



Guía docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Producción de la Animación y el Videojuego			Código	616G02001
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Diaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es		
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es		
Web	comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/primer_curso/produccion_animacion_videojuego				
Descripción general	<p>Producir es planificar, organizar y controlar un proyecto audiovisual.</p> <p>La producción es el proceso de búsqueda, selección y gestión de aquellos recursos financieros, humanos y materiales necesarios para transformar una idea -concebida o adquirida- en un producto audiovisual, sea un largometraje, una serie de televisión, un programa de entretenimiento o un videojuego (Pardo, 2014).</p>				

Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados 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.
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 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.
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 - 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 / Resultados del título		
Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego.	A2 A10	B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14	C1 C4 C5 C8
Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la gestión de proyectos de animación y de videojuego.	A10 A20	B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C3 C6 C7 C9
Capacidad de manejar materiales y herramientas para producir un producto de animación o videojuego.	A10 A20	B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13	C5 C6 C7 C8

Contenidos	
Tema	Subtema
La industria del entretenimiento audiovisual	Principales conceptos. El producto audiovisual. La cadena de valor del producto audiovisual.



El proceso de producción y la figura del productor/a	<p>VARIABLES DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.</p> <p>Modalidades en la producción de proyectos audiovisuales.</p> <p>Producción ejecutiva y producción creativa.</p> <p>Funciones, tareas y cualidades del productor/a.</p> <p>Jerarquía en la toma de decisiones: nivel ejecutivo y nivel técnico.</p>
Fases del proyecto audiovisual	<p>Desarrollo.</p> <p>Pre-producción.</p> <p>Producción.</p> <p>Post-producción.</p> <p>Balance.</p> <p>Aplicación a la producción de animación.</p> <p>Aplicación a la producción de videojuegos.</p>
Gestión de recursos	<p>Humanos.</p> <p>Materiales y técnicos.</p> <p>Financieros.</p>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	20	20	40
Aprendizaje colaborativo	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	21	40	61
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	4	15	19
Prueba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Atención personalizada		3	0	3

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Sesiones expositivas en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Uno de sus objetivos es facilitar el aprendizaje de los conceptos propios de esta disciplina.
Aprendizaje colaborativo	Organización de la clase en pequeños grupos en los que el alumnado trabaja conjuntamente en la resolución de tareas asignadas por el profesorado para optimizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.
Lecturas	La lectura de libros y documentos actuales sobre la materia facilita la comprensión conceptual y la reflexión, y contribuye a garantizar un aprendizaje en profundidad.
Prueba mixta	Exámenes de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Aprendizaje colaborativo	La profesora estará a disposición de los estudiantes en sus horas de tutoría y a través del correo electrónico para las necesarias orientaciones y seguimiento en estas actividades.

Evaluación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Aprendizaxe colaborativo	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Los estudantes se iniciarán en la experiencia de un proxecto de produción de animación ou videoxogo. Trabaja en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este traballo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Prueba para la evaluación de las lecturas obligatorias. La presentación a esta prueba es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20
Prueba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Examen o exámenes de la asignatura. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y traballos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	40

Observacións avaliación

Ortografía: las posibles faltas de ortografía en los exámenes y

traballos bajarán de modo significativo la calificación de los mismos.

Cada falta de ortografía descuenta 0,3 puntos y cada acento 0,2 puntos.

Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura:

documentos, avisos y calificaciones.

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente en la UDC.

2ª oportunidade: En la segunda oportunidade, la calificación final se obtiene con la misma ponderación que en la primera. Los estudantes deberán realizar las mismas actividades evaluables que en la primera, y cumplir los mismos requisitos. Por tanto, es necesario aprobar la Prueba mixta, presentarse a la prueba sobre las lecturas y haber participado en el proxecto de produción (aprendizaje colaborativo).

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Hight, John y Novak, Jeannie (2008). Game development essentials : game project management. Clifton Park, NY : Thomson Delmar Learning - Judkins, Rod (2021). El arte del pensamiento creativo. Barcelona: Editorial GG - Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education - Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de produción y gestión de proxectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA - Vaughan, William (2012). Modelado digital. Madrid: Anaya Multimedia
---------------	---



Complementaría	<ul style="list-style-type: none">- Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. https://www.audiovisual451.com/- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma- Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson- Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto- 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- Radix Animación (). Radix. Punto de encuentro de la comunidad animada iberoamericana. https://radixanimacion.com/- 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
-----------------------	---

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003

Asignaturas que continúan el temario

Dirección y Realización/616G02005

Proyecto de Videojuego/616G02042

Proyecto de Animación/616G02021

Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009

Otros comentarios

Los alumnos deberán consultar diariamente el Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones. En esta materia se desarrollarán actividades relacionadas con las líneas de innovación docente a las que se adscribe el grupo de innovación docente GIDCOM.

(*) 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