



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos			Código	616G02011
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Galego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es		
Profesorado	Comesaña Comesaña, Patricia	Correo electrónico	p.comesanac@udc.es		
Web					
Descrición xeral	No sector da animación e dos videoxogos ten un importante papel a comunicación promocional. Mesmo un bo produto debe ir acompañado dunha boa comunicación. A materia busca achegar as bases para desenvolver estratexias de comunicación axeitadas, atendendo a diversas técnicas de promoción e publicidade.				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



· Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	A2 A4 A5 A6 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
Xerar contido de interese sobre un produto de animación/ videoxogo	A1 A2 A5 A6 A7 A10 A11 A12	B2 B3 B4 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Planificar evento promocional dun produto de animación/ videoxogo	A1 A3 A7 A9 A11	B1 B4 B5 B9	C1 C3
Coñecer e orientar o proceso creativo publicitario dos produtos de animación/ videoxogo	A3 A10 A11 A12	B2 B5 B6	C1 C3 C4

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1. Estratexias promocionais no sector da animación e videoxogos	1.1. Relacións cos medios 1.2. Relacións cos influencers 1.3. Xestión de eventos
Tema 2. Estratexias de contidos no sector da animación e os videoxogos	2.1. Estratexias de contidos no sector da animación 2.2. Estratexias de contidos no sector dos videoxogos 2.3. Outras estratexias dixitais de interese
Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos	3.1. Publicidade on e offline 3.2. Promoción de vendas

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	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
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	2	0	2
Obradoiro	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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.
Mesa redonda	Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos.
Proba mixta	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia con preguntas test e preguntas de desenvolvemento.
Obradoiro	Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	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 cualificación final.	70
Proba mixta	A3 A6 A10 A11 A12 B1 B2 B6 B9 C2 C3	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30

Observacións avaliación
<p>A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame. Para aprobar a asignatura é preciso aprobar todas as partes. A asistencia á presentación oral é obrigatoria. Nos asistir para presentar o traballo supón que dita práctica está suspensa.</p> <p>As faltas de ortografía penalizarán a cualificación de traballos e exame. Os criterios mantéñense para a convocatoria de xullo. Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Costa Sánchez, Carmen (2019). Corporate Communication, Marketing and Videogames. Springer- Costa Sánchez, Carmen (2017). Anticipando sueños. Comunicación Corporativa y Marketing en Videojuegos. 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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

Públicos e Xogadores/616G02010

Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo Fin de Grao/616G02050

Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Grao/616G02050

Observacións

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuizados e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*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