Guia docente					
Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Inglés Profesional			Código	616G02048
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto		Obligatoria	6
Idioma	Inglés				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Letras				
Coordinador/a	Llanos Tojeiro, Ángela		Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Profesorado	Llanos Tojeiro, Ángela		Correo electrónico	angela.llanos@udc.es	
Web					
Descripción general	Esta asignatura esta basada y orientada al manejo del Inglés en los niveles B2/C1. Los alumnos trabajarán en la mejora de sus destrezas lingüística en el contexto de la creación digital, la animación y los videojuegos.				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
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.
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 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
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.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
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.
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		
Aprendizaje a lo largo de la vida: herramientas para mejorar el aprendizaje autónomo del inglés profesional en el ámbito de la creación digital, animación y videojuegos.	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
El inglés profesional en el ámbito de los videojuegos: aspectos fundamentales Introducción a la industria Análisis empresarial Comunicación escrita (...)	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
Perspectiva de la industria de la animación y video juegos	Introducción a la industria Conocimiento del sector Herramientas empresariales aplicadas: Análisis DAFO Business Model Canvas, etc... Trabajos, puestos, destrezas ...
Comunicación	Destrezas de presentación y comunicación Cómo comunicar proyectos Documentación de diseño de juegos Redacción técnica y relacionada con los juegos Narrativa y estructura de videojuegos Reseñas y críticas de juegos CV ...

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales

Glosario	A5 A41 B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	10	11
Portafolio del alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	4	16	20
Prueba objetiva	B1 B13 C2	2	20	22
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	3	24	27
Prueba de respuesta múltiple	A41 B1 B3	3	6	9
Sesión magistral	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	30	60
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Glosario	A lo largo del cuatrimestre l@s estudiantes elaborarán un glosario de terminología específica que se entregará al final de cada módulo.
Portafolio del alumno	Trabajos individuales a desarrollar a lo largo del cuatrimestre.
Prueba objetiva	Examen
Presentación oral	L@s estudiantes trabajarán en equipo para desarrollar un proyecto y que presentarán oralmente en las clases de DI.
Prueba de respuesta múltiple	L@s estudiantes realizarán dos pruebas cortas de respuesta múltiple.
Sesión magistral	Se recomiendan la asistencia y participación en estas clases DE e DI.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Presentación oral Glosario Portafolio del alumno	Para la elaboración del glosario, del portfolio y de la presentación oral, @s estudiantes recibirán atención personalizada en las clases de DI y en las tutorías. ---------- Para el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, se acordará al inicio del curso un calendario específico de tutorías compatible con su dedicación.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Presentación oral	A5 A41 B2 B3 B4 B11 B12 C2 C3 C6 C7	En esta exposición oral se evaluarán las competencias de trabajo en grupo y 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 de un glosario individual y resumen/repaso de conceptos clave	10
Portafolio del alumno	A5 A41 B1 B3 B4 B11 B13 C2 C3 C4 C6 C9	Al final de curso los alumnos entregarán un portafolio con los contenidos establecidos a lo largo del cuatrimestre: actividades iniciais, análisis DAFO, Business Model Canvas, etc...	10

Prueba objetiva	B1 B13 C2	Examen final. Calificación mínima: 4	40
Prueba de respuesta múltiple	A41 B1 B3	Dos pruebas cortas de respuesta múltiple.	20

Observaciones evaluación
A) NORMATIVA DE EVALUACIÓN: 1. Condiciones de evaluación: Está prohibido acceder al aula del examen con cualquier dispositivo que permita la comunicación con el exterior y/o almacenamiento de información. 2. Identificación del estudiante: El estudiante ha de acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente. B) TIPOS DE CALIFICACIÓN: 1. Calificación de no presentado: Corresponde al alumno, cuando solo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación alcanzada. 2. Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: Excepto para las fechas aprobadas en la Junta de Facultad para la prueba objetiva final, para las restantes pruebas se acordará al inicio del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación. C) OPORTUNIDADES DE EVALUACIÓN: 1. Primera oportunidad: se aplicarán los criterios de evaluación anteriormente indicados en esta sección. 2. Segunda oportunidad: En esta convocatoria, la prueba objetiva valdrá 60% y los glosarios y portfolios 20% cada uno. 3. Convocatoria adelantada: en la convocatoria adelantada es posible recuperar los puntos de la evaluación continua (solución de problemas, pruebas de respuesta breve, intervenciones durante las sesiones magistrales) mediante preguntas adicionales a la prueba objetiva final. D) OTRAS OBSERVACIONES DE EVALUACIÓN: La calificación final de Inglés Profesional es el resultado ponderado de el glosario y el portfolio, además de las dos pruebas cortas, lla prueba objetiva (examen final) junto con la nota obtenida en la presentación oral. Es obligatorio entregar todos los trabajos en los plazos correspondientes así como obtener una nota mínima de 4 en el examen final. Los alumnos que tengan que presentarse a la convocatoria de julio, deberán entregar los trabajos de las partes no superadas en la fecha del examen de julio. IMPORTANTE: Según la modificación del apartado 4b del artículo 11 del Reglamento disciplinar del estudiantado de la UDC, la/el estudiante que cometa cualquier falta de honradez académica (plagio, copiar en los exámenes, etc.) será calificado como "suspenso" (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de la primera oportunidad, si fuese necesario. Para detectar el plagio podrá usarse la aplicación Turnitin, que reconoce trabajo previamente presentados en esta o en otras universidades, incluso del mismo estudiante. Perspectiva de género: Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autoras/es de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnas y alumnos... Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

Fuentes de información	
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 a ampliar
Complementária	- Cooper, Lynne (2008). Business NLP for Dummies. Chichester,Wiley - (). .

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Esta materia está orientada a trabajar con un nivel de competencia equivalente al B1/B2

(*) 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