



## Guía Docente

| Guía Docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                 |           |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                 | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Sector da Animación e o Videoxogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    | Código          | 616G02009 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                 |           |
| Descritores           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                 |           |
| Ciclo                 | Período                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo            | Créditos  |
| Grao                  | 1º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Terceiro           | Obrigatoria     | 6         |
| Idioma                | Castelán                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                 |           |
| Modalidade docente    | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                 |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                 |           |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |           |
| Coordinación          | Díaz Gonzalez, María Jesus                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es |           |
| Profesorado           | Díaz Gonzalez, María Jesus                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es |           |
| Web                   | <a href="https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego">https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/tercer_curso/sector_de_la_animacion_y_el_videojuego</a>                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |           |
| Descrición xeral      | <p>A materia ten como obxectivo un achegamento ao sector da animación e do videoxogo desde unha perspectiva económica e industrial.</p> <p>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.</p> |                    |                 |           |

## Competencias do título

| Código | Competencias do 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.                                                                                         |
| 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.                                                                                                                                                            |
| 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.                                                                                                                                  |
| C5     | CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.                                                                                                                                                            |
| 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 do título |                                          |                                  |
| Achegar ao estudante á situación do sector da animación e do videoxogo no ámbito nacional e internacional.                                                     |  | A2                     | B3<br>B4<br>B5<br>B11                    | C1<br>C5<br>C7<br>C8             |
| Coñecer as características específicas da animación e do videoxogo como sector creativo, industrial e profesional.                                             |  | A2<br>A22              | B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B11<br>B13       | C1<br>C3<br>C5<br>C7<br>C8       |
| Adquirir formas de aprendizaxe dinámica sobre uns contidos que son en si mesmos cambiantes. Coñecer as fontes de información significativas e como utilízalas. |  | A2<br>A22              | B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B9<br>B11<br>B13 | C3<br>C8<br>C9                   |
| Adquirir hábitos de traballo individual e de traballo en equipo, que son necesarios para a actividade profesional futura.                                      |  |                        | B2<br>B4<br>B11<br>B12<br>B13            | C1<br>C4<br>C5<br>C6<br>C7<br>C9 |

| Contidos                                                                      |                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Temas                                                                         | Subtemas                                                                                                                                          |
| Introdución: A animación e o videoxogo como actividade económica e industrial | A industria da animación no contexto nacional e internacional.<br>A industria do videoxogo no contexto nacional e internacional.                  |
| O sector da animación                                                         | Principais actores do sector.<br>Fontes de financiamento e modelos de negocio.<br>Mercados, festivais e eventos do sector.<br>Tendencias e retos. |
| O sector do videoxogo                                                         | Principais actores do sector.<br>Fuentes de financiamento e modelos de negocio.<br>Feiras e eventos do sector.<br>Tendencias e retos.             |

| Planificación         |              |                   |                                           |              |
|-----------------------|--------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |



|                                       |                                                     |      |    |      |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------|------|----|------|
| Sesión maxistral                      | A2 A22 B11 C1 C4<br>C5 C8                           | 18   | 18 | 36   |
| Traballos tutelados                   | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B9 B12 B13 C3 C5<br>C7 C9     | 12.5 | 30 | 42.5 |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | A22 B2 B4 B5 B9 B11<br>B12 B13 C1 C3 C4<br>C6 C7 C9 | 12.5 | 15 | 27.5 |
| Lecturas                              | A2 B3 B11 C1 C5 C8                                  | 6    | 23 | 29   |
| Proba mixta                           | A2 B2 B3 B5 C1                                      | 2    | 10 | 12   |
| Atención personalizada                |                                                     | 3    | 0  | 3    |

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

| Metodoloxías                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías                          | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Sesión maxistral                      | Sesións 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.                                                                                                                                                                                              |
| Traballos tutelados                   | 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.                                                                                                          |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | 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. |
| Lecturas                              | 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.                                                                                                                                                                                                                                    |
| Proba mixta                           | Exames sobre a materia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

| Atención personalizada                                       |                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías                                                 | Descrición                                                                                                                                                               |
| Traballos tutelados<br>Eventos científicos e/ou divulgativos | 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. |

| Avaliación                            |                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |               |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Metodoloxías                          | Competencias                                        | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Cualificación |
| Proba mixta                           | A2 B2 B3 B5 C1                                      | Exame ou exames da materia.<br>A presentación a estas probas é obrigatoria para optar á avaliación da materia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 20            |
| Traballos tutelados                   | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B9 B12 B13 C3 C5<br>C7 C9     | Traballos teóricos e/ou prácticos, individuais ou en grupos reducidos.<br>A entrega destes traballos é obrigatoria para optar á avaliación da materia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 30            |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | A22 B2 B4 B5 B9 B11<br>B12 B13 C1 C3 C4<br>C6 C7 C9 | Os estudantes realizarán a práctica de enviar un proxecto de animación e/ou de videoxogos a un evento seleccionado destes sectores.<br>Estes proxectos poderán ser persoais ou realizados anteriormente nalgunha materia.<br>Esta actividade pode ser individual ou en grupos reducidos.<br>É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.<br>Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa. | 20            |



|          |                    |                                                                                                                                                                                                                                                       |    |
|----------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lecturas | A2 B3 B11 C1 C5 C8 | Proba para a avaliación das lecturas obrigatorias.<br>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 |
|----------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

## Observacións avaliación

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 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. 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.

Implicacións do plaxio: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatorias seguintes.

## Fontes de información

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- AEVI (2021). Anuario 2021. La industria del videojuego en España. Madrid : Asociación Española de Videojuegos</li> <li>- DEV (2021). Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos. Madrid : Desarrollo español de videojuegos</li> <li>- Diboos (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Barcelona : Diboos</li> <li>- 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</li> <li>- Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Sevilla : Héroes de papel</li> <li>- Schreier, Jason (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York : Harper</li> <li>- Trenta, Milena (2018). La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Madrid : Fragua</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Audiovisual451 (). Audiovisual451. El medio online de la industria audiovisual. <a href="https://www.audiovisual451.com/">https://www.audiovisual451.com/</a></li> <li>- Carrillo Marqueta, Juan y Sebastián Morillas, Ana (2010). Marketing Hero. Las herramientas comerciales del videojuego. Madrid : ESIC</li> <li>- ICAA (). Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. <a href="https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html">https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/sobre-el-icaa.html</a></li> <li>- Monfort, Javier (2020). Detrás del videojuego. Experiencias y consejos de 38 profesionales españoles de la industria. [s.l.] : Javier Monfort</li> <li>- Oficina MEDIA España (). Europa Creativa. <a href="https://www.oficinamediaespana.eu/">https://www.oficinamediaespana.eu/</a></li> </ul>                                                                                                                                       |

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente



## Materias que continúan o temario

Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045  
Empresa e Emprendemento/616G02046  
Marco Legal da Animación e os Videoxogos/616G02047  
Públicos e Xogadores/616G02010  
Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos/616G02011

## Observacións

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. Nesta materia desenvolveranse actividades relacionadas coas liñas de innovación docente ás que se adscribe o grupo de innovación docente GIDCOM.

(\*)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