UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Curso académico: 2025/26

200292 - Públicos e Xogadores

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200292

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primeiro cuadrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Patricia Comesaña Comesaña

Profesorado: Patricia Comesaña Comesaña

1. 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.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** CE2 - Coñecer e ter capacidade para analizar o sector da animación e do videoxogo na súa vertente creativa e industrial, así como a súa evolución histórica.
- **[A22]** CE22 - Investigar e analizar a creación de contidos dixitais.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender

estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C05]** CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	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			
Tema	2. Audiencias de produtos de animación: 2.1. Análise dos espectadores de produtos de animación 2.2. Públicos infantís versus públicos xuvenís e adultos			

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
	2.3. Características e tipos de produtos			
Tema	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			
Tema	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. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	**Descrición**	**Horas lectivas presenciais**	**Horas lectivas virtuais**	**Horas de traballo autónomo**	**Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias**
Atención personalizada [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	
Estudo de casos [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.
Proba mixta [MAG32]	Proba de preguntas test e de resposta curta para avaliar os coñecementos adquiridos.	1,00	0,00	28,00	A02, C04.
Proba oral [MAG33]	Exposición oral dos traballos prácticos.	2,00	0,00	6,00	B02, B04, C01.
Sesión maxistral [MAG39]	Exposición teórica que se complementa con exemplos, casos e lecturas que propostas polo docente.	12,50	0,00	10,00	A02, B11, C01.
Traballos tutelados [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.
	Suma de horas por tipo	**31,50**	**0,00**	**81,00**	
			Horas totais	**112,50**	

5. Avaliación

Modalidade Presencial

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderaci (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Proba mixta [SEG32]	Proba mixta con preguntas tipo test e preguntas de desenvolvemento.	40,00	A02, C04.
Proba oral [SEG33]	Defensa dos proxectos segundo as indicacións da docente.	20,00	B02, B04, C01.
Traballos tutelados [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**	

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

5.1. Primeira oportunidade

A teoría supón o 40% da nota e a práctica o 60% (40% trabajos 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.

Os alumnos deberán entregar os traballos prácticos segundo os criterios estipulados polo docente.

As faltas de ortografías penalizan a nota 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. Segunda oportunidade

A forma de valoración na oportunidade extraordinaria e adiantada realizarase da mesma forma que a oportunidade ordinaria, salvo que por adaptación académica se acorde realizar outras actividades co profesor previamente á entrega.

5.3. Oportunidade adiantada

A forma de valoración na oportunidade extraordinaria e adiantada realizarase da mesma forma que a oportunidade ordinaria, salvo que por adaptación académica se acorde realizar outras actividades co profesor previamente á entrega.

5.4. Dispensa académica

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

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 maxistrais e as horas de traballo na aula.

Salvo o exame final e segunda oportunidade, o resto das actividades son susceptibles de adaptación segundo dispensa académica. As presentacións orais realizaranse 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). Celebridades 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]