



## Guía docente

| Guía docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Sector de la Animación y el Videojuego                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    | Código          | 616G02009 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                 |           |
| Descriptores          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Curso              | Tipo            | Créditos  |
| Grado                 | 1º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Tercero            | Obligatoria     | 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                   | <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>                                                                                                                   |                    |                 |           |
| Descripción general   | La asignatura tiene como objetivo un acercamiento al sector de la animación y del videojuego desde una perspectiva económica e industrial.                                                                                                                                                                                              |                    |                 |           |
|                       | Los contenidos de animación y los videojuegos se generan en un contexto industrial y, para su estudio, conviene una visión integradora, ya que pueden considerarse al mismo tiempo una forma de expresión artística, una actividad industrial sujeta a leyes comerciales y un medio de difusión de ideas con impacto cultural y social. |                    |                 |           |

## 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.                                                                                         |
| 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, 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 del título |                                          |                                  |
| Acercar al estudiante a la situación del sector de la animación y del videojuego en el ámbito nacional e internacional.                                              |  | A2                      | B3<br>B4<br>B5<br>B11                    | C1<br>C5<br>C7<br>C8             |
| Conocer las características específicas de la animación y del videojuego como sector creativo, industrial y 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 aprendizaje dinámico sobre unos contenidos que son en sí mismos cambiantes. Conocer las fuentes de información significativas y cómo utilizarlas. |  | A2<br>A22               | B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B9<br>B11<br>B13 | C3<br>C8<br>C9                   |
| Adquirir hábitos de trabajo individual y de trabajo en equipo, que son necesarios para la actividad profesional futura.                                              |  |                         | B2<br>B4<br>B11<br>B12<br>B13            | C1<br>C4<br>C5<br>C6<br>C7<br>C9 |

| Contenidos                                                                       |                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema                                                                             | Subtema                                                                                                                                               |
| Introducción: La animación y el videojuego como actividad económica e industrial | La industria de la animación en el contexto nacional e internacional.<br>La industria del videojuego en el contexto nacional e internacional.         |
| El sector de la animación                                                        | Principales actores del sector.<br>Fuentes de financiación y modelos de negocio.<br>Mercados, festivales y eventos del sector.<br>Tendencias y retos. |
| El sector del videojuego                                                         | Principales actores del sector.<br>Fuentes de financiación y modelos de negocio.<br>Ferias y eventos del sector.<br>Tendencias y retos.               |

| Planificación          |              |                    |                                          |               |
|------------------------|--------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |



|                                      |                                                     |      |    |      |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------|------|----|------|
| Sesión magistral                     | A2 A22 B11 C1 C4<br>C5 C8                           | 18   | 18 | 36   |
| Trabajos tutelados                   | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B9 B12 B13 C3 C5<br>C7 C9     | 12.5 | 30 | 42.5 |
| Eventos científicos y/o 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   |
| Prueba mixta                         | A2 B2 B3 B5 C1                                      | 2    | 10 | 12   |
| 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 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.                                                                                                                                                                                                              |
| Trabajos tutelados                   | En este tipo de trabajos, los estudiantes se hacen responsables de su aprendizaje. De manera individual o en grupos reducidos realizarán trabajos de investigación, análisis de fuentes documentales sobre los sectores de la animación y del videojuego y de aplicación práctica de los contenidos estudiados.                                                                                                                         |
| Eventos científicos y/o divulgativos | Actividad que implicará la participación en eventos relacionados con la animación y/o los videojuegos (festivales, ferias, mercados, jornadas, etc.) con el objetivo de profundizar en el conocimiento de los temas de estudio relacionados con la materia.<br><br>Estas actividades proporcionan al alumnado conocimientos y experiencias actuales que incorporan las últimas novedades referentes a un determinado ámbito de estudio. |
| 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                                                                                                                                                                      |
| Trabajos tutelados<br>Eventos científicos y/o divulgativos | 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                                    | Descripción                                                                                                                                                          | Calificación |
| Prueba mixta       | A2 B2 B3 B5 C1                                  | Examen o exámenes de la asignatura.<br><br>La presentación a estas pruebas es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.                               | 20           |
| Trabajos tutelados | A2 A22 B2 B3 B4 B5<br>B9 B12 B13 C3 C5<br>C7 C9 | Trabajos teóricos y/o prácticos, individuales o en grupos reducidos.<br><br>La entrega de estos trabajos es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura. | 30           |



|                                      |                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Eventos científicos y/o divulgativos | A22 B2 B4 B5 B9 B11<br>B12 B13 C1 C3 C4<br>C6 C7 C9 | Los estudiantes realizarán la práctica de enviar un proyecto de animación y/o de videojuegos a un evento seleccionado de estos sectores.<br>Estos proyectos podrán ser personales o realizados anteriormente en alguna asignatura.<br>Esta actividad puede ser individual o en grupos reducidos.<br>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. | 20 |
| Lecturas                             | A2 B3 B11 C1 C5 C8                                  | Prueba para la evaluación de las lecturas obligatorias.<br>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.                                                                                                                                                                                                                                          | 30 |

## Observaciones evaluación

Ortografía: las posibles faltas de ortografía en los exámenes y trabajos bajarán de modo significativo la calificación de los mismos. Cada falta de ortografía descuenta 0,3 puntos y cada acento 0,2 puntos. Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente 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. 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.

Incidencias por plagio: La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso "0" en la asignatura en la convocatoria correspondiente; por tanto, invalidará cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a próximas convocatorias.

## Fuentes de información

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>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>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> |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045

Empresa y Emprendimiento/616G02046

Marco Legal de la Animación y los Videojuegos/616G02047

Públicos y Jugadores/616G02010

Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos/616G02011

### Otros comentarios

Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente 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