Guia docente					
Datos Identificativos					2019/20
Asignatura (*)	Historia de la Animación y los Videojuegos			Código	616G02003
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero		Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Puentes Rivera, Iván		Correo electrónico	i.puentes@udc.es	
Profesorado	Puentes Rivera, Iván		Correo electrónico	i.puentes@udc.es	
Web					
Descripción general	La materia pretende formar al alumnado en la evolución histórica, con perspectiva geográfica y cultural, de la industria de los videojuegos y la animación, desde los comienzos hasta la época actual.				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A2	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.
B2	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
B3	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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
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.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	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.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Ser capaz de analizar obras audiovisuales desde la perspectiva de la historia estética y tecnológica.	A2	B2	C1
Conocer la evolución histórica de la animación y de los videojuegos.	A2	B5	C5

Ser capaz de presentar claramente las conclusiones y los argumentos de un estudio. Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.		B2 B3 B4 B11	C1
Mejorar la capacidad analítica.	A2	B2 B3	C8
Habilidad para la organización y temporalización de las tareas.		B2 B5	C3 C9
Resolver problemas de forma eficaz.		B2 B5 B11	C3 C5 C7
Comunicarse de manera eficaz en un ambiente de trabajo.		B2 B3 B4	C1 C4 C5 C6 C7 C9
Trabajar en equipo de modo colaborativo.		B4 B11	C3 C4 C7 C9
Tener la capacidad de recoger e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su campo de estudio) para emitir juicios que incluyan reflexiones sobre temas relevantes de tipo social, científico o ético.		B3 B5	C4 C6
Aplicar los conocimientos adquiridos al trabajo o vocación de una forma profesional y tener las competencias necesarias para defender argumentos y resolver problemas dentro del campo de estudio propio.		B2 B3 B5	

Contenidos	
Tema	**Subtema**
Parte 1: Historia de la animación y los videojuegos	1.1. Estados Unidos 1.2. Europa 1.3. Japón 1.4. España 1.5. Galicia 1.6. Otros territorios significativos en la animación y los videojuegos
Parte 2: Evolución histórica de plataformas y dispositivos	2.1. Televisión 2.2. Máquinas arcade 2.3. Ordenador 2.4. Videoconsolas 2.5. Dispositivos móviles
Parte 3: Animación en el audiovisual	3.1. Los primeros largometrajes 3.2. Walt Disney 3.3. La animación y la televisión 3.4. Las nuevas formas de animación en el cine. La transformación tecnológica

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competéncias**	**Horas presenciales**	**Horas no presenciales / trabajo autónomo**	**Horas totales**

Sesión magistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	39	61
Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	22	60	82
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	3	0	3
Prueba de respuesta múltiple	B5 C1	2	0	2
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral	Clases expositivas en las que se desarrollarán los temas indicados en el punto de contenidos, explicando la evolución histórica de la animación y los videojuegos en cada uno de los ámbitos geográficos y culturales señalados y mostrando ejemplos específicos que faciliten la comprensión.
Trabajos tutelados	Los alumnos/las, de manera individual o agrupados en parejas, elaborarán en las sesiones prácticas trabajos de investigación, análisis y debate de cada una de las realidades explicadas en las clases expositivas, trabajos que serán entregados al final de la sesión. A mayores, en grupos configurados durante la primera semana de docencia (invariables hasta el final de la materia), el alumnado elaborará un trabajo final consistente en la investigación y ampliación de conocimientos sobre la historia de los videojuegos en Galicia, tomando como referencia un estudio o profesional concreto. Finalmente, en la última clase práctica cada grupo expondrá los resultados del trabajo elaborado.
Presentación oral	Como fue señalado en el apartado de trabajos tutelados, en la última clase los diferentes grupos expondrán las conclusiones y resultados de su investigación sobre la historia de los videojuegos en Galicia.
Prueba de respuesta múltiple	El alumnado realizará, con carácter obligatorio, un examen tipo test sobre los conocimientos adquiridos en las sesiones expositivas y prácticas de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Presentación oral Trabajos tutelados	El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante las sesiones prácticas, al igual que en las horas de tutorías comunicadas al inicio de la materia. Se recomienda, en todo caso, concertar previamente por e-mail con el profesor la atención en las tutorías, a fin de poder adaptarse mejor a las necesidades horarias de cada cual. Los alumnos/las con dispensa académica deben contactar con el profesor antes del 30 de septiembre para acordar un intinerario personalizado que permita suplir las ausencias a las sesiones magistrales y prácticas planificadas.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	Tal y como se señala en el punto anterior, la exposición oral del trabajo final de la materia será puntuada con un máximo de 0,5 puntos (5 sobre 100); valorándose aspectos como la claridad expositiva, la capacidad de argumentación o la justificación y coherencia del trabajo realizado en relación con los objetivos marcados.	5

Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	El trabajo final de la materia, entregado a través de Moodle en la fecha acordada al inicio de las clases, será el elemento fundamental de valoración de la parte práctica, que sumará un máximo de 5 puntos (50 sobre 100), repartidos de la siguiente manera: 4,5 por el trabajo final en grupo + 0,5 por la exposición oral del mismo. La no realización de los trabajos de aula (los hechos durante las sesiones prácticas) será penalizada con 0,5 puntos (5 sobre 100) por cada práctica no entregada.	45
Prueba de respuesta múltiple	B5 C1	En la fecha publicada en el calendario oficial de exámenes de la Facultad, todo el alumnado deberá realizar un examen tipo test sobre los contenidos explicados en las sesiones expositivas y prácticas de la materia. El examen constará de diversas preguntas con respuesta múltiple. Cada pregunta acertada será puntuada con x puntos y cada error restará la mitad de puntos que se obtengan por pregunta acertada, es decir, dos preguntas erradas anulan una acertada. Las preguntas sin contestar no penalizan.	50

Observaciones evaluación
Alumnado presencialEl trabajo final debe ser entregado a través del Moodle de la UDC en la tarea creada al efecto, solo por uno de los/las miembros del grupo y antes de las 23:59 horas del día previo a su exposición oral en la clase. Para la evaluación de este trabajo final, además de las cuestiones de contenido relativas a la investigación llevada a cabo, serán valorados positiva o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita, puesto que se trata de competencias básicas del alumnado universitario y de reproducir en la medida de lo posible los condicionantes de trabajo del ámbito profesional. La nota de este trabajo final será la misma para todos los/las miembros del grupo. Del mismo modo, en relación con la exposición del trabajo, también se evaluará, además de la capacidad argumentativa, la claridad expositiva y la calidad de expresión oral. En esta exposición deben estar presentes e intervenir todos los miembros de cada grupo. En todas las tareas y trabajos escritos penalizarán especialmente las faltas de ortografía, que, en el caso de detectarse más de tres, serán motivo de suspenso de la actividad en cuestión. Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada una de las partes evaluables: examen tipo test y parte práctica (trabajo final + exposición oral - prácticas de clase no entregadas). En caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (examen o práctica), solo deberá examinarse de la parte suspensa. La vigencia de la nota de la parte aprobada quedará limitada a la convocatoria del año académico en curso. Se tendrá en cuenta en la puntuación final de la asignatura la asistencia y participación activa en las sesiones magistrales. Alumnado con dispensa académicaEl alumnado con dispensa académica realizará dos trabajos prácticos, un idéntico al trabajo final del resto de alumnado, pero en este caso realizado de manera individual (2,5 / 25 puntos) y otro, acordado con el profesor al inicio de curso, sobre la historia de la animación en alguno de los ámbitos geográficos incluidos en el temario (2 / 20 puntos). La valoración de la parte práctica se completa con la presentación oral (0,5 / 5 puntos) que, presencialmente o vía online, haga de ambos trabajos; si fuese posible, en la misma fecha y hora que el resto de alumnos/las y, si no, ante el profesor en el día y hora que se acuerde previamente. La fecha límite de entrega de los dos trabajos serán las 23:59 horas del día previo a esa exposición oral. Al igual que en el caso del alumnado presencial, para la evaluación de estos trabajos, además de las cuestiones de contenido, serán valorados positiva o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita; además de la capacidad argumentativa, la claridad expositiva y la calidad de expresión oral en la exposición de los mismos. También serán penalizadas en la misma medida las faltas de ortografía. Los 5 puntos restantes (50 sobre 100) se corresponden al examen tipo test, que deberá ser hecho en las mismas fechas y condiciones que el alumnado presencial. Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo de 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada una de las partes evaluables: examen tipo test y parte práctica (trabajos + exposición oral). En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (examen o práctica), solo deberá examinarse de la parte suspensa. La vigencia de la nota de la parte aprobada quedará limitada a la convocatoria del año académico en curso.

Fuentes de información	
Básica	- Donovan, T. (2018). Replay: la historia de los videojuegos. Sevilla: Héroes de Papel - Lebihan, Y. (2018). Historia de los videojuegos. Barcelona: Redbook - Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Van Woerkom, G. - Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume - Bendazzi, G. (2003). Cartoons ? 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio - López Martín, A. e García Villar, M. (2015). Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid: Diábolo
Complementária	- Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos: de Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado. Barcelona: Ediciones B Grupo Z - Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen - Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra - Pérez Rufí, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis - Rodríguez Prieto, R. (2015). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Martínez Cantudo, R. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis - Márquez, I. (2015). Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil. Barcelona: Anagrama - Encinas Salamanca, A. (2017). Animando lo imposible: los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945). Madrid: Diábolo - Varios Autores (2015). Del trazo al pixel: un recorrido por la animación española. Barcelona: Cameo - Candel Crespo, J. M. (2008). Historia del dibujo animado español. Murcia: Tres Fronteras - Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio - Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunwerg Editores

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Green Campus1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. 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 autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...). 5. 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. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías