



Teaching Guide

Identifying Data				
Subject (*)			Code	2021/22
Animation and Videogames Industry			616G02009	
Study programme				
Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Third	Obligatory	6
Language	Spanish			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Diaz Gonzalez, Maria Jesus		E-mail	m.j.diaz@udc.es
Lecturers	Diaz Gonzalez, Maria Jesus		E-mail	m.j.diaz@udc.es
Web				
General description	A materia ten como obxectivo un achegamento ao sector da animación e do videoxogo desde unha perspectiva económica e industrial. Os contidos de animación e os videoxogos xéranse nun contexto industrial e, para o seu estudo, convén unha visión integradora, xa que poden considerarse ao mesmo tempo unha forma de expresión artística, unha actividade industrial suxeita a leis comerciais e un medio de difusión de ideas con impacto cultural e social.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

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.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
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 - 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	
Achegar ao estudante á situación do sector da animación e do videoxogo no ámbito nacional e internacional.	A2	B3	C1
		B4	C5
		B5	C7
		B11	C8
Coñecer as características específicas da animación e do videoxogo como sector creativo, industrial e profesional.	A2	B2	C1
	A22	B3	C3
		B4	C5
		B5	C7
		B11	C8
		B13	
Adquirir formas de aprendizaxe dinámica sobre uns contidos que son en si mesmos cambiantes. Coñecer as fontes de información significativas e como utilízalas.	A2	B2	C3
	A22	B3	C8
		B4	C9
		B5	
		B9	
		B11	
Adquirir hábitos de traballo individual e de traballo en equipo, que son necesarios para a actividade profesional futura.		B2	C1
		B4	C4
		B11	C5
		B12	C6
		B13	C7
			C9

Contents	
Topic	Sub-topic
Introdución: A animación e o videoxogo como actividade económica e industrial	A industria da animación no contexto nacional e internacional.
	A industria do videoxogo no contexto nacional e internacional.



O sector da animación	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Mercados, festivais e eventos do sector. Tendencias e retos.
O sector do videoxogo	Principais actores do sector. Fuentes de financiamento e modelos de negocio. Feiras e eventos do sector. Tendencias e retos.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A22 A2 B11 C1 C4 C5 C8	15	15	30
Supervised projects	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	10.5	22	32.5
Events academic / information	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	10.5	30	40.5
Workbook	A2 B3 B11 C1 C5 C8	4	18	22
Mixed objective/subjective test	A2 B2 B3 B5 C1	2	20	22
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	Sesións expositivas online 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. Os materiais necesarios para estudar a materia poñeranse ao dispor dos estudantes e complementaranse con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual. Se o permite a normativa da UDC que deriva da situación sanitaria, algunhas destas sesións poderán ser presenciais.
Supervised projects	Neste tipo de traballos, os estudantes fanse responsables da súa aprendizaxe. De xeito individual ou en grupos reducidos realizarán traballos de investigación, análise de fontes documentais sobre os sectores da animación e do videoxogo e de aplicación práctica dos contidos estudados.
Events academic / information	Actividad que implicará a participación en eventos relacionados coa animación e/ou os videoxogos (festivais, feiras, mercados, xornadas, etc.) co obxectivo de profundar no coñecemento de temas de estudo relacionados coa materia. Estas actividades proporcionan ao alumnado coñecementos e experiencias actuais que incorporan as últimas novidades referentes a un determinado ámbito de estudo.
Workbook	A lectura de libros e documentos 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



Supervised projects Events academic / information	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
Mixed objective/subjective test	A2 B2 B3 B5 C1	Exame ou exames da materia. A presentación a estas probas é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Supervised projects	A2 A22 B2 B3 B4 B5 B9 B12 B13 C3 C5 C7 C9	Traballos teóricos e/ou prácticos, individuais ou en grupos reducidos. A entrega destes traballos é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	30
Events academic / information	A22 B2 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C9	Os estudantes realizarán a práctica de enviar un proxecto de animación e/ou de videoxogos a un evento seleccionado destes sectores. Estes proxectos poderán ser persoais ou realizados anteriormente nalgunha materia. Esta actividade pode ser individual ou en grupos reducidos. 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.	30
Workbook	A2 B3 B11 C1 C5 C8	Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias. 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.	20

Assessment comments
Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos. Cada falta de ortografía desconta 0,3 puntos e cada acento 0,2 puntos. Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicaráselles 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. A través das tutorías, 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



Basic	- AEVI (2020). Anuario 2020. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos - DEV (2020). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos - Diboos (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Barcelona : Diboos - Heredero, Carlos F. (2019). Industria del cine y el audiovisual en España. Estado de la cuestión (2015-2018). Málaga : Festival de Málaga. Cine en Español - Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Sevilla : Héroes de papel - Schreier, Jason (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York : Harper - Trenta, Milena (2018). La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Madrid : Fragua
Complementary	- Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. https://www.audiovisual451.com/ - Carrillo Marqueta, Juan y Sebastián Morillas, Ana (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales del videojuego. Madrid : ESIC - ICAA (). Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html - Monfort, Javier (2020). Detrás del videojuego. Experiencias y consejos de 38 profesionales españoles de la industria. [s.l.] : Javier Monfort - Oficina MEDIA España (). Europa Creativa. https://www.oficinamediaespana.eu/

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

History of Animation and Video Games/616G02003

Animation and Video Game Production/616G02001

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Pricing and Distribution of Animation and Video Games/616G02045

Business and Entrepreneurship/616G02046

Legal Framework for Animation and Videogames/616G02047

Audience and Players/616G02010

Advertisement for Animation and Video Games/616G02011

Other comments

Os alumnos deberán consultar diariamente o Campus Virtual da UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Nesta materia desenvolveranse actividades relacionadas coas liñas de innovación docente ás que se adscribe o grupo de innovación docente GIDCOM.

(*)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.