



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Animation and Video Game Production		Code	616G02001
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	First	Basic training	6
Language	Spanish			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Díaz Gonzalez, María Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Lecturers	Díaz Gonzalez, Maria Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Web				
General description	Producir é planificar, organizar e controlar un proxecto audiovisual. 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).			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

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.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
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.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
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		
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo.	A2	B1	C1
	A10	B3	C4
		B4	C5
		B5	C8
		B10	
		B13	
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo.		B14	
	A10	B2	C3
	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	

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	20	20	40
Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	21	40	61
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	4	15	19
Mixed objective/subjective test	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Personalized attention		3	0	3

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Sesións expositivas online 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. Os materiais necesarios para estudar a materia poñeranse ao dispor dos estudantes e complementaranse con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual.



Collaborative learning	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.
Workbook	A lectura de libros e documentos actuais sobre a materia facilita a comprensión conceptual e a reflexión, e contribúe a garantir unha aprendizaxe en profundidade.
Mixed objective/subjective test	Exames sobre a materia.

Personalized attention

Methodologies	Description
Collaborative learning	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.

Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Os estudantes iniciaranse na experiencia dun proxecto de produción de animación ou videoxogo. Traballo en equipo 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.	40
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias. A presentación a esta proba é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Mixed objective/subjective test	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	40

Assessment comments

Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos.

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

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.

Sources of information



Basic	- DEV (2019). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019. Madrid: DEV. Desarrollo Español de Videojuegos - Diboos (2018). Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales. Madrid: Diboos - Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson - Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto - Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education - Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA - Vaughan, William (2012). Modelado digital. Madrid: Anaya Multimedia
Complementary	- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma - Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid : Diávolo Ediciones - López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diábolo - López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diábolo - Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia - Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

History of Animation and Video Games/616G02003

Subjects that continue the syllabus

Directing/616G02005

Video Game Project/616G02042

Animation Project/616G02021

Animation and Videogames Industry/616G02009

Other comments

Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Nesta materia desenvolveranse actividades relacionadas coas liñas de innovación docente ás que se adscribe o grupo de innovación docente GIDCOM.

(*)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.