Guia docente					
Datos Identificativos					2019/20
Asignatura (*)	Producción de la Animación y el Videojuego			Código	616G02001
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero		Formación básica	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Diaz Gonzalez, Maria Jesus		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web					
Descripción general	Producir es planificar, organizar y controlar un proyecto audiovisual. La producción es el proceso de búsqueda, selección y gestión de aquellos recursos financieros, humanos y materiales necesarios para transformar una idea -concebida o adquirida- en un producto audiovisual, sea un largometraje, una serie de televisión, un programa de entretenimiento o un videojuego (Pardo, 2014).				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
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.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
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.
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.
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 del título		
Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego.	A2 A10	B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14	C1 C4 C5 C8
Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la gestión de proyectos de animación y de videojuego.	A10 A20	B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C3 C6 C7 C9
Capacidad de manejar materiales y herramientas para producir un producto de animación o videojuego.	A10 A20	B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13	C5 C6 C7 C8

Contenidos	
Tema	Subtema
La industria del entretenimiento audiovisual	Principales conceptos. El producto audiovisual. La cadena de valor del producto audiovisual.
El proceso de producción y la figura del productor/a	Producción ejecutiva y producción creativa. Recursos. Tareas. Fases.

Fases de la producción de animación	Desarrollo. Pre-producción. Producción. Post-producción.
Fases de la producción de videojuegos	Desarrollo. Pre-producción. Producción. Post-producción.
Gestión de recursos	Humanos. Materiales y técnicos. Financieros.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	22	22	44
Taller	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	10	15	25
Aprendizaje colaborativo	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	12	24	36
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	0	15	15
Prueba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Atención personalizada		3	0	3
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Lecciones expositivas en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Uno de sus objetivos es facilitar el aprendizaje de los conceptos propios de esta disciplina.
Taller	Aprendizaje práctico con diversos objetivos y aplicación de diferentes metodologías.
Aprendizaje colaborativo	Organización de la clase en pequeños grupos en los que el alumnado trabaja conjuntamente en la resolución de tareas asignadas por el profesorado para optimizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.
Lecturas	La lectura de libros actuales sobre la materia facilita la comprensión conceptual y la reflexión, y contribuye a garantizar un aprendizaje en profundidad.
Prueba mixta	Exámenes de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller Aprendizaje colaborativo	La profesora estará a disposición de los alumnos en sus horas de tutoría y a través del correo electrónico para las necesarias orientaciones y seguimiento en estas actividades.

Evaluación

Metodologías	Competéncias	Descripción	Calificación
Taller	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	Aprendizaje práctico sobre el trabajo en equipo y la consecución de objetivos. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	10
Aprendizaje colaborativo	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Trabajo en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20
Lecturas	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Prueba para la evaluación de un libro de lectura obligatoria. La presentación a esta prueba es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20
Prueba mixta	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Examen o exámenes de la asignatura. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	50

Observaciones evaluación
Ortografía: las posibles faltas de ortografía en los exámenes y trabajos bajarán de modo significativo la calificación de los mismos. Los alumnos deberán consultar semanalmente el Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones. Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: las actividades de evaluación y su valoración serán iguales. El trabajo en grupo previsto podrá hacerlo individualmente, si es imprescindible. A través de las tutorías, la profesora adaptará a las circunstancias del alumno/a las fechas para realizar las actividades y le facilitará la orientación necesaria para cursar la materia.

Fuentes de información	
Básica	- Diboos (2018). Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales. Madrid: Diboos - Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson - Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto - Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education - Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA - Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia - Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España
Complementária	- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma - Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid : Diávolo Ediciones - López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diábolo - López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diábolo

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003
Asignaturas que continúan el temario
Dirección y Realización/616G02005 Proyecto de Videojuego/616G02042 Proyecto de Animación/616G02021 Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009
Otros comentarios
Los alumnos deberán consultar semanalmente el Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones.

(*) 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