



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos		Código	616G02011	
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Galego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es		
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es		
Web					
Descrición xeral	No sector da animación e dos videoxogos ten un importante papel a comunicación promocional. Mesmo un bo produto debe ir acompañado dunha boa comunicación. A materia busca achegar as bases para desenvolver estratexias de comunicación axeitadas, atendendo a diversas técnicas de promoción e publicidade.				

Competencias / Resultados do título

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

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
· Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	A2	B1	C1
	A4	B2	C3
	A5	B3	C4
	A6	B4	C5
	A20	B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B10	C9
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	
Xerar contido de interese sobre un produto de animación/ videoxogo	A1	B2	C1
	A2	B3	C2
	A5	B4	C3
	A6	B7	C4
	A7	B8	
	A10	B9	
	A11		
	A12		
Planificar evento promocional dun produto de animación/ videoxogo	A1	B1	C1
	A3	B4	C3
	A7	B5	
	A9	B9	
	A11		



Coñecer e orientar o proceso creativo publicitario dos produtos de animación/ videoxogo	A3	B2	C1
	A10	B5	C2
	A11	B6	C3
	A12		C4

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1. Estratexias promocionais no sector da animación e videoxogos	1.1. Relacións cos medios 1.2. Relacións cos influencers 1.3. Xestión de eventos
Tema 2. Estratexias de contidos no sector da animación e os videoxogos	2.1. Estratexias de contidos no sector da animación 2.2. Estratexias de contidos no sector dos videoxogos 2.3. Outras estratexias dixitais de interese
Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos	3.1. Publicidade on e offline 3.2. Promoción de vendas

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	14	35	49
Mesa redonda	A6 A11 B2 B3 B6 C1 C2 C3 C4 C9	1.5	0	1.5
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	2	0	2
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A10 A11 A2 A4 A5 A6 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	14	35	49
Atención personalizada		11	0	11

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.
Mesa redonda	Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos.
Proba mixta	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia.
Obradoiro	Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Obradoiro	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.
-----------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A10 A11 A2 A4 A5 A6 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	Desenvolvemento de traballos de aplicación dos conceptos e contidos da materia.	70
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30

Observacións avaliación
A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame. As faltas de ortografía reducirán á metade a cualificación de traballos e exame. Os criterios mantéñense para a convocatoria de xullo.

Fontes de información	
Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Costa Sánchez, Carmen (2019). Corporate Communication, Marketing and Videogames. Springer - Costa Sánchez, Carmen (2017). Anticipando sueños. Comunicación Corporativa y Marketing en Videojuegos. CAL - Carrillo, J. Y Sebastián, A. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC - Huguet Rodríguez, J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045 Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009 Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Traballo Fin de Grao/616G02050
Materias que continúan o temario
Traballo Fin de Grao/616G02050
Observacións

(*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