



Teaching Guide				
Identifying Data				2019/20
Subject (*)	Animation and Video Game Production	Code	616G02001	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	First	Basic training	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Diaz Gonzalez, María Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Lecturers	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Web				
General description	<p>Producir é planificar, organizar e controlar un proxecto audiovisual.</p> <p>A produción é o proceso de procura, selección e xestión daqueles recursos financeiros, humanos e materiais necesarios para transformar unha idea -concebida ou adquirida- nun produto audiovisual, sexa unha longametraxe, unha serie de televisión, un programa de entretemento ou un videoxogo (Pardo, 2014).</p>			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
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 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.
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo.	A2 A10	B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14	C1 C4 C5 C8
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a xestión de proxectos de animación e de videoxogo.	A10 A20	B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C3 C6 C7 C9
Capacidade de manexar materiais e ferramentas para producir un produto de animación ou videoxogo.	A10 A20	B5 B6 B7 B8 B10 B12 B13	C5 C6 C7 C8

Contents	
Topic	Sub-topic
A industria do entretemento audiovisual	Principais conceptos. O produto audiovisual. A cadea de valor do produto audiovisual.
O proceso de produción e a figura do produtor/a	Produción executiva e produción creativa. Recursos. Tarefas. Fases.



Fases da produción de animación	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Fases da produción de videoxogos	Desenvolvemento. Pre-produción. Produción. Post-produción.
Xestión de recursos	Humanos. Materiais e técnicos. Financeiros.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8	22	22	44
Workshop	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	10	15	25
Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	12	24	36
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	0	15	15
Mixed objective/subjective test	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	4	23	27
Personalized attention		3	0	3

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Leccións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Un dos seus obxectivos é facilitar a aprendizaxe dos conceptos propios desta disciplina.
Workshop	Aprendizaxe práctica con diversos obxectivos e aplicación de diferentes metodoloxías.
Collaborative learning	Organización da clase en pequenos grupos nos que o alumnado traballa conxuntamente na resolución de tarefas asignadas polo profesorado para optimizar a súa propia aprendizaxe e a dos outros membros do grupo.
Workbook	A lectura de libros actuais sobre a materia facilita a comprensión conceptual e a reflexión, e contribúe a garantir unha aprendizaxe en profundidade.
Mixed objective/subjective test	Exames sobre a materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Workshop Collaborative learning	A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de tutoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento nestas actividades.



## Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Workshop	A20 A2 B2 B4 B6 B7 B12 B14 C1 C4 C6 C7 C9	Aprendizaxe práctica sobre o traballo en equipo e a consecución de obxectivos. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	10
Collaborative learning	A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9	Traballo en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso. A cualificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa achega e compromiso. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Workbook	A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación dun libro de lectura obrigatoria. A presentación a esta proba é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Mixed objective/subjective test	A2 A10 B1 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa	50

## Assessment comments

Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos.

Os alumnos deberán consultar semanalmente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: as actividades de avaliación e a súa valoración serán iguais. O traballo en grupo previsto poderá facelo individualmente, se é imprescindible. A través das titorías, a profesora adaptará ás circunstancias do alumno/a ás datas para realizar as actividades e facilitaralle a orientación necesaria para cursar a materia.

## Sources of information

<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diboos (2018). Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales. Madrid: Diboos</li> <li>- Irish, Dan (2005). The game producer's handbook. Boston : Thomson</li> <li>- Levy, Lawrence (2018). De Pixar al cielo. mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Barcelona: Deusto</li> <li>- Milic, Lea y McConville, Yasmin (2006). The animation producer's handbook. Maidenhead: Open University Press: McGraw Hill Education</li> <li>- Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Pamplona: EUNSA</li> <li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li> <li>- Rodríguez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Madrid: Wolters Kluwer España</li> </ul>
<b>Complementary</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma</li> <li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid : Diábolo Ediciones</li> <li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2014). Mi vecino Miyazaki. Estudio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid : Diábolo</li> <li>- López Martín, Álvaro y García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki: el origen de Studio Ghibli. Madrid : Diábolo</li> </ul>

## Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before



<b>Subjects that are recommended to be taken simultaneously</b>
History of Animation and Video Games/616G02003
<b>Subjects that continue the syllabus</b>
Directing/616G02005 Video Game Project/616G02042 Animation Project/616G02021 Animation and Videogames Industry/616G02009
<b>Other comments</b>
Os alumnos deberán consultar semanalmente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.