



| Guía docente          |  |                    |                      |           |
|-----------------------|--|--------------------|----------------------|-----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                      | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Inglés Profesional   |                    | Código               | 616G02048 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos   |                    |                      |           |
| Descriptorios         |  |                    |                      |           |
| Ciclo                 | Periodo  | Curso              | Tipo                 | Créditos  |
| Grado                 | 1º cuatrimestre  | Cuarto             | Obligatoria          | 6         |
| Idioma                | Inglés   |                    |                      |           |
| Modalidad docente     | Presencial   |                    |                      |           |
| Prerrequisitos        |  |                    |                      |           |
| Departamento          | Letras   |                    |                      |           |
| Coordinador/a         | Llanos Tojeiro, Ángela   | Correo electrónico | angela.llanos@udc.es |           |
| Profesorado           | Llanos Tojeiro, Ángela   | Correo electrónico | angela.llanos@udc.es |           |
| Web                   |  |                    |                      |           |
| Descripción general   | Esta asignatura esta basada y orientada al manejo del Inglés en los niveles B2.<br>Los alumnos trabajarán en la mejora de sus destrezas lingüística en el contexto de la creación digital, la animación y los videojuegos. |                    |                      |           |

| Competencias del título |   |
|-------------------------|---|
| Código                  | Competencias del título   |
| A5                      | CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.  |
| A41                     | CE41 - Capacidad de expresarse en lengua inglesa oral y escrita en el ámbito profesional y en el ámbito académico de la creación digital, la animación y los videojuegos.   |
| B1                      | CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio |
| 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.  |
| C2                      | CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.  |
| C3                      | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.   |
| C4                      | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.   |
| C6                      | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.  |



|    |  |
|----|--|
| C7 | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social. |
| C8 | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.  |
| C9 | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.   |

| Resultados de aprendizaje   |                         |   |  |
|---|-------------------------|---|--|
| Resultados de aprendizaje   | Competencias del título |   |  |
| Aprendizaje a lo largo de la vida: herramientas para el aprendizaje autónomo del inglés profesional en el ámbito de la creación digital, animación y videojuegos.     | A5<br>A41               | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B9<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C2<br>C3<br>C4<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9 |
| El inglés profesional en el ámbito de los videojuegos: aspectos fundamentales<br>Introducción a la industria<br>Análisis empresarial<br>Comunicación escrita<br>(...) | A5<br>A41               | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B9<br>B11<br>B12<br>B13 | C2<br>C3<br>C4<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9       |

| Contenidos  |  |
|---|--|
| Tema  | Subtema  |
| Overview of the animation and video game industry | Jobs and roles<br>Business tools applied to the industry: SWOT Analysis, Business Model Canvas, etc... |
| Communication                                     | Business emails<br>Communicating your designs<br>Storytelling<br>Writing GDD                           |
| Game design basics                                | The role of the game designer<br>The structure of games<br>Designing a game                            |

| Planificación          |   |                    |  |               |
|------------------------|---|--------------------|--|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias  | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Glosario               | A5 A41 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B11 B12 B13<br>C1 C2 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 1                  | 10                                       | 11            |



|                              |  |    |    |    |
|------------------------------|--|----|----|----|
| Portafolio del alumno        | A5 A41 B1 B3 B4 B11<br>B13 C2 C3 C4 C6 C9    | 4  | 16 | 20 |
| Prueba objetiva              | B1 B13 C2                                    | 2  | 20 | 22 |
| Presentación oral            | A5 A41 B2 B3 B4 B11<br>B12 C2 C3 C6 C7       | 3  | 24 | 27 |
| Prueba de respuesta múltiple | A41 B1 B3                                    | 3  | 6  | 9  |
| Sesión magistral             | B1 B2 B3 B4 B5 C1<br>C2 C3 C4 C6 C7 C8<br>C9 | 30 | 30 | 60 |
| Atención personalizada       |  | 1  | 0  | 1  |

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

| Metodologías                 |   |
|------------------------------|---|
| Metodologías                 | Descripción   |
| Glosario                     | A lo largo del cuatrimestre l@s estudiantes elaborarán un glosario de terminología específica que se entregará al final de cada módulo. |
| Portafolio del alumno        | Trabajos individuales a desarrollar a lo largo del cuatrimestre.  |
| Prueba objetiva              | Examen  |
| Presentación oral            | L@s estudiantes trabajarán en equipo para desarrollar un proyecto y que presentarán oralmente en las clases de DI.                      |
| Prueba de respuesta múltiple | L@s estudiantes realizarán dos pruebas cortas de respuesta múltiple.  |
| Sesión magistral             | Se recomiendan la asistencia y participación en estas clases DE e DI.   |

| Atención personalizada                                 |  |
|--|--|
| Metodologías   | Descripción  |
| Presentación oral<br>Glosario<br>Portafolio del alumno | Para la elaboración del glosario, del portafolio y de la presentación oral, @s estudiantes recibirán atención personalizada en las clases de DI y en las tutorías.<br><br>-----<br>Para el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, se acordará al inicio del curso un calendario específico de tutorías compatible con su dedicación. |

| Evaluación                   |   |   |              |
|------------------------------|---|---|--------------|
| Metodologías                 | Competencias  | Descripción   | Calificación |
| Presentación oral            | A5 A41 B2 B3 B4 B11<br>B12 C2 C3 C6 C7                                | En esta exposición oral se evaluarán las competencias de trabajo en grupo y de expresión oral.  | 20           |
| Glosario                     | A5 A41 B1 B2 B3 B4<br>B5 B9 B11 B12 B13<br>C1 C2 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | Elaboración de un glosario individual y resumen/repaso de conceptos clave   | 10           |
| Portafolio del alumno        | A5 A41 B1 B3 B4 B11<br>B13 C2 C3 C4 C6 C9                             | Al final de curso los alumnos entregarán un portafolio con los contenidos establecidos a lo largo del cuatrimestre: actividades iniciales, análisis DAFO, Business Model Canvas, etc... | 10           |
| Prueba objetiva              | B1 B13 C2   | Examen final.<br>Calificación mínima: 4   | 40           |
| Prueba de respuesta múltiple | A41 B1 B3   | Dos pruebas cortas de respuesta múltiple.   | 20           |



## Observaciones evaluación

### A) NORMATIVA DE EVALUACIÓN:

1. Condiciones de evaluación: Está prohibido acceder al aula del examen con cualquier dispositivo que permita la comunicación con el exterior y/o almacenamiento de información.
2. Identificación del estudiante: El estudiante ha de acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente.

### B) TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. Calificación de no presentado: Corresponde al alumno, cuando solo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación alcanzada.
2. Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: Excepto para las fechas aprobadas en la Junta de Facultad para la prueba objetiva final, para las restantes pruebas se acordará al inicio del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación.

### C) OPORTUNIDADES DE EVALUACIÓN:

1. Primera oportunidad: se aplicarán los criterios de evaluación anteriormente indicados en esta sección.
2. Segunda oportunidad: En esta convocatoria, la prueba objetiva valdrá 60% y los glosarios y portfolios 20% cada uno.
3. Convocatoria adelantada: en la convocatoria adelantada es posible recuperar los puntos de la evaluación continua (solución de problemas, pruebas de respuesta breve, intervenciones durante las sesiones magistrales) mediante preguntas adicionales a la prueba objetiva final.

### D) OTRAS OBSERVACIONES DE EVALUACIÓN:

La calificación final de Inglés Profesional es el resultado ponderado de el glosario y el portfolio, además de las dos pruebas cortas, Ila prueba objetiva (examen final) junto con la nota obtenida en la presentación oral. Es obligatorio entregar todos los trabajos en los plazos correspondientes así como obtener una nota mínima de 4 en el examen final. Los alumnos que tengan que presentarse a la convocatoria de julio, deberán entregar los glosarios y el portfolio de nuevo en la fecha del examen.

## Fuentes de información

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fullerton, Tracy (2019). Game Design Workshop. Taylor &amp; Francis</li> <li>- Lemarchand, Richard (2021). A Playful Production Process. The MIT Press</li> <li>- Osterwalder, Alexander (2010). Business Model Generation. John Wiley and Sons</li> <li>- Rogers, Scott (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley</li> </ul> <p>Bibliografía a ampliar</p> |
| <b>Complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooper, Lynne (2008). Business NLP for Dummies. Chichester, Wiley</li> <li>- ( ). .</li> </ul>  |

## Recomendaciones

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

**Asignaturas que continúan el temario**

## Otros comentarios

Esta materia está orientada a trabajar con un nivel de competencia equivalente al B1/B2

(\* ) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías