academic regulations](#) of the UDC.

5.1. First opportunity

La teoría representa el 40% de la calificación y la práctica el 60% (40% trabajos y 20% defensa oral).

Para aprobar la asignatura, se deben aprobar ambas partes: teoría y práctica. Para aprobar la práctica, el estudiante debe aprobar todas las prácticas.

Los estudiantes deben entregar el trabajo práctico según los criterios establecidos por el profesor.

Las faltas ortográficas penalizan la calificación final.

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

5.2. Second opportunity

El método de evaluación en la oportunidad extraordinaria y avanzada se realizará de la misma forma que la oportunidad ordinaria, salvo que por adaptación académica se acuerde realizar otras actividades con el profesor con carácter previo a la entrega.

5.3. Early opportunity

El método de evaluación en la oportunidad extraordinaria y avanzada se realizará de la misma forma que la oportunidad ordinaria, salvo que por adaptación académica se acuerde realizar otras actividades con el profesor con carácter previo a la entrega.

5.4. Academic exemption

Todos los aspectos relacionados con la exención académica, la dedicación al estudio, la permanencia y el fraude académico se regirán por la normativa académica vigente de la UDC.

Los estudiantes con exención académica deberán contactar con el profesor al inicio del curso, a través de Moodle o correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado que compense las ausencias a las clases magistrales y las horas de trabajo en el aula.

Excepto el examen final y segunda oportunidad, el resto de las actividades están sujetas a adaptaciones según la exención académica. Las presentaciones orales se realizarán en vídeo.

6. Recommended bibliography

Basic bibliography

- - (2015). Game & play : diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Editorial UOC. Book. [URL](#)
- Amores, Marina 1991- (2023). Play like a girl: desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y la tecnología. Cúpula. Book. [URL](#)
- Comesaña Comesaña, P. (2020). Flujo de consumo en productos de animación. Estrategias Blended Marketing. Tirant Lo Blanch. Book chapter.
- Comesaña Comesaña, P. (2021). Interrelación de las Industrias Culturales-Creativas y el Cine de animación en España en el siglo XXI. McGraw Hill.
- Comesaña Comesaña, P. (2024). Celebridades como embajadoras del cine de animación. Estrategias de marketing cinematográfico. Dykinson. Book chapter.
- Comesaña Comesaña, P. (2024). El potencial creativo del cine de animación. Dykinson. Book chapter.

- Lozano, Eduardo, autor., Sauco, Alex, autor. (2023). El viaje del jugador : guía de diseño de videojuegos. El autor. Book. [\[URL\]](#)
- Muriel, Daniel., Carrubba, Luca, pr. (2021). Identidad gamer: videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. AnaitGames, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Navarro, Justo. (2017). El videojugador : a propósito de la máquina recreativa. Anagrama. Book. [\[URL\]](#)

Supplementary bibliography

- Nacke, Lennart E., editor.; Mirza-Babaei, Pejman, editor.; Drachen, Anders, editor. (2018). Games user research. Oxford University Press, First edition.. Book. [\[URL\]](#)
- Perotti Prado, Miguel (2020). Diseño de videojuegos : técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma. Book. [\[URL\]](#)
- Vaz, Borja, 1988- autor, Morla, Jorge autor (2023). El siglo de los videojuegos. Arpa, Primera edición, mayo de 2023. Book. [\[URL\]](#)