



## Guía docente

| Guía docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos                                                                                                                                                                                                                                                             |                    | Código              | 616G02011 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                     |           |
| Descriptores          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo                | Créditos  |
| Grado                 | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Cuarto             | Optativa            | 4.5       |
| Idioma                | Gallego                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                     |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                     |           |
| Coordinador/a         | Costa Sanchez, Carmen                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | carmen.costa@udc.es |           |
| Profesorado           | Costa Sanchez, Carmen                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | carmen.costa@udc.es |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Descripción general   | No sector da animación e dos videoxogos ten un importante papel a comunicación promocional. Mesmo un bo produto debe ir acompañado dunha boa comunicación. A materia busca achegar as bases para desenvolver estratexias de comunicación axeitadas, atendendo a diversas técnicas de promoción e publicidade. |                    |                     |           |

## 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.                                                                                                                                                                               |
| A4     | CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| A5     | CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.                                                                                                                        |
| A6     | CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.                                                                                                                                                        |
| 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.                                                                                                                                                                               |
| 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 interdisciplinares o transdisciplinares, 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 |    |
| · Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo           | A2  | B1                      | C1 |
|                                                                                         | A4  | B2                      | C3 |
|                                                                                         | A5  | B3                      | C4 |
|                                                                                         | A6  | B4                      | C5 |
|                                                                                         | A20 | B5                      | C6 |
|                                                                                         |     | B6                      | C7 |
|                                                                                         |     | B7                      | C8 |
|                                                                                         |     | B10                     | C9 |
|                                                                                         |     | B11                     |    |
|                                                                                         |     | B12                     |    |
|                                                                                         |     | B13                     |    |
|                                                                                         |     | B14                     |    |
|                                                                                         |     |                         |    |
|                                                                                         |     |                         |    |
| Xerar contido de interese sobre un produto de animación/ videoxogo                      | A1  | B2                      | C1 |
|                                                                                         | A2  | B3                      | C2 |
|                                                                                         | A5  | B4                      | C3 |
|                                                                                         | A6  | B7                      | C4 |
|                                                                                         | A7  | B8                      |    |
|                                                                                         | A10 | B9                      |    |
|                                                                                         | A11 |                         |    |
|                                                                                         | A12 |                         |    |
| Planificar evento promocional dun produto de animación/ videoxogo                       | A1  | B1                      | C1 |
|                                                                                         | A3  | B4                      | C3 |
|                                                                                         | A7  | B5                      |    |
|                                                                                         | A9  | B9                      |    |
|                                                                                         | A11 |                         |    |
| Coñecer e orientar o proceso creativo publicitario dos produtos de animación/ videoxogo | A3  | B2                      | C1 |
|                                                                                         | A10 | B5                      | C2 |
|                                                                                         | A11 | B6                      | C3 |
|                                                                                         | A12 |                         | C4 |



| Tema                                                                      | Subtema                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema 1. Estrategias promocionales en el sector de animación y videojuegos | 1.1. Relaciones con los medios<br>1.2. Relaciones con influencers<br>1.3. Gestión de eventos                                                                    |
| Tema 2. Estrategias de contenidos en sector de animación y videojuegos    | 2.1. Estrategias de contenidos en sector de animación<br>2.2. Estrategias de contenidos en sector de videojuegos<br>2.3. Otras estrategias digitales de interés |
| Tema 3. Publicidad en sector de animación y videojuegos                   | 3.1. Publicidad on y offline<br>3.2. Promoción de ventas                                                                                                        |

| Planificación                                                                                                                     |                                                                                                                                                                  |                    |                                          |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas                                                                                                            | Competencias                                                                                                                                                     | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Sesión magistral                                                                                                                  | A1 A2 A3 A5 A6 A7<br>A9 A10 A11 A12 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B8 B9 C1 C2 C3 C4<br>C6 C7 C8 C9                                                                  | 14                 | 35                                       | 49            |
| Mesa redonda                                                                                                                      | A6 A11 B2 B3 B6 C1<br>C2 C3 C4 C9                                                                                                                                | 1.5                | 0                                        | 1.5           |
| Prueba mixta                                                                                                                      | A3 A6 A10 A11 A12<br>B1 B2 B6 B9 C2 C3                                                                                                                           | 2                  | 0                                        | 2             |
| Taller                                                                                                                            | A1 A2 A3 A7 A10 A11<br>A2 A4 A5 A6 A20 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B8 B9 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C2<br>C3 C4 C1 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 C9 | 14                 | 35                                       | 49            |
| Atención personalizada                                                                                                            |                                                                                                                                                                  | 11                 | 0                                        | 11            |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                                                                                                                                  |                    |                                          |               |

| Metodologías     |                                                                                                                                                       |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías     | Descripción                                                                                                                                           |
| Sesión magistral | Exposición comentada y participativa en aula de los contenidos del temario.                                                                           |
| Mesa redonda     | Participación de profesionales de sector para acercamiento a la realidad empresarial de función de comunicación en ámbito de animación y videojuegos. |
| Prueba mixta     | Prueba de evaluación en relación a contenidos de materia.                                                                                             |
| Taller           | Desarrollo de trabajos orientados a aplicación práctica de contenidos de la materia.                                                                  |

| Atención personalizada |                                                                                                                                               |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías           | Descripción                                                                                                                                   |
| Taller                 | El desarrollo del taller requiere el seguimiento y tutorización de equipos de trabajo y sus miembros dentro y fuera de las sesiones del aula. |

| Evaluación   |              |             |              |
|--------------|--------------|-------------|--------------|
| Metodologías | Competencias | Descripción | Calificación |



|              |                                                                                                                                                                  |                                                                                 |    |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Taller       | A1 A2 A3 A7 A10 A11<br>A2 A4 A5 A6 A20 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B8 B9 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C2<br>C3 C4 C1 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 C9 | Desenvolvemento de traballos de aplicación dos conceptos e contidos da materia. | 70 |
| Prueba mixta | A3 A6 A10 A11 A12<br>B1 B2 B6 B9 C2 C3                                                                                                                           | Exame de avaliación dos contidos da asignatura.                                 | 30 |

## Observaciones evaluación

La parte práctica de la materia debe estar aprobada para realizar la suma de la calificación del examen.

Las faltas de ortografía reducirán a la mitad la calificación de trabajos y exame. Los criterios se mantienen e para a convocatoria de julio.

## Fuentes de información

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Costa Sánchez, Carmen (2019). Corporate Communication, Marketing and Videogames. Springer</li> <li>- Costa Sánchez, Carmen (2017). Anticipando sueños. Comunicación Corporativa y Marketing en Videojuegos. CAL</li> <li>- Carrillo, J. Y Sebastián, A. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC</li> <li>- Huguet Rodríguez, J. (2012). Todo lo que hay que saber sobre videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España</li> </ul> |
| <b>Complementaria</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Precios y Distribución de Animación y Videojuegos/616G02045

Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Trabajo Fin de Grado/616G02050

### Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G02050

### Otros comentarios

(\*) 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