

Curso Académico: 2025/26

200293 - Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos

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: 200293

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

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Patricia Comesaña Comesaña

Profesorado: Patricia Comesaña Comesaña

1. Descripción general

En el sector de la animación y de los videojuegos tiene un importante papel la comunicación promocional. Un buen producto debe ir acompañado de una buena comunicación. La materia busca acercar las bases para desarrollar estrategias de comunicación idóneas, atendiendo a las diversas técnicas de promoción y publicidad.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** CE1 - Conocer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestións xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos 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 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.
- **[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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- **[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 | | |
|--|--------------------------------------|----|----|
| Desarrollar una estrategia promocional de un producto de animación/ videojuego | A2 | B1 | C1 |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | A4 A5 A6 A20 | B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 | C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 |
| Generar contenido de interés sobre un producto de animación/ videojuego | A1 A2 A5 A6 A7 A10 A11 A12 | B2 B3 B4 B7 B8 B9 | C1 C2 C3 C4 |
| Planificar evento promocional de un producto de animación/ videojuego | A1 A3 A7 A9 A11 | B1 B4 B5 B9 | C1 C3 |
| Conocer y orientar el proceso creativo publicitario de los productos de animación/videojuego | A3 A10 A11 A12 | B2 B5 B6 | C1 C3 C4 |

3. Contenidos

| Unidad de contenido | Descripción | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias | Metodologías docentes y actividades formativas | Sistemas de evaluación |
|---------------------|--|---|--|------------------------|
| Tema | Tema 1. Estrategias promocionales en el sector de animación y videojuegos: 1.1. Relaciones con los medios 1.2. Relaciones con influencers 1.3. Gestión de eventos | | | |
| Tema | Tema 2. Estrategias de contenidos en sector de animación y videojuegos: 2.1. Estrategias de contenidos en sector de animación 2.2. Estrategias de contenidos en sector de videojuegos 2.3. Otras estrategias digitales de interés | | | |
| Tema | Tema 3. Publicidad en sector de animación y videojuegos: 3.1. Publicidad on y offline 3.2. Promoción de ventas | | | |

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] | El desarrollo del taller requiere el seguimiento y tutorización de equipos de trabajo y sus miembros dentro y fuera de las sesiones del aula. | 1,00 | 0,00 | 0,00 | |
| Estudio de casos [MAG08] | Revisión en clase e investigación individual del alumno, de campañas relevantes en el sector. | 1,50 | 0,00 | 4,00 | A05, A06, B01, B02, B03, B04, B05, C01, C08. |
| Mesa redonda [MAG15] | Participación de profesionales del sector para el acercamiento a la realidad empresarial de la comunicación en el ámbito de la animación y los videojuegos. | 1,50 | 0,00 | 0,00 | A06, A11, B02, B03, B06, C01, C02, C03, C04, C09. |
| Taller [MAG16] | Desarrollo de trabajos orientados a la aplicación práctica de contenidos de la 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. |
| Prueba mixta [MAG32] | Prueba de evaluación en relación a contenidos de la materia con preguntas test y preguntas de desarrollo. | 1,50 | 0,00 | 28,00 | C08. |
| Sesión magistral [MAG39] | Exposición comentada y participativa en el aula de los contenidos del 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. |
| Suma de horas por tipo | | 31,50 | 0,00 | 81,00 | |
| Horas totales | | | | 112,50 | |

5. Evaluación

| Modalidad Presencial | | | | |
|-----------------------|--|-----------------|--|--|
| Sistema de evaluación | Descripción | Ponderación (%) | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias | |
| Taller [SEG16] | Desarrollo de trabajos de aplicación de los conceptos y contenidos de la materia. La presentación oral de estos trabajos formará parte de la 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. | |
| Prueba mixta [SEG32] | Examen de evaluación de los contenidos de la asignatura. | 30,00 | C08. | |
| 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

La parte práctica de la asignatura debe aprobarse para que la nota del examen sea válida. Para aprobar la asignatura, es necesario aprobar todas las partes. La asistencia a la presentación oral es obligatoria. La inasistencia a la presentación del trabajo implica la suspensión de la práctica.

Los estudiantes deben entregar el trabajo práctico según los criterios establecidos por el profesor.

Las faltas ortográficas penalizarán la calificación del trabajo y del examen.

Los criterios se mantienen para la convocatoria de julio y para futuras convocatorias.

Todos los aspectos relacionados con la exención académica, la dedicación al estudio, la permanencia y el fraude académico se registrarán por la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

El método de evaluación en la oportunidad extraordinaria y avanzada se realizará de la misma forma que la oportunidad ordinaria, salvo que por adaptación académica se acuerde realizar otras actividades con el profesor con carácter previo a la entrega.

5.3. Oportunidad adelantada

El método de evaluación en la oportunidad extraordinaria y avanzada se realizará de la misma forma que la oportunidad ordinaria, salvo que por adaptación académica se acuerde realizar otras actividades con el profesor con carácter previo a la entrega.

5.4. Dispensa académica

Todos los aspectos relacionados con la exención académica, la dedicación al estudio, la permanencia y el fraude académico se registrarán por la normativa académica vigente de la UDC.

Los estudiantes con exención académica deberán contactar con el profesor al inicio del curso, a través de Moodle o correo electrónico, para acordar un itinerario personalizado que compense las ausencias a las clases magistrales y las horas de trabajo en el aula.

Excepto el examen final y la segunda oportunidad, el resto de las actividades están sujetas a adaptaciones según la exención académica. Las presentaciones orales se realizarán en video.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

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