



Teaching Guide

Identifying Data					2023/24
Subject (*)	Advertisement for Animation and Video Games	Code	616G02011		
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	4.5	
Language	Galician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	Costa Sanchez, Carmen	E-mail	carmen.costa@udc.es		
Lecturers	Costa Sanchez, Carmen	E-mail	carmen.costa@udc.es		
Web					
General description	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.				

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

Contents	
Topic	Sub-topic



Tema 1. Estratexias promocionais no sector da animación e videoxogos	1.1. Relacións cos medios 1.2. Relacións cos influencers 1.3. Xestión de eventos
Tema 2. Estratexias de contidos no sector da animación e os videoxogos	2.1. Estratexias de contidos no sector da animación 2.2. Estratexias de contidos no sector dos videoxogos 2.3. Outras estratexias dixitais de interese
Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos	3.1. Publicidade on e offline 3.2. Promoción de vendas

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	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
Panel discussion	A6 A11 B2 B3 B6 C1 C2 C3 C4 C9	1.5	0	1.5
Mixed objective/subjective test	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	2	0	2
Workshop	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
Personalized attention		11	0	11

(*)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	Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.
Panel discussion	Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos.
Mixed objective/subjective test	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia.
Workshop	Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Workshop	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.

Assessment



Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Workshop	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
Mixed objective/subjective test	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30

Assessment comments

A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame.
As faltas de ortografía reducirán á metade a cualificación de traballos e exame. Os criterios mantéñense para a convocatoria de xullo. 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"> - 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
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Pricing and Distribution of Animation and Video Games/616G02045
Animation and Videogames Industry/616G02009
Animation and Video Game Production/616G02001

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Degree Thesis/616G02050

Subjects that continue the syllabus

Degree Thesis/616G02050

Other comments

(*)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.