



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 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.