

Curso académico: 2025/26

200293 - Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200293

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Patricia Comesaña Comesaña

Profesorado: Patricia Comesaña Comesaña

1. Descrición xeral

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. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** CE1 - Coñecer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestións xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos de animación.
- **[A02]** CE2 - Coñecer e ter capacidade para analizar o sector da animación e do videoxogo na súa vertente creativa e industrial, así como a súa evolución histórica.
- **[A03]** CE3 - Capacidade para comprender e diferenciar os diversos enfoques da linguaxe audiovisual.
- **[A04]** CE4 - Relacionar e aplicar os principios da narrativa gráfica e audiovisual.
- **[A05]** CE5 - Habilidade para seleccionar, comunicar e dar forma a diferentes mensaxes, así como para planificar a súa difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuais e multimedia, atendendo ás normas da súa linguaxe e narrativa.
- **[A06]** CE6 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar graficamente os elementos dunha animación ou videoxogo, de cara á creación da documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidade para analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear dixitalmente os elementos visuais dunha animación ou videoxogo.

- **[A09]** CE9 - Coñecer as diferentes técnicas e modos de representación para a creación de modelos dixitais, tanto para o seu uso en tempo real como en renderización off-line. Comprender a importancia da topoloxía e das normais nos modelos dixitais.
- **[A10]** CE10 - Coñecer as etapas principais do pipeline dunha produción de animación ou videoxogo e a súa importancia dentro do proceso global.
- **[A11]** CE11 - Saber definir as propiedades dos materiais asignados aos obxectos dunha escena 3D, incluíndo o uso de técnicas de mapeado de texturas, así como coñecer as diferentes técnicas de iluminación e render para a xeración de imaxes por computador utilizadas en animación e videoxogos. Saber avaliar o custo das diferentes técnicas de iluminación e sombreado (shading), para a toma de decisións nunha produción.
- **[A12]** CE12 - Coñecer as estruturas e fundamentos básicos da programación de videoxogos, así como o funcionamento das ferramentas e a terminoloxía técnica adecuada.
- **[A20]** CE20 - Comprender e saber aplicar os modelos de xestión de proxectos de animación e videoxogos.
- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar a expresión e comprensión oral e escrita dunha lingua estranxeira.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C05]** CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
· Desenvolver unha estratexia promocional dun produto de animación/ videoxogo	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
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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	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			
Tema	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			
Tema	Tema 3. A publicidade no sector da animación e os videoxogos: 3.1. Publicidade on e offline 3.2. Promoción de vendas			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	O desenvolvemento do obradoiro require do seguimento e titorización dos equipos de traballo e dos seus membros dentro e fóra das sesións da aula.	1,00	0,00	0,00	
Estudo de casos [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.
Mesa redonda [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.
Obradoiro [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.
Proba mixta [MAG32]	Proba de avaliación en relación aos contidos da materia con preguntas test e preguntas de desenvolvemento.	1,50	0,00	28,00	C08.
Sesión maxistral [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.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totais				112,50	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [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.
Proba mixta [SEG32]	Exame de avaliación dos contidos da asignatura.	30,00	C08.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

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.

Os alumnos deberán entregar os traballos prácticos segundo os criterios estipulados polo docente.

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. Segunda oportunidade

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. Oportunidade adiantada

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. Dispensa académica

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. 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. Artigo 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). Celebrities 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 advertising 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. Artigo de revista. [\[URL\]](#)