



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Sector da Animación e o Videoxogo		Código	616G02009
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Díaz Gonzalez, María Jesus		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesus		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es
Web	comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego			
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo un achegamento ao sector da animación e do videoxogo desde unha perspectiva económica e industrial. Os contidos de animación e os videoxogos xéranse nun contexto industrial e, para o seu estudo, convén unha visión integradora, xa que poden considerarse ao mesmo tempo unha forma de expresión artística, unha actividade industrial suxeita a leis comerciais e un medio de difusión de ideas con impacto cultural e social.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título		
Achegar ao estudante á situación do sector da animación e do videoxogo no ámbito nacional e internacional.		A2	B3 B4 B5 B11	C1 C5 C7 C8
Coñecer as características específicas da animación e do videoxogo como sector creativo, industrial e profesional.		A2 A22	B2 B3 B4 B5 B11 B13	C1 C3 C5 C7 C8
Adquirir formas de aprendizaxe dinámica sobre uns contidos que son en si mesmos cambiantes. Coñecer as fontes de información significativas e como utilízalas.		A2 A22	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C3 C8 C9
Adquirir hábitos de traballo individual e de traballo en equipo, que son necesarios para a actividade profesional futura.			B2 B4 B11 B12 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9



Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución: A animación e o videoxogo como actividade económica e industrial	A industria da animación no contexto nacional e internacional. A industria do videoxogo no contexto nacional e internacional.
O sector da animación	Principais actores do sector. Fontes de financiamento e modelos de negocio. Mercados, festivais e eventos do sector. Tendencias e retos.
O sector do videoxogo	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Feiras e eventos do sector. Tendencias e retos.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 A22 B11 C1 C4 C5 C8	18	18	36
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	12.5	30	42.5
Eventos científicos e/ou divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	12.5	15	27.5
Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	6	23	29
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	2	10	12
Atención personalizada		3	0	3

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	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.
Traballos tutelados	Neste tipo de traballos, os estudantes fanse responsables da súa aprendizaxe. De xeito individual ou en grupos reducidos (traballo cooperativo) realizarán traballos de investigación, análise de fontes documentais sobre os sectores da animación e do videoxogo e de aplicación práctica dos contidos estudados.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Actividad que implicará a participación en eventos relacionados coa animación e/ou os videoxogos (festivais, feiras, mercados, xornadas, etc.) co obxectivo de profundar no coñecemento de temas de estudo relacionados coa materia. Estas actividades proporcionan ao alumnado coñecementos de casos reais e experiencias actuais que incorporan as últimas novidades referentes a un determinado ámbito de estudo.
Lecturas	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. As lecturas seleccionadas permiten o estudo de casos documentados e relevantes no sector dos videoxogos ou da animación.
Proba mixta	Exames sobre a materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Traballos tutelados Eventos científicos e/ou divulgativos	A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de titoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades.
---	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A2 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. A presentación a estas probas é obrigatoria e debe obterse unha puntuación mínima de 4,0 para optar á avaliación da materia.	20
Traballos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	Traballos teóricos e/ou prácticos, individuais ou en grupos reducidos. A entrega destes traballos é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	30
Eventos científicos e/ou divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	Os estudantes realizarán a práctica de enviar un proxecto de animación e/ou de videoxogos a un evento seleccionado destes sectores. Estes proxectos poderán ser persoais ou realizados anteriormente nalgunha materia. Esta actividade pode ser individual ou en grupos reducidos. A realización desta actividade é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias. 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 suspenso.	30

Observacións avaliación
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 comunicáraselles 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. 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.

Fontes de información



Bibliografía básica	- AEVI (2022). Anuario 2022. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos - Bartolomé, Beatriz (coord.) (2022). Libro Blanco Quirino de la animación iberoamericana. s/l: Premios Quirino. Diboos - DEV (2022). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos - Diboos (2022). La capacitación en el mundo de la animación y los VFX. s/l : Diboos - Heredero, Carlos F. (2019). Industria del cine y el audiovisual en España. Estado de la cuestión (2015-2018). Málaga : Festival de Málaga. Cine en Español - Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Sevilla : Héroes de papel - Schreier, Jason (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York : Harper - Trenta, Milena (2018). La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Madrid : Fragua
Bibliografía complementaria	- Álvarez Sarrat, Sara (coord.) (2021). Informe MIA 2021. Mujeres en la industria de la animación. https://animacionesmia.com/informe/ - Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. https://www.audiovisual451.com/ - Carrillo Marqueta, Juan y Sebastián Morillas, Ana (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales del videojuego. Madrid : ESIC - ICAA (). Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html - ICEX. España Exportación e Inversiones (2022). Who is who 2022. Animation from Spain. ICEX. Ministerio Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España - Monfort, Javier (2020). Detrás del videojuego. Experiencias y consejos de 38 profesionales españoles de la industria. [s.l.] : Javier Monfort - Oficina MEDIA España (). Europa Creativa. https://www.oficinamediaespana.eu/

Recomendacións
Materias que se recomienda ter cursado previamente
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003
Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001
Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045
Empresa e Emprendemento/616G02046
Marco Legal da Animación e os Videoxogos/616G02047
Públicos e Xogadores/616G02010
Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos/616G02011
Observacións
Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicáraselles 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.

(*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

