

Curso Académico: 2025/26

200292 - Públicos y Jugadores

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200292

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Patricia Comesaña Comesaña

Profesorado: Patricia Comesaña Comesaña

1. Descripción general

La asignatura permite al alumnado comprender la importancia de crear productos de animación y videojuego enfocada a distintos públicos. En ella analizarán los perfiles de consumidores de estos productos para comprender sus motivaciones, gustos e interés de modo que se definan los públicos/audiencias de una manera más efectiva. Se pone especial énfasis en las herramientas para realizar esta prospectiva del mercado.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumno será capaz de perfilar los tipos de públicos y de jugadores para poder realizar productos más competitivos. Asimismo, se aprenderá a tener en cuenta a los diferentes tipos de públicos y su relación con los diferentes soportes.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B10 B13	C1 C4 C8 C9
Aprender a estudiar y definir los públicos a los que van orientados los diferentes productos de animación y videojuegos.	A2 A22	B3 B4 B11 B12	C3 C7
El alumno será capaz de identificar géneros y plataformas con perfiles de públicos y jugadores	A2 A22	B3 B4	C3 C5 C6

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. Tipos de público y jugadores: 1.1. Características de los consumidores de videojuegos 1.2. Clasificación de los jugadores 1.3. Psicología del jugador 1.4. Análisis de videojuegos y su engagement			
Tema	2. Audiencias de productos de animación: 2.1. Análisis de los espectadores de productos de animación 2.2. Públicos infantiles versus públicos juveniles y adultos			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	2.3. Características y tipos de productos			
Tema	3. Definición de target: 3.1. Investigación de mercado 3.2. Herramientas cualitativas y cuantitativas para definir comportamientos y perfiles 3.3. Motivaciones de los consumidores de animación y videojuegos 3.4. Descripción del buyer person y sus objetivos de experiencia			
Tema	4. Perfiles en función de los soportes: 4.1. Análisis de los segmentos del mercado 4.2. Públicos en función del nuevo modelo free to play y las nuevas audiencias 4.3. Pantallas y plataformas de consumo en función de los públicos 4.4. Estrategias transmedia en el flujo de productos de animación y videojuegos enfocadas a los distintos públicos			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Tutorías individuales o grupales para realizar seguimiento de los proyectos y la docencia. El alumno o grupo solicitará cita previa para estas tutorías.	2,00	0,00	0,00	
Estudio de casos [MAG08]	Casos aplicados que permitan comprender mejor de manera prácticas los conceptos adquiridos a través de ejemplos y situaciones reales.	2,00	0,00	5,00	A02, B02, B05, C01, C08.
Prueba mixta [MAG32]	Prueba de preguntas test y de respuesta corta para evaluar los conocimientos adquiridos.	1,00	0,00	28,00	A02, C04.
Prueba oral [MAG33]	Exposición oral de los trabajos prácticos.	2,00	0,00	6,00	B02, B04, C01.
Sesión magistral [MAG39]	Exposición teórica que se complementa con ejemplos, casos y lecturas que propuestas por el docente.	12,50	0,00	10,00	A02, B11, C01.
Trabajos tutelados [MAG42]	Trabajos prácticos en grupo o individuales supervisados por el docente.	12,00	0,00	32,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B10, B12, B13, C01, C03, C05, C06, C07, C09.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totales				112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prueba mixta [SEG32]	Prueba mixta con preguntas tipo test y preguntas de desarrollo.	40,00	A02, C04.
Prueba oral [SEG33]	Defensa de los proyectos según las indicaciones de la docente.	20,00	B02, B04, C01.
Trabajos tutelados [SEG42]	El desarrollo de trabajos supervisados donde el estudiante deberá resolver propuestas prácticas en base a los proyectos propuestos por el docente.	40,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B10, B12, B13, C01, C03, C05, C06, C07, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

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 los aspectos relacionados con la “exención académica”, la “dedicación al estudio”, la “permanencia” y el “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

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. Oportunidad adelantada

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. Dispensa académica

Todos los aspectos relacionados con la exención académica, la dedicación al estudio, la permanencia y el fraude académico se registrarán 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. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- (2015). Game & play : diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Editorial UOC. Libro. [URL](#)
- Amores, Marina 1991- (2023). Play like a girl: desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y la tecnología. Cúpula. Libro. [URL](#)
- Comesaña Comesaña, P. (2020). Flujo de consumo en productos de animación. Estrategias Blended Marketing. Tirant Lo Blanch. Capítulo de libro.
- 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). Celebrities como embajadoras del cine de animación. Estrategias de marketing cinematográfico. Dykinson. Capítulo de libro.

- Comesaña Comesaña, P. (2024). El potencial creativo del cine de animación. Dykinson. Capítulo de libro.
- Lozano, Eduardo, autor., Sauco, Alex, autor. (2023). El viaje del jugador : guía de diseño de videojuegos. El autor. Libro. [\[URL\]](#)
- Muriel, Daniel., Carrubba, Luca, pr. (2021). Identidad gamer: videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. AnaitGames, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Navarro, Justo. (2017). El videojugador : a propósito de la máquina recreativa. Anagrama. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

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