



Guía docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos			Código	616G02011
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptorios					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Gallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es		
Profesorado	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es		
Web					
Descripción general	En el sector de la animación y de los videojuegos tiene un importante papel la comunicación promocional. Un buen producto debe ir acompañado de una buena comunicación. La materia busca acercar las bases para desarrollar estrategias de comunicación idóneas, atendiendo a las diversas técnicas de promoción y publicidad.				

Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del título
A1	CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
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.
A3	CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A9	CE9 - Conocer las diferentes técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales, para su uso tanto en tiempo real como en render off-line. Comprender la importancia de la topología y las normales en los modelos digitales.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A11	CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción.
A12	CE12 - Conocer las estructuras y los fundamentos básicos de la programación de videojuegos, así como el funcionamiento de las herramientas y las terminologías adecuadas en lenguaje técnico.
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.
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.
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.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
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



Desarrollar una estrategia promocional de un producto de animación/ videojuego	A2	B1	C1	
	A4	B2	C3	
	A5	B3	C4	
	A6	B4	C5	
	A20	B5	C6	
		B6	C7	
		B7	C8	
		B10	C9	
		B11		
		B12		
		B13		
		B14		
	Generar contenido de interés sobre un producto de animación/ videojuego	A1	B2	C1
		A2	B3	C2
A5		B4	C3	
A6		B7	C4	
A7		B8		
A10		B9		
A11				
A12				
Planificar evento promocional de un producto de animación/ videojuego	A1	B1	C1	
	A3	B4	C3	
	A7	B5		
	A9	B9		
	A11			
Conocer y orientar el proceso creativo publicitario de los productos de animación/videojuego	A3	B2	C1	
	A10	B5	C3	
	A11	B6	C4	
	A12			

Contenidos	
Tema	Subtema
Tema 1. Estrategias promocionales en el sector de animación y videojuegos	1.1. Relaciones con los medios 1.2. Relaciones con influencers 1.3. Gestión de eventos
Tema 2. Estrategias de contenidos en sector de animación y videojuegos	2.1. Estrategias de contenidos en sector de animación 2.2. Estrategias de contenidos en sector de videojuegos 2.3. Otras estrategias digitales de interés
Tema 3. Publicidad en sector de animación y videojuegos	3.1. Publicidad on y offline 3.2. Promoción de ventas

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	12.5	12	24.5



Mesa redonda	A6 A11 B2 B3 B6 C1 C2 C3 C4 C9	1.5	0	1.5
Prueba mixta	C8	1.5	28	29.5
Estudio de casos	A5 A6 B1 B2 B3 B4 B5 C1 C8	1.5	4	5.5
Taller	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	13.5	37	50.5
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición comentada y participativa en el aula de los contenidos del temario.
Mesa redonda	Participación de profesionales del sector para el acercamiento a la realidad empresarial de la comunicación en le ámbito de la animación y los videojuegos.
Prueba mixta	Prueba de evaluación en relación a contenidos de la materia con preguntas test y preguntas de desarrollo.
Estudio de casos	Revisión en clase e investigación individual del alumno, de campañas relevantes en el sector.
Taller	Desarrollo de trabajos orientados a la aplicación práctica de contenidos de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller	El desarrollo del taller requiere el seguimiento y tutorización de equipos de trabajo y sus miembros dentro y fuera de las sesiones del aula.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Taller	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	Desarrollo de trabajos de aplicación de los conceptos y contenidos de la materia. La presentación oral de estos trabajos formará parte de la calificación final.	70
Prueba mixta	C8	Examen de evaluación de los contenidos de la asignatura.	30

Observaciones evaluación
<p>La parte práctica de la materia debe estar aprobada para realizar la suma de la cualificación del examen. Para aprobar la asignatura es necesario aprobar todas las partes. La asistencia a la presentación oral es obligatoria. Nos asistir para presentar el trabajo supone que dicha práctica está suspensa.</p> <p>Las faltas de ortografía penalizarán la calificación de trabajos y examen.</p> <p>Los criterios se mantienen para la oportunidad de julio y para la adelantada.</p> <p>Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académica? se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.</p>

Fuentes de información



Básica	<ul style="list-style-type: none">- Comesaña Comesaña, Patricia (2024). Celebridades como embajadoras del cine de animación. Estrategias de marketing cinematográfico. . Dykinson- Comesaña Comesaña, Patricia (2020). Flujo de consumo en productos de animación. Estrategias Blended Marketing. 978-84-1853437-9- Amorós. A. y Comesaña, P. (2012). Cine y Publicidad: La imagen cinematográfica como soporte publicitario. Estudio de caso los dibujos animados.. Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades- Costa Sánchez, Carmen (2019). Corporate Communication, Marketing and Videogames. Springer- Costa Sánchez, Carmen (2017). Anticipando sueños. Comunicación Corporativa y Marketing en Videoguegos. CAL- Carrillo, J. Y Sebastián, A. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC- Huguet Rodríguez, J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España- Amorós. A. y Comesaña, P. (2016). Estrategias publicitarias 360º en los eventos cinematográficos: El Festival de Cans.. Revista Opción
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045

Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009

Públicos y Jugadores/616G02010

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo Fin de Grado/616G02050

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G02050

Otros comentarios

1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle:1.1. De realizarse en papel: - No se emplearán plásticos. - Se realizarán impresiones a doble cara. - Se empleará papel reciclado. - Se evitará la impresión de borradores.2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental.3.- Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y racistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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