



## Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Sector da Animación e o Videoxogo	Código	616G02009		
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
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, 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>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: 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.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
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
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
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.
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		
Achegar ao estudante 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 utilízalas.	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
Introdución: A animación e o videoxogo como actividade 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	A22 A2 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	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 complementaranse 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.
Traballos tutelados	Neste tipo de traballos, os estudantes 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 estudados.
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 estudo relacionados coa materia. Estas actividades proporcionan ao alumnado coñecementos e experiencias actuais que incorporan as últimas novidades referentes a un determinado ámbito de estudo.
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
Traballos tutelados Eventos científicos e/ou divulgativos	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
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. A presentación a estas probas é obrigatoria 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 obrigatoria 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 estudantes 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 obrigatorias. 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 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. 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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AEVI (2020). Anuario 2020. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos</li> <li>- DEV (2020). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos</li> <li>- Diboos (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Barcelona : Diboos</li> <li>- 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</li> <li>- Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Sevilla : Héroes de papel</li> <li>- Schreier, Jason (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York : Harper</li> <li>- Trenta, Milena (2018). La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Madrid : Fragua</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. <a href="https://www.audiovisual451.com/">https://www.audiovisual451.com/</a></li> <li>- Carrillo Marqueta, Juan y Sebastián Morillas, Ana (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales del videojuego. Madrid : ESIC</li> <li>- ICAA (). Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. <a href="https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html">https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html</a></li> <li>- Monfort, Javier (2020). Detrás del videojuego. Experiencias y consejos de 38 profesionales españoles de la industria. [s.l.] : Javier Monfort</li> <li>- Oficina MEDIA España (). Europa Creativa. <a href="https://www.oficinamediaespana.eu/">https://www.oficinamediaespana.eu/</a></li> </ul>

## 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 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