



Teaching Guide

Identifying Data					2024/25
Subject (*)	Animation and Videogames Industry		Code	616G02009	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	1st four-month period	Third	Obligatory	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	Diaz Gonzalez, María Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es		
Lecturers	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es		
Web	comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego				
General description	<p>A materia ten como obxectivo un achegamento ao sector da animación e do videoxogo desde unha perspectiva económica e industrial.</p> <p>Os contidos de animación e os videoxogos xéranse nun contexto industrial e, para o seu estudo, convén unha visión integradora, xa que poden considerarse ao mesmo tempo unha forma de expresión artística, unha actividade industrial suxeita a leis comerciais e un medio de difusión de ideas con impacto cultural e social.</p>				

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.
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 - 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		
Achegar ao estudante á situación do sector da animación e do videoxogo no ámbito nacional e internacional.	A2	B3 B4 B5 B11	C1 C5 C7 C8
Coñecer as características específicas da animación e do videoxogo como sector creativo, industrial e profesional.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B11 B13	C1 C3 C5 C7 C8
Adquirir formas de aprendizaxe dinámica sobre uns contidos que son en si mesmos cambiantes. Coñecer as fontes de información significativas e como utilízalas.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C3 C8 C9
Adquirir hábitos de traballo individual e de traballo en equipo, que son necesarios para a actividade profesional futura.		B2 B4 B11 B12 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9

Contents	
Topic	Sub-topic
Introdución: A animación e o videoxogo como actividade económica e industrial	A industria da animación no contexto nacional e internacional. A industria do videoxogo no contexto nacional e internacional.
O sector da animación	Principais actores do sector. Fontes de financiamento e modelos de negocio. Mercados, festivais e eventos do sector. Tendencias e retos.
O sector do videoxogo	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Feiras e eventos do sector. Tendencias e retos.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 A22 B11 C1 C4 C5 C8	18	18	36



Supervised projects	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	15	40	55
Events academic / information	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	12	15	27
Workbook	A2 B3 B11 C1 C5 C8	6	23	29
Personalized attention		3	0	3

(*)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	Sesións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Un dos seus obxectivos é facilitar a aprendizaxe dos conceptos propios desta disciplina.
Supervised projects	Neste tipo de traballos, os estudantes fanse responsables da súa aprendizaxe. De xeito individual ou en grupos reducidos (traballo cooperativo) realizarán traballos de investigación, análise de fontes documentais sobre os sectores da animación e do videoxogo e de aplicación práctica dos contidos estudados.
Events academic / information	Actividad que implicará a participación en eventos relacionados coa animación e/ou os videoxogos (festivais, feiras, mercados, xornadas, etc.) co obxectivo de profundar no coñecemento de temas de estudo relacionados coa materia. Estas actividades proporcionan ao alumnado coñecementos de casos reais e experiencias actuais que incorporan as últimas novidades referentes a un determinado ámbito de estudo.
Workbook	A lectura de libros e documentos actuais sobre a materia facilita a comprensión conceptual e a reflexión, e contribúe a garantir unha aprendizaxe en profundidade. As lecturas seleccionadas permiten o estudo de casos documentados e relevantes no sector dos videoxogos ou da animación.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects Events academic / information	A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de titoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Supervised projects	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	Traballos teóricos e/ou prácticos, individuais ou en grupos reducidos. Estes traballos poderán levar asociada a realización dunha presentación oral ou dunha proba mixta (individual). A realización de todas estas actividades (traballos, presentacións, probas) é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	40
Events academic / information	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	Os estudantes realizarán a práctica de enviar un proxecto de animación e/ou de videoxogos a un evento seleccionado destes sectores. Estes proxectos poderán ser persoais ou realizados anteriormente nalgunha materia. Esta actividade pode ser individual ou en grupos reducidos. A realización desta actividade é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	25
Workbook	A2 B3 B11 C1 C5 C8	Proba de resposta longa para a avaliación das lecturas obrigatorias. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.	35



Assessment comments

Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos. Cada falta de ortografía desconta 0,3 puntos e cada acento 0,2 puntos.

Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa normativa académica vixente na UDC.

2ª oportunidade: Na segunda oportunidade, a cualificación final obtense coa mesma ponderación que na primeira. Os estudantes deberán realizar as mesmas

actividades avaliadas que na primeira, e cumprir os mesmos requisitos.

Por tanto, é necesario aprobar a Proba da lectura obrigatoria, realizar todas as actividades dos traballos tutelados e enviar o proxecto para o evento de animación ou videoxogos.

Sources of information

<p>Basic</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>Complementary</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.playing4thepianet.org/

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

History of Animation and Video Games/616G02003

Animation and Video Game Production/616G02001



Subjects that are recommended to be taken simultaneously
--

Subjects that continue the syllabus

Pricing and Distribution of Animation and Video Games/616G02045

Business and Entrepreneurship/616G02046

Legal Framework for Animation and Videogames/616G02047

Audience and Players/616G02010

Advertisement for Animation and Video Games/616G02011

Other comments

Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Nesta materia desenvolveranse actividades relacionadas coas liñas de innovación docente ás que se adscribe o grupo de innovación docente GIDCOM.

(*)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.