UNIVERSIDADE DA CORUÑA

| Guia docente | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Datos Identificativos | | | | 2024/25 |
| Asignatura (*) | Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos | | Código | 616G02011 |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptores | | | | |
| 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 | No sector de la animación y de los videojuegos tiene un importante papel a comunicación promocional. Mismo un bueno producto debe ir acompañado de una buena comunicación. La materia busca acercar las bases para desarrollar estrategias de comunicación idóneas, atendiendo la 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<br>A4<br>A5<br>A6<br>A20 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13<br>B14 | C1<br>C3<br>C4<br>C5<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9 |
| Generar contenido de interés sobre un producto de animación/ videojuego | A1<br>A2<br>A5<br>A6<br>A7<br>A10<br>A11<br>A12 | B2<br>B3<br>B4<br>B7<br>B8<br>B9 | C1<br>C2<br>C3<br>C4 |
| Planificar evento promocional de un producto de animación/ videojuego | A1<br>A3<br>A7<br>A9<br>A11 | B1<br>B4<br>B5<br>B9 | C1<br>C3 |
| Conocer y orientar el proceso creativo publicitario de los productos de animación/videojuego | A3<br>A10<br>A11<br>A12 | B2<br>B5<br>B6 | C1<br>C3<br>C4 |

| Contenidos | |
|---|---|
| **Tema** | **Subtema** |
| Tema 1. Estrategias promocionales en el sector de animación y videojuegos | 1.1. Relaciones con los medios<br>1.2. Relaciones con influencers<br>1.3. Gestión de eventos |
| Tema 2. Estratexgas de contenidos en sector de animación y videojuegos | 2.1. Estrategias de contenidos en sector de animación<br>2.2. Estrategias de contenidos en sector de videojuegos<br>2.3. Otras estrategias digitales de interés |
| Tema 3. Publicidad en sector de animación y videojuegos | 3.1. Publicidad on y offline<br>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 | 14 | 35 | 49 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Mesa redonda | A6 A11 B2 B3 B6 C1 C2 C3 C4 C9 | 1.5 | 0 | 1.5 |
| Prueba mixta | A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3 | 2 | 0 | 2 |
| 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 | 14 | 35 | 49 |
| Atención personalizada | | 11 | 0 | 11 |
| **(*)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 aula de los contenidos del temario. |
| Mesa redonda | Participación de profesionales de sector para acercamiento a la realidad empresarial de función de comunicación en ámbito de animación y videojuegos. |
| Prueba mixta | Prueba de evaluación en relación a contenidos de materia con preguntas test y preguntas de desarrollo. |
| Taller | Desarrollo de trabajos orientados a 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 | Desenvolvemento de traballos de aplicación dos conceptos e contidos da materia. A presentación oral destes traballos formará parte da calificación final. | 70 |
| Prueba mixta | A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3 | Exame de avaliación dos contidos da asignatura. | 30 |

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

| Fuentes de información |
|---|

| | |
|---|---|
| **Básica** | - Costa Sánchez, Carmen (2019). Corporate Communication, Marketing and Videogames. Springer<br>- Costa Sánchez, Carmen (2017). Anticipando sueños. Comunicación Corporativa y Marketing en Videojuegos. CAL<br>- Carrillo, J. Y Sebastián, A. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC<br>- Huguet Rodríguez, J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España |
| **Complementária** | |

| **Recomendaciones** |
|---|
| **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente** |
| Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045<br>Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009<br>Públicos y Jugadores/616G02010<br>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 perjuicios 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**