



Guía Docente

Datos Identificativos				
			2024/25	
Asignatura (*)	Producción da Animación e o Videoxogo	Código	616G02001	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Díaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web	comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/primer_curso/produccion_animacion_videojuego			
Descrición xeral	<p>Producir é planificar, organizar e controlar un proxecto audiovisual.</p> <p>A produción é o proceso de procura, selección e xestión daqueles recursos financeiros, humanos e materiais necesarios para transformar unha idea -concebida ou adquirida- nun produto audiovisual, sexa unha longametraxe, unha serie de televisión, un programa de entretemento ou un videoxogo (Pardo, 2014).</p>			

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo.	A2 A10	B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14	C1 C4 C5 C8
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo.	A10 A20	B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C3 C6 C7 C9
Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo.	A10 A20	B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13	C5 C6 C7 C8

Contidos



Temas	Subtemas
A industria do entretemento audiovisual	Principais conceptos. O produto audiovisual. A cadea de valor do produto audiovisual.
O proceso de produción e a figura do produtor/a	Variables do proceso de produción audiovisual. Modalidades na produción de proxectos audiovisuais. Produción executiva e produción creativa. Funcións, tarefas e calidades do produtor/a. Xerarquía na toma de decisións: nivel executivo e nivel técnico.
Fases do proxecto audiovisual	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción. Balance. Aplicación á produción de animación. Aplicación á produción de videoxogos.
Xestión de recursos	Humanos. Materiais e técnicos. Financeiros.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	20	20	40
Aprendizaxe colaborativa	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
Proba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Atención personalizada		3	0	3

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	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.
Aprendizaxe colaborativa	Organización da clase en pequenos grupos nos que o alumnado traballa conxuntamente na resolución de tarefas asignadas polo profesorado para optimizar a súa propia aprendizaxe e a dos outros membros do grupo.
Lecturas	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.
Proba mixta	Exames sobre a materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Aprendizaxe colaborativa	A profesora estará a disposición dos estudantes nas súas horas de titoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades.
--------------------------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Os estudantes iniciaranse na experiencia dun proxecto de produción de animación ou videoxogo. Traballo en equipo no que se valora tanto o resultado como o proceso. A cualificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa achega e compromiso. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	40
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias. A presentación a esta proba é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Proba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. 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	40

Observacións avaliación
<p>Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos.</p> <p>Cada falta de ortografía desconta 0,3 puntos e cada acento 0,2 puntos.</p> <p>Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa normativa académica vixente na UDC.</p> <p>2ª oportunidade: Na segunda oportunidade, a cualificación final obtense coa mesma ponderación que na primeira. os estudantes deberán realizar as mesmas actividades avaliábeis que na primeira, e cumprir os mesmos requisitos.</p> <p>Por tanto, é necesario aprobar a Proba mixta, presentarse á proba sobre as lecturas e participar no proxecto de produción (aprendizaxe colaborativa).</p>

Fontes de información	
Bibliografía 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 proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA - Vaughan, William (2012). Modelado digital. Madrid: Anaya Multimedia



Bibliografía complementaria	<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
------------------------------------	---

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Materias que continúan o temario

Dirección e Realización/616G02005

Proxecto de Videoxogo/616G02042

Proxecto de Animación/616G02021

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

Observacións

Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual 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.

(*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