

Curso Académico: 2025/26

200298 - Inglés Profesional

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: 200298

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

Tipo: Obligatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Inglés

Docencia Interactiva: Grupo 101: Inglés

Grupo 102: Inglés

Acta: Grupo 1: Inglés

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Ángela Joaquina Llanos Tojeiro

Profesorado: Ángela Joaquina Llanos Tojeiro, Pamela Jean Howes

1. Descripción general

Esta asignatura desarrolla las destrezas comunicativas en inglés enfocadas al campo de la creación digital, la animación y los videojuegos. Integra el vocabulario técnico y los formatos comunicativos de la industria para ayudar a los estudiantes a utilizar el inglés en un entorno profesional.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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.
- **[A41]** CE41 - Capacidad de expresarse en lengua inglesa oral y escrita en el ámbito profesional y en el ámbito académico de la creación digital, la animación y los 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
- **[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.
- **[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.
- **[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		
	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Aprendizaje a lo largo de la vida: herramientas para mejorar el aprendizaje autónomo del inglés profesional en el ámbito de la creación digital, animación y videojuegos.	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
El inglés profesional en el ámbito de los videojuegos: aspectos fundamentales Introducción a la industria Análisis empresarial y pensamiento crítico aplicado Comunicación escrita y escrita en el contexto profesional La cultura del sector de la animación	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Lección	1. Introduction and Industry Overview: Industry specific vocabulary.	A05, A41, B04, C02.	MAG00, MAG22, MAG39.	SEG17, SEG22.
Lección	2. Professional Roles and Career Paths: types of companies, job responsibilities...	A05, A41, B02, B11, C02, C03.	MAG00, MAG17, MAG22, MAG30, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30.
Lección	3. The Creative Process: From Concept to Product	A05, A41, B03, B04, B12, C02, C03, C04.	MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	4. Tools of the Trade: Software and Technical Terms	A41, C02, C03.	MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	5. Visual Storytelling and Narrative Design	A05, A41, B04, B12, C02.	MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	6. Game Design Documents (GDD) and Briefs	A05, A41, B02, B13, C02, C03, C07.	MAG00, MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	7. Project Pitches: Selling Ideas	A05, A41, B03, B04, B12, C02, C03.	MAG00, MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	8. Presenting Portfolios and Prototypes	A05, A41, B02, B05, B11, C02, C03, C07.	MAG00, MAG17, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG17, SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	9. Marketing and Promotion	A05, A41, B04, B11, B12, C02, C03, C04.	MAG00, MAG22, MAG30, MAG31, MAG39.	SEG22, SEG30, SEG31.
Lección	10. Final Team Project: Preparation and Delivery	A05, A41, B04, B09, B11, B12, C02, C03, C04, C07.	MAG00, MAG22.	SEG22.

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]	Para la elaboración de la presentación oral, @s estudiantes recibirán atención personalizada en las clases de DI y en las tutorías. ----- Para el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, se acordará al inicio del curso un calendario específico de tutorías compatible con su dedicación.	1,00	0,00	1,00	
Portafolio del alumnado [MAG17]	Es una carpeta o archivador ordenado por secciones, debidamente identificadas o etiquetadas, que contiene los registros o materiales producto de las actividades de aprendizaje realizadas por el alumnado en un período de tiempo, con los comentarios y calificaciones asignadas por el profesor, lo que permite visualizar el progreso del alumnado.	10,00	0,00	10,00	
Presentación oral [MAG22]	L@s estudiantes realizarán diversas presentaciones orales individuales y trabajarán en equipo para desarrollar un proyecto y que presentarán oralmente en las clases de DI.	4,00	0,00	15,00	A05, A41, B02, B03, B04, B11, B12, C02, C03, C06, C07.
Prueba de respuesta múltiple [MAG30]	L@s estudiantes realizarán dos pruebas cortas de respuesta múltiple.	3,00	0,00	12,00	A41, B01, B03.
Prueba objetiva [MAG31]	Examen	2,00	0,00	23,00	B01, B13, C02.
Sesión magistral [MAG39]	Se recomiendan la asistencia y participación en estas clases DE e DI.	44,00	0,00	25,00	B01, B02, B03, B04, B05, C01, C02, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		64,00	0,00	86,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Portafolio del alumnado [SEG17]	Es una carpeta o archivador ordenado por secciones, debidamente identificadas o etiquetadas, que contiene los registros o materiales producto de las actividades de aprendizaje realizadas por el alumnado en un período de tiempo, con los comentarios y calificaciones asignadas por el profesor, lo que permite visualizar el progreso del alumnado.	20,00	A05, A41, B04, B11, C02, C03.
Presentación oral [SEG22]	En esta exposiciones orales se evaluarán la expresión oral y las competencias de trabajo en grupo.	20,00	A05, A41, B02, B03, B04, B11, B12, C02, C03, C06, C07, C09.

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prueba de respuesta múltiple [SEG30]	Dos pruebas cortas de respuesta múltiple.	20,00	A41, B01, B03.
Prueba objetiva [SEG31]	Examen final. Calificación mínima: 4	40,00	B01, B13, C02.
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

PRIMERA OPORTUNIDAD: Se aplicarán los criterios de evaluación anteriormente indicados en esta sección.

NORMATIVA DE EVALUACIÓN:

1. **Condiciones de evaluación:** Está prohibido acceder al aula del examen con cualquier dispositivo que permita la comunicación con el exterior y/o almacenamiento de información.

2. **Identificación del estudiante:** El estudiante ha de acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente.

TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. **Calificación de no presentado:** Corresponde al alumno, cuando solo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación alcanzada.

2. **Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia:** Excepto para las fechas aprobadas en la Junta de Facultad para la prueba objetiva final, para las restantes pruebas se acordará al inicio del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación.

OTRAS OBSERVACIONES DE EVALUACIÓN:

La calificación final de **Inglés Profesionales** el resultado ponderado de las pruebas orales individuales y en grupo (30%), además de las dos pruebas cortas (20%), la prueba objetiva (examen final = 50%). Es obligatorio entregar todos los trabajos en los plazos correspondientes así como obtener **una nota mínima de 4 en el examen final**. Los alumnos que tengan que presentarse a la convocatoria de **julio**, deberán entregar los trabajos de las partes no superadas en la fecha del examen de julio.

IMPORTANTE:

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

****Perspectiva de género:**** Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autoras/es de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnas y alumnos...

Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.

Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

5.2. Segunda oportunidad

SEGUNDA OPORTUNIDAD: En esta convocatoria, la prueba objetiva valdrá 60% y el alumno deberá presentar su portfolio en pdf y de forma oral 40%.

5.4. Dispensa académica

Los estudiantes con Dispensa académica deberán grabar las presentaciones orales en Teams en los mismos plazos que el resto de los alumnos.

Las dos pruebas de respuesta multiple pueden realizarlas el mismo día del examen final.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bacher, Hans, P. (2007). Dream Worlds: Production Design in Animation. Routledge. Libro.
- Harris, Duncan, Wiltshire, Alex (2022). Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds. Thames and Hudson Ltd. Libro.
- Hill-Whittal, Richard The Indie Game Developer Handbook. Focal Press. Capítulo de libro.

- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Libro. [URL](#)