



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, María Jesus | | E-mail | m.j.diaz@udc.es | |
| Lecturers | Diaz Gonzalez, Maria 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 produción é o proceso de procura, selección e xestión daqueles recursos financeiros, humanos e materiais necesarios para transformar unha idea -concebida ou adquirida- nun produto audiovisual, sexa unha longametraxe, unha serie de televisión, un programa de entretemento ou un videoxogo (Pardo, 2014).</p> | | | | |

Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| 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 estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo 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 vanguardia do seu campo de estudo |
| 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 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. |



| | |
|-----|--|
| 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 / results | | |
| Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo. | A2 A10 | B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14 | C1 C4 C5 C8 |
| Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo. | A10 A20 | B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 | C3 C6 C7 C9 |
| Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo. | A10 A20 | B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13 | C5 C6 C7 C8 |

| Contents | |
|---|---|
| Topic | Sub-topic |
| A industria do entretemento audiovisual | Principais conceptos. O produto audiovisual. A cadea de valor do produto audiovisual. |
| O proceso de produción e a figura do produtor/a | Produción executiva e produción creativa. Recursos. Tarefas. Fases. |



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

| Planning | | | | |
|---------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | 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 / Results | 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 produción 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 obrigatoria para optar á avaliación da materia. | 40 |
| Workbook | A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8 | Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias. A presentación a esta proba é obrigatoria 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 espazo docente comunicaráselles 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. O traballo en grupo previsto poderá facelo individualmente, se é imprescindible. 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 na convocatoria en que se cometa: o/a estudante 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 | <ul style="list-style-type: none"> - 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">- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma- Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diábolo- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diábolo- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia- Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España |
|----------------------|--|

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 comunicáselles 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.