



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Inglés Profesional	Código	616G02048	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Inglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Letras			
Coordinación	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Profesorado	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Esta asignatura esta baseada e orientada ao manexo do Inglés ao nivei B2.</p> <p>Os alumnos traballarán na mellora das suas destrezas lingüísticas no contexto da creación dixital, animación e videoxogos.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Aprendizaxe ao longo da vida: ferramentas para o aprendizaxe autónomo do inglés profesional no ámbito da creación dixital, animación e videoxogos.	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
O inglés profesional no ámbito da animación e os video xogos: aspectos fundamentais Introducción á industria Análise empresarial Comunicación escrita (...)	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
Overview of the animation and video game industry	Jobs and roles Business tools applied to the industry: SWOT Analysis, Business Model Canvas, etc...



Communication	Business emails Communicating your designs Storytelling Writing GDD
Game design basics	The role of the game designer The structure of games Designing a game

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	10	11
Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	4	16	20
Proba obxectiva	B1 B13 C2	2	20	22
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	3	24	27
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	3	6	9
Sesión maxistral	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	30	60
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Glosario	Ao longo do cuatrimestre, @s estudantes elaborarán un glosario de terminoloxía específica que entregarán ao final de cada módulo.
Portafolios do alumno	@s estudantes realizarán traballos individuais ao longo do cuatrimestre.
Proba obxectiva	Exame
Presentación oral	@s estudantes traballarán en equipo para desenvolver un proxecto que presentarán oralmente en grupo nas aulas de DI.
Proba de resposta múltiple	@s estudantes realizarán dúas probas curtas de resposta múltiple.
Sesión maxistral	Recoméndase a asistencia e participación nas aulas de DE e DI.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Glosario Portafolios do alumno	Para a elaboración do glosario, dos portafolios e da presentación oral, @s estudantes recibirán atención personalizada nas aulas de DI e nas tutorías. ----- Para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, acordarase ao inicio do curso un calendario específico de tutorías compatible coa sus dedicación.

Avaliación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	Nesta exposición oral evaluaránse as competencias de traballo en grupo e de expresión oral.	20
Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Elaboración dun glosario individual e revisión de conceptos chave	10
Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	Ao final de curso os alumnos entregarán un portafolio cos contidos establecidos ao longo do cuatrimestre: actividades iniciais, análises DAFO, Business Model Canvas, etc...	10
Proba obxectiva	B1 B13 C2	Exame final Calificación mínima: 4	40
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	Duas probas corta de resposta múltiple	20

Observacións avaliación

A) NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

1. Condicións de avaliación: Está prohibido acceder a aula do exame con cualquier dispositivo que permita a comunicación co exterior e/ou almacenamento de información.
2. Identificación do estudante: O estudante ten que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

B) TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. Calificación de non presentado: Corresponde ao alumno, cando se participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a calificación final, con independencia da calificación alcanzada.
2. Estudiantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: Excepto para las datas aprobadas na Xunta de Facultade para a proba obxectiva final, para as restantes probas se acordará ao inicio do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación.

C) OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

1. Primeira oportunidade: se aplicarán os criterios de avaliación anteriormente indicados nesta sección.
2. Segunda oportunidade: Nesta convocatoria, a proba obxectiva valdrá 60% e os glosarios e portafolios 20% cada un para compensar a presentación oral e as dúas probas de resposta múltiple.
3. Convocatoria adelantada: na convocatoria adiantada é posible recuperar ls puntos da avaliación continua (solución de problemas, probas de resposta breve, intervencións durante as sesións maxistraes) mediante preguntas adicionais a proba obxectiva final.

D) OUTRAS OBSERVACIONES DE AVALIACIÓN:

A calificación final de Inglés Profesional é o resultado ponderado do glosario e o portafolio, mais as días probas de resposta múltiple, a proba obxectiva (examen final) xunto coa calificación obtida na presentación oral. E obrigatorio entregar todos os traballos nos prazos correspondentes así como obter unha nota mínima de 4 no exame final. Os alumnos que teñan que presentarse a convocatoria de xulio, glosario, deberán entregar de novo o portafolio e os glosarios na data do examen.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Fullerton, Tracy (2019). Game Design Workshop. Taylor & Francis - Lemarchand, Richard (2021). A Playful Production Process. The MIT Press - Osterwalder, Alexander (2010). Business Model Generation. John Wiley and Sons - Rogers, Scott (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley Bibliografía a ampliar
Bibliografía complementaria	- Cooper, Lynne (2008). Business NLP for Dummies. Chichester, Wiley - (). .

Recomendacións



Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións
Esta materia está orientada a traballar cun nivel de competencia equivalente ao B1/B2.

(*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