



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Sector da Animación e o Videoxogo		Código	616G02009	
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
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	https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego				
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>				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

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. Fontes 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	18	18	36
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	12.5	30	42.5
Eventos científicos e/ou divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	12.5	15	27.5
Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	6	23	29
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	2	10	12
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 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.
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 titoría 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.	20
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.	30

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.

Implicacións do plaxio: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatorias seguintes.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - AEVI (2021). Anuario 2021. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos - DEV (2021). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos - Diboos (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Barcelona : Diboos - 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	<ul style="list-style-type: none">- 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-icaa.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