UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Sector de la Animación y el Videojuego			Código	616G02009
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero		Obligatoria	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Diaz Gonzalez, Maria 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/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego				
Descripción general	La asignatura tiene como objetivo un acercamiento al sector de la animación y del videojuego desde una perspectiva económica e industrial. Los contenidos de animación y los videojuegos se generan en un contexto industrial y, para su estudio, conviene una visión integradora, ya que pueden considerarse al mismo tiempo una forma de expresión artística, una actividad industrial sujeta a leyes comerciales y un medio de difusión de ideas con impacto cultural y social.				

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.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
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
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
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.
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 interdisciplinares o transdisciplinares, 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		
Acercar al estudiante a la situación del sector de la animación y del videojuego en el ámbito nacional e internacional.	A2	B3 B4 B5 B11	C1 C5 C7 C8
Conocer las características específicas de la animación y del videojuego como sector creativo, industrial y profesional.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B11 B13	C1 C3 C5 C7 C8
Adquirir formas de aprendizaje dinámico sobre unos contenidos que son en sí mismos cambiantes. Conocer las fuentes de información significativas y cómo utilizarlas.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C3 C8 C9
Adquirir hábitos de trabajo individual y de trabajo en equipo, que son necesarios para la actividad profesional futura.		B2 B4 B11 B12 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción: La animación y el videojuego como actividad económica e industrial	La industria de la animación en el contexto nacional e internacional. La industria del videojuego en el contexto nacional e internacional.
El sector de la animación	Principales actores del sector. Fuentes de financiación y modelos de negocio. Mercados, festivales y eventos del sector. Tendencias y retos.
El sector del videojuego	Principales actores del sector. Fuentes de financiación y modelos de negocio. Ferias y eventos del sector. Tendencias y retos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales

Sesión magistral	A2 A22 B11 C1 C4 C5 C8	18	18	36
Trabajos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	15	40	55
Eventos científicos y/o divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	12	15	27
Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	6	23	29
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.
Trabajos tutelados	En este tipo de trabajos, los estudiantes se hacen responsables de su aprendizaje. De manera individual o en grupos reducidos (trabajo cooperativo) realizarán trabajos de investigación, análisis de fuentes documentales sobre los sectores de la animación y del videojuego y de aplicación práctica de los contenidos estudiados.
Eventos científicos y/o divulgativos	Actividad que implicará la participación en eventos relacionados con la animación y/o los videojuegos (festivales, ferias, mercados, jornadas, etc.) con el objetivo de profundizar en el conocimiento de los temas de estudio relacionados con la materia. Estas actividades proporcionan al alumnado conocimientos de casos reales y experiencias actuales que incorporan las últimas novedades referentes a un determinado ámbito de estudio.
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. Las lecturas seleccionadas permiten el estudio de casos documentados y relevantes en el sector de los videojuegos o de la animación.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Eventos científicos y/o divulgativos	La profesora estará a disposición de los alumnos en sus horas de tutoría y a través del correo electrónico para las necesarias orientaciones y seguimiento en estas actividades.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Trabajos tutelados	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	Trabajos teóricos y/o prácticos, individuales o en grupos reducidos. Estos trabajos podrán llevar asociada la realización de una presentación oral o de una prueba mixta (individual). La realización de todas estas actividades (trabajos, presentaciones, pruebas) es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40
Eventos científicos y/o divulgativos	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	Los estudiantes realizarán la práctica de enviar un proyecto de animación y/o de videojuegos a un evento seleccionado de estos sectores. Estos proyectos podrán ser personales o realizados anteriormente en alguna asignatura. Esta actividad puede ser individual o en grupos reducidos. La realización de esta actividad es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	25

Lecturas	A2 B3 B11 C1 C5 C8	Prueba de respuesta larga para la evaluación de las lecturas obligatorias. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	35

Observaciones evaluación
Ortografía: las posibles faltas de ortografía en los exámenes y trabajos 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 regirán de acuerdo con la normativa académica vigente en la UDC. 2ª oportunidad: En la segunda oportunidad, la calificación final se obtiene con la misma ponderación que en la primera. Los estudiantes deberán realizar las mismas actividades evaluables que en la primera, y cumplir los mismos requisitos. Por tanto, es necesario aprobar la Prueba de la lectura obligatoria, realizar todas las actividades de los trabajos tutelados y enviar el proyecto para el evento de animación o videojuegos.

Fuentes de información	
Básica	- AEVI (2023). Anuario 2023. 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 - Cerviño, Julio; Espejo, David; Fajardo, Guillermo y Palomino-Tamayo, Walter (2023). Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos. DEV y AEVI - DEV (2024). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2023. 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
Complementária	- 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 - DeVuego (). DeVuego. Base de datos del videojuego español. https://www.devuego.es/bd/ - 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/ - Playing for the Planet Alliance (). Playing for the Planet. https://www.playing4theplanet.org/

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003 Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045 Empresa y Emprendimiento/616G02046 Marco Legal de la Animación y los Videojuegos/616G02047 Públicos y Jugadores/616G02010 Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos/616G02011
Otros comentarios
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.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