



Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
Subject (*)	Animation and Video Game Production		Code	616G02001
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	First	Basic training	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Lecturers	Diaz Gonzalez, María Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Web	comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/primer_curso/produccion_animacion_videojuego			
General description	<p>Producir é planificar, organizar e controlar un proxecto audiovisual.</p> <p>A producción é o proceso de procura, selección e xestión daqueles recursos financeiros, humanos e materiais necesarios para transformar unha idea -concibida ou adquirida- nun produto audiovisual, sexa unha longametraxe, unha serie de televisión, un programa de entretenimento ou un videoxogo (Pardo, 2014).</p>			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
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.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que os estudiantes demostrasesen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguarda do seu 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
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocritica. 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.



B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha producción de animación ou nun videoxogo.		A2 A10 B4 B5 B10 B13 B14	B1 C4 C5 C8
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo.		A10 A20 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	B2 C3 C6 C7 C9
Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo.		A10 A20 B7 B8 B10 B12 B13	B5 C5 C6 C7 C8

Contents		
Topic	Sub-topic	
A industria do entretenimento audiovisual	Principais conceptos. O producto audiovisual. A cadea de valor do producto audiovisual.	
O proceso de producción e a figura do produtor/a	Producción executiva e producción creativa. Recursos. Tarefas. Fases.	



Fases da producción de animación	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Fases da producción de videoxogos	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Xestión de recursos	Humanos. Materiais e técnicos. Financeiros.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	20	20	40
Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	21	40	61
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	4	15	19
Mixed objective/subjective test	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Personalized attention		3	0	3

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	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.
Collaborative learning	Organización da clase en pequenos grupos nos que o alumnado traballa conxuntamente na resolución de tarefas asignadas polo profesorado para optimizar a súa propia aprendizaxe e a dos outros membros do grupo.
Workbook	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.
Mixed objective/subjective test	Exames sobre a materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Collaborative learning	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.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification



Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Os estudantes iniciaránse na experiencia dun proxecto de producción de animación ou videoxogo. Traballo en equipo no que se valora tanto o resultado como o proceso. A cualificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa achega e compromiso. A participación neste traballo é obligatoria para optar á avaliación da materia.	40
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obligatorias. A presentación a esta proba é obligatoria para optar á avaliación da materia.	20
Mixed objective/subjective test	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. 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	40

#### Assessment comments

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 espacio docente comunicárselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Alumnado con reconocimiento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: as actividades de avaliación e a súa valoración serán iguais. O traballo en grupo previsto poderá facelo individualmente, se é imprescindible. A través das tutorías, a profesora adaptará ás circunstancias do alumno/a ás datas para realizar as actividades e facilitaralle a orientación necesaria para cursar a materia. Implicacíóns do plaxio: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometía: o/a estudiante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

#### Sources of information

Basic	- DEV (2022). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2022. Madrid: DEV. Desarrollo Español de Videojuegos - Hight, John y Novak, Jeannie (2008). Game development essentials : game project management. Clifton Park, NY : Thomson Delmar Learning - Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto - Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education - Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA - Vaughan, William (2012). Modelado digital. Madrid: Anaya Multimedia
-------	---



Complementary	<ul style="list-style-type: none"><li>- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma</li><li>- Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson</li><li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diálogo</li><li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diálogo</li><li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li><li>- Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España</li></ul>
---------------	--

**Recommendations**

Subjects that it is recommended to have taken before

**Subjects that are recommended to be taken simultaneously**

History of Animation and Video Games/616G02003

**Subjects that continue the syllabus**

Directing/616G02005

Video Game Project/616G02042

Animation Project/616G02021

Animation and Videogames Industry/616G02009

**Other comments**

Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle,  
porque a través deste espazo docente virtual 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.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.