

Curso académico: 2025/26

200298 - Inglés Profesional

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: 200298

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

Tipo: Obrigatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro 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 materia: Ángela Joaquina Llanos Tojeiro

Profesorado: Ángela Joaquina Llanos Tojeiro, Pamela Jean Howes

1. Descrición xeral

Esta asignatura desenvolve as destrezas comunicativas en inglés enfocadas a o campo do deseño dixital, a animación e os videoxogos. Integra vocabulario técnico e formatos comunicativos da industria para axudar a os estudantes a facer uso do inglés nun entorno profesional.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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.
- **[A41]** CE41 - Capacidade para expresarse en lingua inglesa, oral e escrita, no ámbito profesional e académico da

creación dixital, 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.
- **[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.
- **[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.
- **[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.
- **[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		
Aprendizaxe ao longo da vida: ferramentas para mellorar o aprendizaxe autónomo do inglés profesional no ámbito da creación dixital, animación e videoxogos.	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
O inglés profesional no ámbito da animación e os video xogos: aspectos fundamentais Introducción á industria Análise empresarial e pensamento crítico aplicado Comunicación oral y escrita no contexto profesional A cultura do sector da animación	A5 A41	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B11 B12 B13	C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
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. 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]	Para a elaboración da presentación oral, @s estudantes recibirán atención personalizada nas aulas de DI e nas tutorías. ----- Para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, acordarase ao inicio do curso un calendario específico de tutorías compatible coa sus dedicación.	1,00	0,00	1,00	
Portafolios do alumnado [MAG17]	É unha carpeta ou archivador ordenado por seccións, debidamente identificadas ou etiquetadas, que contén os rexistros ou materiais produto das actividades de aprendizaxe realizadas polo alumnado nun período de tempo, cos comentarios e cualificacións asignadas polo profesor, o que lle permite visualizar o progreso do alumnado.	10,00	0,00	10,00	
Presentación oral [MAG22]	@s estudantes farán diversas presentacións orais individuais e traballarán en equipo para desenvolver un proxecto que presentarán oralmente en grupo nas aulas de DI.	4,00	0,00	15,00	A05, A41, B02, B03, B04, B11, B12, C02, C03, C06, C07.
Proba de resposta múltiple [MAG30]	@s estudantes realizarán dúas probas cortas de resposta múltiple.	3,00	0,00	12,00	A41, B01, B03.
Proba obxectiva [MAG31]	Exame	2,00	0,00	23,00	B01, B13, C02.
Sesión maxistral [MAG39]	Recoméndase a asistencia e participación nas aulas de 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Portafolios do alumnado [SEG17]	É unha carpeta ou archivador ordenado por seccións, debidamente identificadas ou etiquetadas, que contén os rexistros ou materiais produto das actividades de aprendizaxe realizadas polo alumnado nun período de tempo, cos comentarios e cualificacións asignadas polo profesor, o que lle permite visualizar o progreso do alumnado.	20,00	A05, A41, B04, B11, C02, C03.
Presentación oral [SEG22]	Nestas exposicións orais evaluaránse a expresión oral, e no seu caso as competencias de traballo en equipo..	20,00	A05, A41, B02, B03, B04, B11, B12, C02, C03, C06, C07, C09.

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Proba de resposta múltiple [SEG30]	Duas probas corta de resposta múltiple	20,00	A41, B01, B03.
Proba obxectiva [SEG31]	Exame final Calificación mínima: 4	40,00	B01, B13, C02.
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

NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

1. **Condicións de avaliación:** Está prohibido acceder a aula do exame con cualquier dispositivo que permita a comunicación co o exterior e/ou almacenamiento de información.

2. **Identificación do estudante:** O estudante ten que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

TIPOS DE CALIFICACIÓN:

1. **Calificación de non presentado:** Corresponde ao alumno, cando so participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a calificación final, con independencia da calificación alcanzada.

2. **Estudiantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia:** Excepto para las datas aprobadas na Xunta de Facultade para a proba obxectiva final, para as restantes probas se acordará ao inicio do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación.

OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

PRIMEIRA OPORTUNIDADE: Se aplicarán os criterios de avaliación anteriormente indicados nesta sección.

SEGUNDA OPORTUNIDADE: Nesta convocatoria, o alumn@ realizará a proba obxectiva 60% e presentará o seu portafolio en pdf e de forma oral 40%

CONVOCATORIA ADIANTADA: Nesta convocatoria una proba oral por determinar sustitue á porcentaxe da avaliación continua (40%) e a proba obxectiva (60%).

OUTRAS OBSERVACIONES DE AVALIACIÓN:

A calificación final de **Inglés Profesional** é o resultado ponderado das probas orales individuais mais en grupo, mais as dúas probas de resposta múltiple, a proba obxectiva (examen final). E obrigatorio entregar todos os traballos nos prazos correspondentes así como obter **unha nota mínima de 4 no exame final**. Os alumnos que teñan que presentarse a convocatoria de **xulio**, deberán entregar os traballos das partes non superadas na data do examen.

O alumnado que non se presente o día do exame oficial obterá a cualificación de NP, se entregou menos do 50% de traballos durante o curso.

****Alumnado con dispensa:****O alumnado matriculado a tempo parcial e que teña concedida unha dispensa académica, tal e como establece a Normativa desta universidade, será avaliado en calquera das dúas oportunidades seguindo os mesmos criterios que para a segunda oportunidade de xullo.

****Perspectiva de xénero:****Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria, deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autora/es de ambos sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnas e alumnos...)

Traballárase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e incluírase na contorna para modificalo e fomentar valores de respecto e igualdade.

Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

IMPORTANTE:

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

5.2. Segunda oportunidade

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

5.3. Oportunidade adiantada

OPORTUNIDAD ADELANTADA: En esta convocatoria, a la prueba objetiva final (60%) se le añade una prueba oral por determinar que sustituye a la evaluación continua (40%).

5.4. Dispensa académica

Os estudantes con Dispensa académica deberán grabar as presentacións orales en Teams nos mesmos prazos que o resto dos alumnos.

As dúas probas de resposta multiple poden facelas no mesmo día do exame 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](#)