



| Guía Docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                             |                    | Código              | 616G02011 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                     |           |
| Descritores           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Ciclo                 | Período                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo                | Créditos  |
| Grao                  | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Cuarto             | Optativa            | 4.5       |
| Idioma                | Galego                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                     |           |
| Modalidade docente    | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                     |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                     |           |
| Coordinación          | Costa Sanchez, Carmen                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | carmen.costa@udc.es |           |
| Profesorado           | Costa Sanchez, Carmen                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | carmen.costa@udc.es |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                     |           |
| Descrición xeral      | 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 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.                                                                                                                                          |
| 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que impliquen coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo |
| 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, 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 |     |    |
| 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 |

| Contidos |
|----------|
|----------|



| Temas                                                                  | Subtemas                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema 1. Estratexias promocionais no sector da animación e videoxogos   | 1.1. Relacións cos medios<br>1.2. Relacións cos influencers<br>1.3. Xestión de eventos                                                                       |
| Tema 2. Estratexias de contidos no sector da animación e os videoxogos | 2.1. Estratexias de contidos no sector da animación<br>2.2. Estratexias de contidos no sector dos videoxogos<br>2.3. Outras estratexias dixitais de interese |
| Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos           | 3.1. Publicidade on e offline<br>3.2. Promoción de vendas                                                                                                    |

| Planificación                                                                                                            |                                                                                                                                                                  |                   |                                           |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas                                                                                                    | Competencias                                                                                                                                                     | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral                                                                                                         | 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          |
| Proba mixta                                                                                                              | A3 A6 A10 A11 A12<br>B1 B2 B6 B9 C2 C3                                                                                                                           | 2                 | 0                                         | 2            |
| Obradoiro                                                                                                                | 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           |
| *Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado |                                                                                                                                                                  |                   |                                           |              |

| Metodoloxías     |                                                                                                                                                                 |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías     | Descrición                                                                                                                                                      |
| Sesión maxistral | Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.                                                                                           |
| Mesa redonda     | Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos. |
| Proba mixta      | Proba de avaliación en relación aos contidos da materia.                                                                                                        |
| Obradoiro        | Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.                                                                          |

| Atención personalizada |                                                                                                                                                   |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías           | Descrición                                                                                                                                        |
| Obradoiro              | O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula. |

| Avaliación   |              |            |               |
|--------------|--------------|------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |



|             |                                                                                                                                                                  |                                                                                 |    |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obradoiro   | 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 |
| Proba mixta | A3 A6 A10 A11 A12<br>B1 B2 B6 B9 C2 C3                                                                                                                           | Exame de avaliación dos contidos da asignatura.                                 | 30 |

## Observacións avaliación

A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame.

As faltas de ortografía reducirán á metade a cualificación de traballos e exame. Os criterios mantéñense para a convocatoria de xullo.

## Fontes de información

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía 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>Bibliografía complementaria</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Prezos e Distribución de Animación e Videoxogos/616G02045

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Traballo Fin de Grao/616G02050

### Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Grao/616G02050

## Observacións

(\*)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