



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos	Código	616G02011	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título			
		A2	B1	C1
· Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	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

Contidos	
Temas	Subtemas
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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	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
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	2	0	2
Obradoiro	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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.
Mesa redonda	Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos.
Proba mixta	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia.
Obradoiro	Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Obradoiro	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.
-----------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	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
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30

Observacións avaliación
<p>A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame.</p> <p>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.</p>

Fontes de información	
Bibliografía básica	<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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045 Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009 Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Traballo Fin de Grao/616G02050
Materias que continúan o temario
Traballo Fin de Grao/616G02050
Observacións

(*)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

