



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Producción da Animación e o Videoxogo | Código | 616G02001 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Primeiro | Formación básica | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Diaz Gonzalez, María Jesus | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es | |
| Profesorado | Diaz Gonzalez, Maria 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> | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos: Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: Sesión maxistral. Aprendizaxe colaborativa. Lecturas. Proba mixta. Atención personalizada.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican: Ningunha.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: Correo electrónico personalizado: Dispoñible en horario laboral ampliado. Microsoft Teams. Titorías persoais ou grupais: Sempre que os estudantes soliciten ou a profesora considere necesario.</p> <p>4. Modificacións na avaliación: O valor (porcentaxe) das actividades na cualificación final non varía. A proba sobre as lecturas obrigatorias e a proba mixta realizaranse a través de Moodle e/ou a través de Teams. Estas probas poderán ser escritas ou orais.</p> <p>*Observacións de avaliación: No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de avaliación, buscaranse alternativas con estes/as estudantes con posibilidade de realizar esta/s proba/s en distintos horarios ou en distinta modalidade.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.</p> | | | |



| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma. |
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero. |
| C5 | CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables. |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos. |

Resultados da aprendizaxe

| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |
|---------------------------|-------------------------------------|
|---------------------------|-------------------------------------|



| | | | |
|---|------------|---|----------------------|
| Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo. | A2 A10 | B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14 | C1 C4 C5 C8 |
| Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo. | A10 A20 | B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 | C3 C6 C7 C9 |
| Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo. | A10 A20 | B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13 | C5 C6 C7 C8 |

| 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 | 20 | 20 | 40 |



| | | | | |
|--------------------------|--|----|----|----|
| Aprendizaxe colaborativa | A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9 | 21 | 40 | 61 |
| Lecturas | A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8 | 4 | 15 | 19 |
| 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 | 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 complementarase con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual. Se o permite a normativa da UDC que deriva da situación sanitaria, algunhas destas sesións poderán ser presenciais. |
| 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 e documentos 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 |
| Aprendizaxe colaborativa | A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de tutoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades. |

| Avaliación | | | |
|--------------------------|--|---|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Aprendizaxe colaborativa | 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 |
| Lecturas | 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 |
| 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 | 40 |

| Observacións avaliación |
|-------------------------|
| |



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

Cada falta de ortografía desconta 0,3 puntos e cada acento 0,2 puntos.

Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente 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.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - DEV (2020). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2020. Madrid: DEV. Desarrollo Español de Videojuegos - Diboos (2018). Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales. Madrid: Diboos - Hight, John y Novak, Jeannie (2008). Game development essentials : game project management. Clifton Park, NY : Thomson Delmar Learning - 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 |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma - Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson - 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 |

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 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.

(*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