

Academic Year: 2025/26

200293 - Advertisement for Animation and Video Games

The English version of the teaching guide may be incomplete and/or partially translated. The teaching guide is the document that presents the academic proposal for this UDC subject. This document is public and cannot be modified, except in exceptional cases under the review of the competent authority in accordance with the current regulations that establish the process for developing guides.

Teaching Guide Information

Subject code: 200293

Degree program: 10014 - Degree in Digital Creation, Animation and Video Games

Type: Elective

Year: 4

Number of ECTS: 4.5

Period: Second term

Languages:

Degree coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Subject coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Faculty: Patricia Comesaña Comesaña

1. Overview

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.

2. Educational and learning outcomes (RD 822/2021 degree programs) or competences (RD 1393/2007 degree programs)

Competences (RD 1393/2007 degree programs)

- **[A01]** CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
- **[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.
- **[A03]** CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
- **[A04]** CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
- **[A05]** 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.
- **[A06]** 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.
- **[A07]** CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del

arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.

- **[A09]** CE9 - Conocer las diferentes técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales, para su uso tanto en tiempo real como en render off-line. Comprender la importancia de la topología y las normales en los modelos digitales.
- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A11]** CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción.
- **[A12]** CE12 - Conocer las estructuras y los fundamentos básicos de la programación de videojuegos, así como el funcionamiento de las herramientas y las terminologías adecuadas en lenguaje técnico.
- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[B01]** 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
- **[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.
- **[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.
- **[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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
- **[C02]** CT2 - Mastering oral and written expression in a foreign language.
- **[C03]** CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
- **[C04]** CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
- **[C05]** CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
- **[C06]** CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
- **[C07]** CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
- **[C08]** CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Learning outcomes (RD 1393/2007 degree programs)

Learning outcomes	Study programme competences / results		
Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	A2 A4 A5	B1 B2 B3	C1 C3 C4

	A6 A20	B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14	C5 C6 C7 C8 C9
Xerar contido de interese sobre un produto de animación/ videoxogo	A1 A2 A5 A6 A7 A10 A11 A12	B2 B3 B4 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Planificar evento promocional dun produto de animación/ videoxogo	A1 A3 A7 A9 A11	B1 B4 B5 B9	C1 C3
Coñecer e orientar o proceso creativo publicitario dos produtos de animación/ videoxogo	A3 A10 A11 A12	B2 B5 B6	C1 C3 C4

3. Contents

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
Topic	Tema 1. Estratexias promocionais no sector da animación e videoxogos: 1.1. Relacións cos medios 1.2. Relacións cos influencers 1.3. Xestión de eventos			
Topic	Tema 2. Estratexias de contidos no sector da animación e os videoxogos: 2.1. Estratexias de contidos no sector da animación 2.2. Estratexias de contidos no sector dos videoxogos 2.3. Outras estratexias dixitais de interese			
Topic	Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos: 3.1. Publicidade on e offline 3.2. Promoción de vendas			

4. Teaching methodologies and training activities

Modality In-person					
Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Personalized attention	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo	1,00	0,00	0,00	

Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
[MAG00]	e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.				
Case study [MAG08]	Revisión en clase e investigación individual do alumno, de campañas relevantes no sector.	1,50	0,00	4,00	A05, A06, B01, B02, B03, B04, B05, C01, C08.
Panel discussion [MAG15]	Convite á participación de profesionais do sector para o achegamento á realidade empresarial da función de comunicación no ámbito da animación e os videoxogos.	1,50	0,00	0,00	A06, A11, B02, B03, B06, C01, C02, C03, C04, C09.
Workshop [MAG16]	Desenvolvemento de traballos orientados á aplicación práctica dos contidos da materia.	13,50	0,00	37,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A20, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.
Mixed objective/subjective test [MAG32]	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia con preguntas test e preguntas de desenvolvemento.	1,50	0,00	28,00	C08.
Guest lecture / keynote speech [MAG39]	Exposición comentada e participativa na aula dos contidos do temario.	12,50	0,00	12,00	A01, A02, A03, A05, A06, A07, A09, A10, A11, A12, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, C01, C02, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Sum of hours by type		31,50	0,00	81,00	
Total hours				112,50	

5. Assessment

Modality In-person			
Assessment system	Description	Weighting (%)	Education and learning outcomes / competences
Workshop [SEG16]	Desenvolvemento de traballos de aplicación dos conceptos e contidos da materia. A presentación oral destes traballos formará parte da calificación final.	70,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A20, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.
Mixed objective/subjective test [SEG32]	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30,00	C08.
Total (%)		100,00	

All aspects related to academic exemption, study dedication, retention, and academic fraud will be governed in accordance with the current [academic regulations](#) of the UDC.

5.1. First opportunity

A parte práctica da materia debe estar aprobada para realizar a suma da cualificación do exame. Para aprobar a asignatura é preciso aprobar todas as partes. A asistencia á presentación oral é obrigatoria. Nos asistir para presentar o traballo supón que dita práctica está suspensa.

As faltas de ortografía penalizarán a cualificación de traballos e exame.

Os criterios mantéñense para a oportunidade de xullo e para a adelanta.

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

5.2. Second opportunity

A forma de valoración na oportunidade extraordinaria e adiantada realizarase da mesma forma que a oportunidade ordinaria, salvo que por adaptación académica se acorde realizar outras actividades co profesor previamente á entrega.

5.3. Early opportunity

A forma de valoración na oportunidade extraordinaria e adiantada realizarase da mesma forma que a oportunidade ordinaria, salvo que por adaptación académica se acorde realizar outras actividades co profesor previamente á entrega.

5.4. Academic exemption

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC

O alumnado con exención académica deberá poñerse en contacto co profesor ao comezo do curso, vía Moodle ou correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado para compensar as faltas de asistencia ás clases maxistras e as horas de traballo na aula.

Salvo o exame final e segunda oportunidade, o resto das actividades son susceptibles de adaptación segundo dispensa académica. As presentacións orais realizaranse en vídeo.

6. Recommended bibliography

Basic bibliography

- Amorós. A. y Comesaña, P. (2012). Cine y Publicidad: La imagen cinematográfica como soporte publicitario. Estudio de caso los dibujos animados. Journal. [\[URL\]](#)
- Amorós. A. y Comesaña, P. (2016). Cartoons, publicidad y transmedialidad. Journal paper. [\[URL\]](#)
- Comesaña Comesaña, P. (2020). Flujo de consumo en productos de animación. Estrategias Blended Marketing. Tirant Lo Blanch. Book chapter.
- Comesaña Comesaña, P. (2024). Celebridades como embajadoras del cine de animación. Estrategias de marketing cinematográfico. Dykinson. Book chapter.
- Huguet Rodríguez, Jorge., González López-Huerta, Juan José. (2012). Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing. Wolters Kluwer España. Book. [\[URL\]](#)
- Martí Parreño, José. (2010). Marketing y videojuegos product placement, in-game advertisigin y advergaming. ESIC. Book. [\[URL\]](#)
- Sebastián Morillas, Ana, coord.; Carrillo Marqueta, Juan, coord. (2010). Marketing Hero : herramientas comerciales de los videojuegos. ESIC. Book. [\[URL\]](#)

Supplementary bibliography

- Amorós. A. y Comesaña, P. (2016). Estrategias publicitarias 360° en los eventos cinematográficos: el Festival de Cans. Journal paper. [\[URL\]](#)