



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Producción da Animación e o Videoxogo	Código	616G02001	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Díaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Producir é planificar, organizar e controlar un proxecto audiovisual.</p> <p>A produción é o proceso de procura, selección e xestión daqueles recursos financeiros, humanos e materiais necesarios para transformar unha idea -concebida ou adquirida- nun produto audiovisual, sexa unha longametraxe, unha serie de televisión, un programa de entretemento ou un videoxogo (Pardo, 2014).</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
		A2	B1
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo.	A10	B3	C4
		B4	C5
		B5	C8
		B10	
		B13	
		B14	
	Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo.	A10	B2
A20		B4	C6
		B6	C7
		B7	C9
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
	B14		
Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo.	A10	B5	C5
	A20	B6	C6
		B7	C7
		B8	C8
		B10	
		B12	
		B13	

Contidos
----------



Temas	Subtemas
A industria do entretemento audiovisual	Principais conceptos. O produto audiovisual. A cadea de valor do produto audiovisual.
O proceso de produción e a figura do produtor/a	Produción executiva e produción creativa. Recursos. Tarefas. Fases.
Fases da produción de animación	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Fases da produción de videoxogos	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Xestión de recursos	Humanos. Materiais e técnicos. Financeiros.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	22	22	44
Obradoiro	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	10	15	25
Aprendizaxe colaborativa	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	12	24	36
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	0	15	15
Proba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Atención personalizada		3	0	3

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Leccións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Un dos seus obxectivos é facilitar a aprendizaxe dos conceptos propios desta disciplina.
Obradoiro	Aprendizaxe práctica con diversos obxectivos e aplicación de diferentes metodoloxías.
Aprendizaxe colaborativa	Organización da clase en pequenos grupos nos que o alumnado traballa conxuntamente na resolución de tarefas asignadas polo profesorado para optimizar a súa propia aprendizaxe e a dos outros membros do grupo.
Lecturas	A lectura de libros actuais sobre a materia facilita a comprensión conceptual e a reflexión, e contribúe a garantir unha aprendizaxe en profundidade.
Proba mixta	Exames sobre a materia.

Atención personalizada



Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Aprendizaxe colaborativa	A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de titoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	Aprendizaxe práctica sobre o traballo en equipo e a consecución de obxectivos. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	10
Aprendizaxe colaborativa	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Traballo en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso. A cualificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa achega e compromiso. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación dun libro de lectura obrigatoria. A presentación a esta proba é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Proba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa	50

Observacións avaliación
<p>Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos.</p> <p>Os alumnos deberán consultar semanalmente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.</p> <p>Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: as actividades de avaliación e a súa valoración serán iguais. O traballo en grupo previsto poderá facelo individualmente, se é imprescindible. A través das titorías, a profesora adaptará ás circunstancias do alumno/a ás datas para realizar as actividades e facilitaralle a orientación necesaria para cursar a materia.</p>

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diboos (2018). Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales. Madrid: Diboos</li> <li>- Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson</li> <li>- Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto</li> <li>- Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education</li> <li>- Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA</li> <li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li> <li>- Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España</li> </ul>



<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma</li><li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid : Diábolo Ediciones</li><li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diábolo</li><li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diábolo</li></ul>
------------------------------------	--

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

### Materias que continúan o temario

Dirección e Realización/616G02005

Proxecto de Videoxogo/616G02042

Proxecto de Animación/616G02021

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

## Observacións

Os alumnos deberán consultar semanalmente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(\*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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías