

Curso Académico: 2025/26

## 200283 - Producción de la Animación y el Videojuego

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

### Información de la Guía Docente

**Código asignatura:** 200283

**Titulación:** 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

**Tipo:** Formación Básica

**Curso:** 1

**Número de ECTS:** 6.0

**Periodo:** Primer cuatrimestre

**Idiomas:**

**Coordinación titulación:** Patricia Comesaña Comesaña

**Coordinación asignatura:** María Jesús Díaz González

**Profesorado:** María Jesús Díaz González

### 1. Descripción general

Producir es planificar, organizar y controlar un proyecto audiovisual.

La producción es el proceso de búsqueda, selección y gestión de aquellos recursos financieros, humanos y materiales necesarios para transformar una idea -concebida o adquirida- en un producto audiovisual, sea un largometraje, una serie de televisión, un programa de entretenimiento o un videojuego (Pardo, 2014).

### 2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

#### Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** 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.
- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[B01]** 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
- **[B02]** 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

- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego.	A2 A10	B1 B3 B4 B5 B10 B13 B14	C1 C4 C5 C8
Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la gestión de proyectos de animación y de videojuego.	A10 A20	B2 B4 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C3 C6 C7 C9
Capacidad de manejar materiales y herramientas para producir un producto de animación o videojuego.	A10 A20	B5 B6 B7 B8 B10 B12	C5 C6 C7 C8

### 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Tema 1. La industria del entretenimiento audiovisual: Principales conceptos. El producto audiovisual. La cadena de valor del producto audiovisual.			
Tema	Tema 2. El proceso de producción y la figura del productor/a: Variables del proceso de producción audiovisual. Modalidades en la producción de proyectos audiovisuales. Producción ejecutiva y producción creativa. Funciones, tareas y cualidades del productor/a. Jerarquía en la toma de decisiones: nivel ejecutivo y nivel técnico.			
Tema	Tema 3. Fases del proyecto audiovisual: Desarrollo. Pre-producción. Producción. Post-producción. Balance. Aplicación a la producción de animación. Aplicación a la producción de videojuegos.			
Tema	Tema 4. Gestión de recursos: Humanos. Materiales y técnicos. Financieros.			

### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	La profesora estará a disposición de los estudiantes en sus horas de tutoría y a través del correo electrónico para las necesarias orientaciones y seguimiento en estas actividades.	3,00	0,00	0,00	A10, A20, B02, B03, B06, B11, B12, B13, C04, C07, C09.
Aprendizaje colaborativo [MAG03]	Organización de la clase en pequeños grupos en los que el alumnado trabaja conjuntamente en la resolución de tareas asignadas por el profesorado para optimizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.	21,00	0,00	40,00	A02, A10, A20, B02, B03, B04, B06, B07, B08, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C05, C06, C07, C08, C09.
Lecturas [MAG13]	La lectura de libros y documentos actuales sobre la materia facilita la comprensión conceptual y la reflexión, y contribuye a	4,00	0,00	15,00	A02, A10, A20, B03, B10, B11, C01, C05, C08.

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	garantizar un aprendizaje en profundidad.				
Prueba mixta [MAG32]	Exámenes de la asignatura.	4,00	0,00	23,00	A02, A10, B01, B02, B03, B05, C01.
Sesión magistral [MAG39]	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.	20,00	0,00	20,00	A02, A10, A20, B11, C01, C04, C05, C08.
<b>Suma de horas por tipo</b>		<b>52,00</b>	<b>0,00</b>	<b>98,00</b>	
<b>Horas totales</b>				<b>150,00</b>	

## 5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Aprendizaje colaborativo [SEG03]	Los estudiantes se iniciarán en la experiencia de un proyecto de producción de animación o videojuego. Trabajo en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40,00	A02, A10, A20, B02, B03, B04, B06, B07, B08, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C05, C06, C07, C08, C09.
Lecturas [SEG13]	Prueba para la evaluación de las lecturas obligatorias. La presentación a esta prueba es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20,00	A02, A10, A20, B03, B10, B11, C01, C05, C08.
Prueba mixta [SEG32]	Examen o exámenes de la asignatura. 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.	40,00	A02, A10, B01, B02, B03, B05, C01.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

### 5.1. Primera oportunidad

**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 Online 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.

### 5.2. Segunda oportunidad

**2ª oportunidad:** En la segunda oportunidad, la calificación final se obtiene con la misma ponderación que en la primera. Los estudiantes deberán realizar las mismas actividades evaluables que en la primera, y cumplir los mismos requisitos. Por tanto, es necesario **aprobar** la Prueba mixta, **presentarse** a la prueba sobre las lecturas y **haber participado** en el proyecto de producción (aprendizaje colaborativo).

### 5.3. Oportunidad adelantada

No procede

## 5.4. Dispensa académica

Actividad formativa dispensable: las sesiones expositivas (magistrales), en las que se explican los aspectos principales de los bloques temáticos de la asignatura.

Adaptación: se adaptarán los materiales y la bibliografía para que los estudiantes puedan estudiar los contenidos de forma adecuada, y se planificarán tutorías personales o en pequeños grupos.

Evaluación: estos contenidos se evalúan en la prueba mixta. Si fuera necesario, se tendrá flexibilidad en las fechas.

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- Hight, John, 1960-, Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game project management. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Judkins, Rod, Giménez, Darío, trad. (2021). El arte del pensamiento creativo. Gustavo Gili. Libro. [\[URL\]](#)
- Milic, Lea., McConville, Yasmin. (2006). The animation producer's handbook. McGraw Hill Education; Open University Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Pardo, Alejandro (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Eunsa. Libro. [\[URL\]](#)
- Vaughan, William. (2012). Modelado digital. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)

### Bibliografía Complementaria

- Corbal, José Antonio. (2017). Curso de narrativa en videojuegos. Ra-Ma. Libro. [\[URL\]](#)
- Irish, Dan. (2005). The game producer's handbook. Thomson. Libro. [\[URL\]](#)
- Levy, Lawrence Lawrence B., Salmerón, Juan Manuel, 1971-, trad. (2018). De Pixar al cielo mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Deusto. Libro. [\[URL\]](#)
- López Martín, Álvaro, García Villar, Marta (2016). Antes de mi vecino Miyazaki : el origen de Studio Ghibli. Diábolo. Libro. [\[URL\]](#)
- López Martín, Álvaro, García Villar, Marta (2017). Mi vecino Miyazaki : Estudio Ghibli : la animación japonesa que lo cambió todo. Diábolo, Ed. definitiva.. Libro. [\[URL\]](#)
- Rodríguez Ramírez, Paco (2013). Todo lo que hay que saber de contenidos audiovisuales. Wolters Kluwer España. Libro. [\[URL\]](#)
- Rodríguez Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)

## 7. Recomendaciones

En esta materia se desarrollarán actividades relacionadas con las líneas de innovación docente a las que se adscribe el grupo de innovación docente GIDCOM.