



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Sector da Animación e o Videoxogo		Código	616G02009
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web				
Descripción xeral	<p>A materia ten como obxectivo un achegamento ao sector da animación e do videoxogo desde unha perspectiva económica e industrial.</p> <p>Os contidos de animación e os videoxogos xéranse nun contexto industrial e, para o seu estudo, convén unha visión integradora, xa que poden considerarse ao mesmo tempo unha forma de expresión artística, unha actividade industrial suxeita a leis comerciais e un medio de difusión de ideas con impacto cultural e social.</p>			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico personalizado: Disponible en horario laboral ampliado. Microsoft Teams. Titorías persoais ou grupais: Sempre que os estudiantes solicítelo ou a profesora considérelo necesario.</p> <p>4. Modificacións na avaliación O valor (porcentaxe) das actividades na cualificación final non varía. A proba sobre as lecturas obligatorias 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 evaluación: No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de evaluación, buscaranse alternativas con estos/as estudiantes 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 estudiantes en formato dixital.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título



Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Achegar ao estudiante á situación do sector da animación e do videoxogo no ámbito nacional e internacional.		A2 B3 B4 B5 B11	C1 C5 C7 C8
Coñecer as características específicas da animación e do videoxogo como sector creativo, industrial e profesional.		A2 A22 B2 B3 B4 B5 B11 B13	C1 C3 C5 C7 C8
Adquirir formas de aprendizaxe dinámica sobre uns contidos que son en si mesmos cambiantes. Coñecer as fontes de información significativas e como utilizarlas.		A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C3 C8 C9
Adquirir hábitos de traballo individual e de traballo en equipo, que son necesarios para a actividade profesional futura.		B2 B4 B11 B12 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción: A animación e o videoxogo como actividad económica e industrial	A industria da animación no contexto nacional e internacional. A industria do videoxogo no contexto nacional e internacional.
O sector da animación	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Mercados, festivais e eventos do sector. Tendencias e retos.
O sector do videoxogo	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Feiras e eventos do sector. Tendencias e retos.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 A22 B11 C1 C4 C5 C8	15	15	30
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	10.5	22	32.5



Eventos científicos e/ou divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	10.5	30	40.5
Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	4	18	22
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	2	20	22
Atención personalizada		3	0	3

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
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 estudiantes e complementaranse con sesiós online síncronas ou asíncronas. Estas sesiós poderán ter formato de debate ou foro virtual. Se o permite a normativa da UDC que deriva da situación sanitaria, algunas destas sesiós poderán ser presenciais.
Traballos tutelados	Neste tipo de traballos, os estudiantes fanse responsables da súa aprendizaxe. De xeito individual ou en grupos reducidos realizarán traballos de investigación, análise de fontes documentais sobre os sectores da animación e do videoxogo e de aplicación práctica dos contidos estudiados.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Actividad que implicará a participación en eventos relacionados coa animación e/ou os videoxogos (festivais, feiras, mercados, xornadas, etc.) co obxectivo de profundar no coñecemento de temas de estudio relacionados coa materia. Estas actividades proporcionan ao alumnado coñecementos e experiencias actuais que incorporan as últimas novedades referentes a un determinado ámbito de estudio.
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	Descripción
Traballos tutelados	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.
Eventos científicos e/ou divulgativos	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. A presentación a estas probas é obligatoria para optar á avaliación da materia.	20
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	Traballos teóricos e/ou prácticos, individuais ou en grupos reducidos. A entrega destes traballos é obligatoria para optar á avaliación da materia.	30
Eventos científicos e/ou divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	Os estudiantes realizarán a práctica de enviar un proxecto de animación e/ou de videoxogos a un evento seleccionado destes sectores. Estes proxectos poderán ser persoais ou realizados anteriormente nalgunha materia. Esta actividade pode ser individual ou en grupos reducidos. 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.	30



Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obligatorias. 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.	20
----------	--------------------	---	----

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 comunicaráselles 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. 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	- AEVI (2020). Anuario 2020. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos - DEV (2020). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos - Diboots (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Barcelona : Diboots - Heredero, Carlos F. (2019). Industria del cine y el audiovisual en España. Estado de la cuestión (2015-2018). Málaga : Festival de Málaga. Cine en Español - Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Sevilla : Héroes de papel - Schreier, Jason (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York : Harper - Trenta, Milena (2018). La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Madrid : Fragua
Bibliografía complementaria	- Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. https://www.audiovisual451.com/ - Carrillo Marqueta, Juan y Sebastián Morillas, Ana (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales del videojuego. Madrid : ESIC - ICAA (). Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-iccaa.html - Monfort, Javier (2020). Detrás del videojuego. Experiencias y consejos de 38 profesionales españoles de la industria. [s.l.] : Javier Monfort - Oficina MEDIA España (). Europa Creativa. https://www.oficinamediaespana.eu/

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario



Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045

Empresa e Emprendemento/616G02046

Marco Legal da Animación e os Videoxogos/616G02047

Públicos e Xogadores/616G02010

Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos/616G02011

Observacións

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