



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos		Código	616G02011
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Web				
Descripción general	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 del título

Código	Competencias del título
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.
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su 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.
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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	A2 A4 A5 A6 A20 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
Xerar contido de interese sobre un produto de animación/ videoxogo	A1 A2 A5 A6 A7 A10 A11 A12	B2 B3 B4 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Planificar evento promocional dun produto de animación/ videoxogo	A1 A3 A7 A9 A11	B1 B4 B5 B9	C1 C3
Cofecer e orientar o proceso creativo publicitario dos produtos de animación/ videoxogo	A3 A10 A11 A12	B2 B5 B6	C1 C2 C3 C4

Contenidos



Tema	Subtema
Tema 1. Estrategias promocionales en el sector de animación y videojuegos	1.1. Relaciones con los medios 1.2. Relaciones con influencers 1.3. Gestión de eventos
Tema 2. Estrategias de contenidos en sector de animación y videojuegos	2.1. Estrategias de contenidos en sector de animación 2.2. Estrategias de contenidos en sector de videojuegos 2.3. Otras estrategias digitales de interés
Tema 3. Publicidad en sector de animación y videojuegos	3.1. Publicidad on y offline 3.2. Promoción de ventas

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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
Prueba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	2	0	2
Taller	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
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición comentada y participativa en aula de los contenidos del temario.
Mesa redonda	Participación de profesionales de sector para acercamiento a la realidad empresarial de función de comunicación en ámbito de animación y videojuegos.
Prueba mixta	Prueba de evaluación en relación a contenidos de materia.
Taller	Desarrollo de trabajos orientados a aplicación práctica de contenidos de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller	El desarrollo del taller requiere el seguimiento y tutorización de equipos de trabajo y sus miembros dentro y fuera de las sesiones del aula.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación



Taller	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
Prueba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30

Observaciones evaluación

La parte práctica de la materia debe estar aprobada para realizar la suma de la calificación del examen.

Las faltas de ortografía reducirán a la mitad la calificación de trabajos y exame. Los criterios se mantienen e para a convocatoria de julio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

Fuentes de información

Básica	- 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
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045

Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo Fin de Grado/616G02050

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G02050

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías