



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Inglés Profesional		Código	616G02048
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Inglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Letras			
Coordinación	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Profesorado	Llanos Tojeiro, Ángela	Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Esta asignatura esta baseada e orientada ao manexo do Inglés ao nivei B2. Os alumnos traballarán na mellora das súas destrezas lingüísticas no contexto da creación dixital, animación e videoxogos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A5	CE5 - Habilidade 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.
A41	CE41 - Capacidad de expresarse en lengua inglesa oral y escrita en el ámbito profesional y en el ámbito académico de la creación digital, la animación y los 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 implican coñecementos procedentes da vanguardia 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
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
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.
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	
Aprendizaxe ao longo da vida: ferramentas para o aprendizaxe autónomo do inglés profesional no ámbito da creación dixital, animación e videoxogos.		A5	B1 C1
		A41	B2 C2
			B3 C3
			B4 C4
			B5 C6
			B9 C7
			B11 C8
			B12 C9
		B13	
O inglés profesional no ámbito da animación e os video xogos: aspectos fundamentais Introducción á industria Análise empresarial Comunicación escrita (...)		A5	B1 C2
		A41	B2 C3
			B3 C4
			B4 C6
			B5 C7
			B9 C8
			B11 C9
			B12
		B13	

Contidos	
Temas	Subtemas
Overview of the animation and video game industry	Jobs and roles Business tools applied to the industry: SWOT Analysis, Business Model Canvas, etc...
Communication	Business emails Communicating your designs Storytelling Writing GDD
Game design basics	The role of the game designer The structure of games Designing a game

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	10	11



Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	4	16	20
Proba obxectiva	B1 B13 C2	2	20	22
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	3	24	27
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	3	6	9
Sesión maxistral	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	30	60
Atención personalizada		1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Glosario	Ao longo do cuatrimestre, @s estudantes elaborarán un glosario de terminoloxía específica que entregarán ao final de cada módulo.
Portafolios do alumno	@s estudantes realizarán traballos individuais ao longo co cuatrimestre.
Proba obxectiva	Exame
Presentación oral	@s estudantes traballarán en equipo para desenvolver un proxecto que presentarán oralmente en grupo nas aulas de DI.
Proba de resposta múltiple	@s estudantes realizarán dúas probas cortas de resposta múltiple.
Sesión maxistral	Recoméndase a asistencia e participación nas aulas de DE e DI.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Glosario Portafolios do alumno	Para a elaboración do glosario, dos portafolios e da presentación oral, @s estudantes recibirán atención personalizada nas aulas de DI e nas tutorías. ----- Para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, acordarase ao inicio do curso un calendario específico de tutorías compatible coa sus dedicación.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	Nesta exposición oral evaluaránse as competencias de traballo en grupo e de expresión oral.	20
Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Elaboración dun glosario individual e revisión de conceptos chave	10
Portafolios do alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	Ao final de curso os alumnos entregarán un portafolio cos contidos establecidos ao longo do cuatrimestre: actividades iniciais, análises DAFO, Business Model Canvas, etc...	10
Proba obxectiva	B1 B13 C2	Exame final Calificación mínima: 4	40
Proba de resposta múltiple	A41 B1 B3	Duas probas corta de resposta múltiple	20



Observacións avaliación

A) NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

1. Condicións de avaliación: Está prohibido acceder a aula do exame con cualquier dispositivo que permita a comunicación co o exterior e/ou almacenamiento de información.
2. Identificación do estudante: O estudante ten que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

B) TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. Calificación de non presentado: Corresponde ao alumno, cando so participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a calificación final, con independencia da calificación alcanzada.
2. Estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: Excepto para las datas aprobadas na Xunta de Facultade para a proba obxetiva final, para as restantes probas se acordará ao inicio do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación.

C) OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

1. Primeira oportunidade: se aplicarán os criterios de avaliación anteriormente indicados nesta sección.
2. Segunda oportunidade: Nesta convocatoria, a proba obxetiva valdrá 60% e os glosarios e portfolios 20% cada un para compensar a presentación oral e as dúas probas de resposta múltiple.
3. Convocatoria adelantada: na convocatoria adiantada é posible recuperar ls puntos da avaliación continua (solución de problemas, probas de resposta breve, intervencións durante as sesións maxistraes) mediante preguntas adicionais a proba obxetiva final.

D) OUTRAS OBSERVACIONES DE AVALIACIÓN:

A calificación final de Inglés Profesional é o resultado ponderado do glosario e o portfolio, mais as días probas de resposta múltiple, a proba obxetiva (examen final) xunto coa calificación obtida na presentación oral. E obrigatorio entregar todos os traballos nos prazos correspondentes así como obter unha nota mínima de 4 no exame final. Os alumnos que teñan que presentarse a convocatoria de xulio, glosario, deberán entregar de novo o portfolio e os glosarios na data do examen.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Fullerton, Tracy (2019). Game Design Workshop. Taylor & Francis - Lemarchand, Richard (2021). A Playful Production Process. The MIT Press - Osterwalder, Alexander (2010). Business Model Generation. John Wiley and Sons - Rogers, Scott (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley
Bibliografía complementaria	- Cooper, Lynne (2008). Business NLP for Dummies. Chichester, Wiley - (). .

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Esta materia está orientada a traballar cun nivel de competencia equivalente ao B1/B2.

(*)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