

Curso Académico: 2025/26

200291 - Sector 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: 200291

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

Tipo: Obligatoria

Curso: 3

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

La asignatura tiene como objetivo un acercamiento al sector de la animación y del videojuego desde una perspectiva económica e industrial.

Los contenidos de animación y los videojuegos se generan en un contexto industrial y, para su estudio, conviene una visión integradora, ya que pueden considerarse al mismo tiempo una forma de expresión artística, una actividad industrial sujeta a leyes comerciales y un medio de difusión de ideas con impacto cultural y social.

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.
- **[A22]** CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
- **[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
- **[B09]** 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.
- **[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		
	A2	B3 B4 B5 B11	C1 C5 C7 C8
Acercar al estudiante a la situación del sector de la animación y del videojuego en el ámbito nacional e internacional.	A2	B2 B3 B4 B5 B11 B13	C1 C3 C5 C7 C8
Conocer las características específicas de la animación y del videojuego como sector creativo, industrial y profesional.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C3 C8 C9
Adquirir formas de aprendizaje dinámico sobre unos contenidos que son en sí mismos cambiantes. Conocer las fuentes de información significativas y cómo utilizarlas.	A2 A22	B2 B3 B4 B5 B9 B11 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9
Adquirir hábitos de trabajo individual y de trabajo en equipo, que son necesarios para la actividad profesional futura.		B2 B4 B11 B12 B13	C1 C4 C5 C6 C7 C9

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Tema 1. Introducción: La animación y el videojuego como actividad económica e industrial: La industria de la animación en el contexto nacional e internacional. La industria del videojuego en el contexto nacional e internacional.			
Tema	Tema 2. El sector de la animación: Principales actores del sector. Fuentes de financiación y modelos de negocio. Mercados, festivales y eventos del sector. Tendencias y retos.			
Tema	Tema 3. El sector del videojuego: Principales actores del sector. Fuentes de financiación y modelos de negocio. Ferias y eventos del sector. Tendencias y retos.			

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 alumnos 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	A02, A22, B03, B12, B13, C04, C07, C09.
Eventos científicos y/o divulgativos [MAG09]	Actividad que implicará la participación en eventos relacionados con la animación y/o los videojuegos (festivales, ferias, mercados, jornadas, etc.) con el objetivo de profundizar en el conocimiento de los temas de estudio relacionados con la materia. Estas actividades proporcionan al alumnado conocimientos de casos reales y experiencias actuales que incorporan las últimas novedades referentes a un determinado ámbito de estudio.	12,00	0,00	15,00	A22, B02, B04, B05, B09, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C09.
Lecturas [MAG13]	La lectura de libros y documentos actuales sobre la materia facilita la comprensión conceptual y la reflexión, y contribuye a garantizar un aprendizaje en profundidad. Las lecturas seleccionadas permiten el estudio de casos documentados y relevantes en el sector de los videojuegos o de la animación.	4,00	0,00	15,00	A02, B03, B11, C01, C05, C08.
Prueba mixta [MAG32]	Prueba que integra preguntas tipo de pruebas de ensayo y preguntas tipo de pruebas objetivas. En cuanto a preguntas de ensayo, recoge preguntas abiertas de desarrollo. Además, en cuanto preguntas objetivas, puede combinar preguntas de respuesta múltiple, de	2,00	0,00	15,00	A02, B02, B03, B05, C01.

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	ordenación, de respuesta breve, de discriminación, de completar y/o de asociación.				
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.	18,00	0,00	11,00	A02, A22, B11, C01, C04, C05, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	En este tipo de trabajos, los estudiantes se hacen responsables de su aprendizaje. De manera individual o en grupos reducidos (trabajo cooperativo) realizarán trabajos de investigación, análisis de fuentes documentales sobre los sectores de la animación y del videojuego y de aplicación práctica de los contenidos estudiados.	15,00	0,00	40,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B09, B12, B13, C03, C05, C07, C09.
Suma de horas por tipo		54,00	0,00	96,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Eventos científicos y/o divulgativos [SEG09]	Los estudiantes realizarán la práctica de enviar un proyecto de animación y/o de videojuegos a un evento seleccionado de estos sectores. Estos proyectos podrán ser personales o realizados anteriormente en alguna asignatura. Esta actividad puede ser individual o en grupos reducidos. La realización de esta actividad es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20,00	A22, B02, B04, B05, B09, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C09.
Prueba mixta [SEG32]	Prueba que incluye preguntas de respuesta larga, entre otras. En ella se evalúa el temario y las lecturas obligatorias. 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, B02, B03, B05, C01.
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajos teóricos y/o prácticos, individuales o en grupos reducidos. Estos trabajos podrán llevar asociada la realización de una presentación oral o de una prueba mixta (individual). La realización de todas estas actividades (trabajos, presentaciones, pruebas) es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40,00	A02, A22, B02, B03, B04, B05, B09, B12, B13, C03, C05, C07, C09.
Total (%)		100,00	

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, **realizar todas las actividades** de los trabajos tutelados y **enviar** el proyecto para el evento de animación o videojuegos.

5.3. Oportunidad adelantada

No procede

5.4. Dispensa académica

Los trabajos tutelados y la actividad de evento científico y/o divulgativo pueden realizarse individualmente, por tanto, se adaptan con facilidad a los estudiantes con dispensa académica, tanto en su realización como en su evaluación.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- [Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento; Cerviño Fernández, Julio. (2023). Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. Libro. [\[URL\]](#)
- Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación (DIBOOS) (2022). La capacitación en el mundo de la animación y los VFX: elaboración y difusión de estudio sobre la formación a nivel nacional y europeo. Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación (DIBOOS). Libro. [\[URL\]](#)
- Festival de Cine Español de Málaga; Caimán Cuadernos de Cine; Heredero, Carlos F., ed. lit. (2019). Industria del cine y el audiovisual en España estado de la cuestión 2015-2018. Festival de Málaga Cine en Español. Libro. [\[URL\]](#)
- Schreier, Jason (2020). Sangre, sudor y píxeles. Héroes de papel. Libro. [\[URL\]](#)
- Schreier, Jason, autor (2017). Blood, sweat, and pixels : the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. Harper, First edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Sebastián Morillas, Ana, coord.; Carrillo Marqueta, Juan, coord. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Abraham, Benjamin J. (2022). Digital Games After Climate Change. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. Libro. [\[URL\]](#)