



| Guía docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Producción de la Animación y el Videojuego | Código | 616G02001 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptorios | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos |
| Grado | 1º cuatrimestre | Primero | Formación básica | 6 |
| Idioma | Castellano | | | |
| Modalidad docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinador/a | Diaz Gonzalez, María Jesus | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es | |
| Profesorado | Diaz Gonzalez, Maria Jesus | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descripción general | <p>Producir es planificar, organizar y controlar un proyecto audiovisual.</p> <p>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).</p> | | | |
| Plan de contingencia | <p>1. Modificaciones en los contenidos: No se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen: Sesión magistral. Aprendizaje colaborativo. Lecturas. Prueba mixta. Atención personalizada.</p> <p>*Metodologías docentes que se modifican: Ninguna.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado: Correo electrónico personalizado: Disponible en horario laboral ampliado. Microsoft Teams. Tutorías personales o grupales: Siempre que los estudiantes lo soliciten o la profesora lo considere necesario.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación: El valor (porcentaje) de las actividades en la calificación final no varía. La prueba sobre las lecturas obligatorias y la prueba mixta se realizarán a través de Moodle y/o a través de Teams. Estas pruebas podrán ser escritas u orales.</p> <p>*Observaciones de evaluación: En el caso de problemas de conexión, conectividad telemática o acceso a un ordenador el día de entrega o celebración de las pruebas de evaluación, se buscarán alternativas para esos estudiantes con posibilidad realizar esta/s prueba/s en distintos horarios o en distinta modalidad.</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía: Si es necesario, las fuentes de información se pondrán a disposición de los estudiantes en formato digital.</p> | | | |



| Competencias / Resultados del título | |
|--------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados 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 interdisciplinarios o transdisciplinarios, 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 |



| | | | |
|---|------------|---|----------------------|
| 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 | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciales y virtuales) | Horas trabajo autónomo | Horas totales |
| Sesión magistral | A2 A10 A20 B11 C1 C4 C5 C8 | 20 | 20 | 40 |



| | | | | |
|---|--|----|----|----|
| Aprendizaje colaborativo | A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9 | 21 | 40 | 61 |
| Lecturas | A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8 | 4 | 15 | 19 |
| 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 | Sesiones expositivas online 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. Los materiales necesarios para estudiar la asignatura se pondrán a disposición de los estudiantes y se complementarán con sesiones online síncronas o asíncronas. Estas sesiones podrán tener formato de debate o foro virtual. |
| 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 y documentos 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 |
| 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 | Competencias / Resultados | Descripción | Calificación |
| Aprendizaje colaborativo | A2 A10 A20 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C5 C6 C7 C8 C9 | Los estudiantes se iniciarán en la experiencia de un proyecto de producción de animación o videojuego. 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. | 40 |
| Lecturas | A2 A10 A20 B3 B10 B11 C1 C5 C8 | Prueba para la evaluación de las lecturas obligatorias. 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. | 40 |

| 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 diariamente 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 | <ul style="list-style-type: none"> - DEV (2019). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019. Madrid: DEV. Desarrollo Español de Videojuegos - 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 - Vaughan, William (2012). Modelado digital. Madrid: Anaya Multimedia |
| Complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - 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 : Diábolo 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 - 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 |

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 diariamente el Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información

necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones. En esta materia se desarrollarán actividades relacionadas con las líneas de innovación docente a las que se adscribe el grupo de innovación docente GIDCOM.



(*) 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