



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Inglés Profesional	Código	616G02048	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Inglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Letras			
Coordinación	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Profesorado	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Esta asignatura esta baseada e orientada ao manexo do Inglés aos niveis B2/C1. Os alumnos traballarán na mellora das súas destrezas lingüísticas no contexto da creación dixital, animación e videoxogos.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A5	CE5 - Habilidade 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.
A41	CE41 - Capacidad de expresarse en lengua inglesa oral y escrita en el ámbito profesional y en el ámbito académico de la creación digital, la animación y los 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
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 - 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.
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		
Aprendizaxe ao longo da vida: ferramentas para melonar o aprendizaxe autónomo do inglés profesional no ámbito da creación dixital, animación e videoxogos.	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
O inglés profesional no ámbito da animación e os video xogos: aspectos fundamentais Introducción á industria Análise empresarial Comunicación escrita (...)	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
Perspectiva de la industria de la animación y video juegos	Introducción a la industria Conocimiento del sector Herramientas empresariales aplicadas: Análisis DAFO, Business Model Canvas, etc... Trabajos, puestos, destrezas ...
Comunicación	Destrezas de presentación y comunicación Cómo comunicar proyectos Documentación de diseño de juegos Redacción técnica y relacionada con los juegos Reseñas y críticas de juegos CV, entrevistas de trabajo ...

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais



Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	10	11
Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	4	16	20
Proba obxectiva	B1 B13 C2	2	20	22
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	3	24	27
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	3	6	9
Sesión maxistral	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	30	60
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Glosario	Ao longo do cuatrimestre, @s estudantes elaborarán un glosario de terminoloxía específica que entregarán ao final de cada módulo.
Portafolios do alumno	@s estudantes realizarán traballos individuais ao longo do cuatrimestre.
Proba obxectiva	Exame
Presentación oral	@s estudantes traballarán en equipo para desenvolver un proxecto que presentarán oralmente en grupo nas aulas de DI.
Proba de resposta múltiple	@s estudantes realizarán dúas probas curtas de resposta múltiple.
Sesión maxistral	Recoméndase a asistencia e participación nas aulas de DE e DI.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Glosario Portafolios do alumno	Para a elaboración do glosario, dos portafolios e da presentación oral, @s estudantes recibirán atención personalizada nas aulas de DI e nas tutorías. ----- Para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, acordarase ao inicio do curso un calendario específico de tutorías compatible coa sus dedicación.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	Nesta exposición oral evaluaránse as competencias de traballo en grupo e de expresión oral.	20
Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	Ao final de curso os alumnos entregarán un portafolio cos contidos establecidos ao longo do cuatrimestre: actividades iniciais, análises DAFO, Business Model Canvas, etc...	20
Proba obxectiva	B1 B13 C2	Exame final Calificación mínima: 4	40
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	Duas probas curta de resposta múltiple	20



Observacións avaliación

A) NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

1. Condicións de avaliación: Está prohibido acceder a aula do exame con cualquier dispositivo que permita a comunicación co exterior e/ou almacenamiento de información.
2. Identificación do estudante: O estudante ten que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

B) TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. Calificación de non presentado: Corresponde ao alumno, cando se participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a calificación final, con independencia da calificación alcanzada.
2. Estudiantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: Excepto para as datas aprobadas na Xunta de Facultade para a proba obxetiva final, para as restantes probas se acordará ao inicio do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación.

C) OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

1. Primeira oportunidade: se aplicarán os criterios de avaliación anteriormente indicados nesta sección.
2. Segunda oportunidade: Nesta convocatoria, a proba obxetiva valdrá 60% e os glosarios e portfolios 20% cada un para compensar a presentación oral e as dúas probas de resposta múltiple.
3. Convocatoria adelantada: na convocatoria adiantada é posible recuperar os puntos da avaliación continua (solución de problemas, probas de resposta breve, intervencións durante as sesións maxistras) mediante preguntas adicionais a proba obxetiva final.

D) OUTRAS OBSERVACIONES DE AVALIACIÓN:

A calificación final de Inglés Profesional é o resultado ponderado do glosario e o portfolio, mais as dúas probas de resposta múltiple, a proba obxetiva (examen final) xunto coa calificación obtida na presentación oral. É obrigatorio entregar todos os traballos nos prazos correspondentes así como obter unha nota mínima de 4 no exame final. Os alumnos que teñan que presentarse a convocatoria de xullo, glosario, deberán entregar os traballos das partes non superadas na data do examen.

O alumnado que non se presente o día do exame oficial obterá a cualificación de NP, se entregou menos do 50% de traballos durante o curso.

Alumnado con dispensa: O alumnado matriculado a tempo parcial e que teña concedida unha dispensa académica, tal e como establece a Normativa desta universidade, será avaliado en calquera das dúas oportunidades seguindo os mesmos criterios que para a segunda oportunidade de xullo.

Perspectiva de xénero: 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 autora/es de ambos sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnas e alumnos...)

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e incluírse na contorna para modificalo e fomentar valores de respecto e igualdade.

Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

IMPORTANTE:

Segundo a modificación do apartado 4b do artigo 11 do Regulamento disciplinar do estudantado da UDC, a/o estudante que cometa calquera falta de honradez académica (plaxio, copiar en exames, etc.) será cualificado con "suspense" (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario. Para detectar o plaxio poderá usarse a aplicación Turnitin, que recoñece traballos previamente presentados nesta ou noutras universidades, incluso do mesmo estudante.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Fullerton, Tracy (2019). Game Design Workshop. Taylor & Francis
 - Lemarchand, Richard (2021). A Playful Production Process. The MIT Press
 - Osterwalder, Alexander (2010). Business Model Generation. John Wiley and Sons
 - Rogers, Scott (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley
- Bibliografía a ampliar

Bibliografía complementaria

- Cooper, Lynne (2008). Business NLP for Dummies. Chichester, Wiley
- (). .

Recomendacións



Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións
Esta materia está orientada a traballar cun nivel de competencia equivalente ao B1/B2.

(*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