UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	History of Animation and Video Games		Code	616G02003
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	First	Basic training	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	E-mail	m.j.diaz@udc.es	
Lecturers	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Puentes Rivera, Iván	E-mail	m.j.diaz@udc.es i.puentes@udc.es	
Web				
General description	A materia pretende formar ao alumnado na evolución histórica, con perspectiva xeopolítica, social e cultural, da industria do videoxogo e a animación, desde os comezos de ambas ata a época actual; adquirindo ao final da mesma un coñecemento básico dos creadores e obras de referencia de cada época e área xeográfica, así como dos avances técnicos nos que se fundamenta o seu desenvolvemento.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.

C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	**Study programme competences / results**		
Ser quen de analizar obras audiovisuais desde a perspectiva da historia estética e tecnolóxica.	A2	B2	C1
Coñecer a evolución histórica da animación e dos videoxogos.	A2	B5	C5
Ser quen de presentar claramente as conclusións e os argumentos dun estudo. Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.		B2 B3 B4 B11	C1
Mellorar a capacidade analítica.	A2	B2 B3	C8
Habilidade para a organización e temporalización das tarefas.		B2 B5	C3 C9
Resolver problemas de forma eficaz.		B2 B5 B11	C3 C5 C7
Comunicarse de xeito eficaz nun ambiente de traballo.		B2 B3 B4	C1 C4 C5 C6 C7 C9
Traballar en equipo de xeito colaborativo.		B4 B11	C3 C4 C7 C9
Ter a capacidade de recoller e interpretar datos relevantes (normalmente dentro do seu campo de estudo) para emitir xuízos que inclúan reflexión sobre temas relevantes de tipo social, científico ou ético.		B3 B5	C4 C6
Aplicar os coñecementos adquiridos ao traballo ou vocación dunha forma profesional e ter as competencias necesarias para defender argumentos e resolver problemas dentro do campo de estudo propio.		B2 B3 B5	

Contents	
Topic	**Sub-topic**

TEMA 1. Pioneiros do cinema de animación.	1.1. Concepto de animación. 1.2. Emile Reynauld e o teatro óptico. 1.3. Georges Méliès. 1.4. James Stuart Blackton. 1.5. Segundo de Chomón. 1.6. Ladislaw Starewicz. 1.7. Quirino Cristiani. 1.8. Emile Cohl.
TEMA 2. Animación en Norteamérica.	2.1. Winsor McCay. 2.2. Max Fleisher. 2.3. Pat Sullivan e Otto Mesmer. 2.4. Walt Disney. 2.5. Pixar. 2.6. Dreamworks. 2.7. Tim Burton.
TEMA 3. Animación en Europa do Leste.	3.1. O Bloque Soviético e o Telón de Aceiro. 3.2. Duga Film Company. 3.3. Escola de Zagreb. 3.4. Ladislaw Starevicz. 3.5. Michael Tsekhanovskiy. 3.6. Soyuzdetmultfilm Studio. 3.7. Andrey Khrzhanovsky. 3.8. Youry Norstein. 3.9. Jiri Trnka. 3.10. Jan Svankmajer.
TEMA 4. Animación no Xapón: O Anime.	4.1. Orixe e concepto de anime. 4.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga. 4.3. Osamu Tezuka e Mushi Production. 4.4. A cultura Otaku. 4.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 4.6. Outros autores de referencia.
TEMA 5. Animación en Europa Occidental e Cinema de Vangarda.	5.1. Europa trala II Guerra Mundial. 5.2. Francia. 5.3. Reino Unido. 5.4. Vangardas e cinema experimental en Europa. 5.5. Cinema de vangarda nos Estados Unidos. 5.6. Canadá: National Film Board.
TEMA 6. Animación en España e en Galicia.	6.1. Precursores do cinema de animación en España. 6.2. A Idade Dourada (1939 - 1953). 6.3. Os anos 60 e 70. 6.4. A década dos 80. 6.5. A dixitalización dos 90. 6.6. Animación en Euskadi. 6.7. Animación en Galicia.
TEMA 7. Historia dos Videoxogos.	7.1. Introdución. 7.2. A industria do videoxogo no mundo. 7.3. A industria do videoxogo en España.

TEMA 8. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40-60.	8.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo. 8.2. Nacemento da informática. 8.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 8.4. Nacemento da televisión. 8.5. John Bennett: Nimrod. 8.6. Alexander Douglas: OXO. 8.7. William Higinbotham: Tennis for Two. 8.8. O Tech Model Railroad Club e o MIT. 8.9. Steve Rusell e Martín Graetz: Spacewar! 8.10. Ralph Baer: Brown Box.
TEMA 9. Videoxogo comercial: Anos 70.	9.1. Contexto histórico. 9.2. Bill Pitts e Hugh Tuck: Galaxy Game. 9.3. Nolan Bushnell e Ted Dabney: Computer Space. 9.4. Odyssey. 9.5. Atari. 9.6. Kee Games. 9.7. A Crise de 1977. 9.8. Taito: Space Invaders. 9.9. Activision. 9.10. Outros videoxogos de referencia.
TEMA 10. Consolidación da industria do videoxogo: Anos 80.	10.1. Contexto histórico. 10.2. Mattel: Intellivision. 10.3. O Crack do 83. 10.4. O éxito dos arcade. 10.5. Namco: Pac-Man. 10.6. Nintendo. 10.7. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda. 10.8. A expansión das consolas. 10.9. Perspectiva ata a actualidade.

Planning				
Methodologies / tests	**Competencies / Results**	**Teaching hours (in-person & virtual)**	**Student?s personal work hours**	**Total hours**
Guest lecture / keynote speech	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	39	61
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	22	60	82
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	3	0	3
Multiple-choice questions	B5 C1	2	0	2
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	**Description**
Guest lecture / keynote speech	Clases expositivas nas que se desenvolverán os temas indicados no punto de contidos, explicando a evolución histórica da animación e os videoxogos en cada un dos ámbitos xeográficos e culturais sinalados e amosando exemplos específicos que faciliten a comprensión.

Supervised projects	Os alumnos/as, de xeito individual ou en grupo, elaborarán nas sesións prácticas traballos de investigación, análise e debate de cada unha das realidades explicadas nas clases expositivas. A maiores, en grupos (invariables ata o final da materia), o alumnado elaborará un traballo final de investigación relacionado coa historia da animación ou do videoxogo. Finalmente, na última clase práctica cada grupo exporá os resultados do traballo elaborado.
Oral presentation	Ao inicio do cuadrimestre o profesorado indicará unha listaxe de filmes de animación que o alumnado deberá ver e traballar en grupo ao longo do curso, dispoñible en Moodle. Coa periodicidade que sinalen os profesores, organizaranse nas clases expositivas e/ou interactivas exposicións con formato cine fórum sobre eses filmes, a fin de traballar e afondar na aprendizaxe colectiva sobre a historia da animación. Ademais, como foi sinalado, no apartado de traballos tutelados, na última clase os diferentes grupos exporán as conclusións e resultados da súa investigación sobre a historia dos videoxogos ou a animación.
Multiple-choice questions	O alumnado realizará, con carácter obrigatorio, un exame tipo test, que pode ser combinado con preguntas de resposta curta, sobre os coñecementos adquiridos nas sesións expositivas e prácticas da materia.

Personalized attention	
Methodologies	**Description**
Oral presentation Supervised projects	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante as sesións prácticas, ao igual que nas horas de titorías comunicadas ao inicio da materia. Recoméndase, en todo caso, concertar previamente por mail cos profesores a atención nas titorías, a fin de poder adaptarse mellor ás necesidades horarias de cada quen. Os alumnos/as con dispensa académica deben contactar cos profesores antes do 30 de setembro para acordar un intinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistrais e prácticas planificadas.

Assessment			
Methodologies	**Competencies / Results**	**Description**	**Qualification**
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	Tal e como se sinala no punto anterior, a exposición oral do traballo final da materia e dos filmes traballados será puntuada cun máximo de 1 punto (10 sobre 100); valorándose aspectos como a claridade expositiva, a capacidade de argumentación ou a xustificación e coherencia do traballo realizado en relación cos obxectivos marcados.	10
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	O traballo final da materia, entregado a través de Moodle na data acordada ao inicio das clases, será o elemento fundamental de valoración da parte práctica, que sumará un máximo de 5 puntos (50 sobre 100), repartidos do seguinte xeito: 4 polo traballo final en grupo + 1 pola exposición oral do mesmo e as dos filmes de animación que sexan visionados e analizados durante el curso. A non realización dos traballos de aula, entendendo por tales os feitos durante as sesións prácticas e a exposición e participación nos cine fórum sobre os filmes, será penalizada con 0,5 puntos (5 sobre 100) por cada traballo non entregado ou non realizado correctamente.	40

Multiple-choice questions	B5 C1	Na data publicada no calendario oficial de exames da Facultade, todo o alumnado deberá realizar un exame tipo test, coa posibilidade de ser combinado con preguntas de respuesta corta, sobre os contidos explicados nas sesións expositivas e prácticas da materia. O test constará de diversas preguntas con resposta múltiple. Cada pregunta acertada será puntuada con x puntos e cada erro restará a metade de puntos que se obteñan por pregunta acertada, é dicir, dúas preguntas erradas anulan unha acertada. As preguntas sen contestar non penalizan.	50

Assessment comments
Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Alumnado presencialO traballo final debe ser entregado a través do Moodle da UDC na tarefa creada ao efecto, só por un dos/as membros do grupo e antes das 23:59 horas do día previo á súa exposición oral na clase. Para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á investigación levada a cabo, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita, posto que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir na medida do posible os condicionantes de traballo do ámbito profesional. A nota deste traballo final será a mesma para todos os/as membros do grupo, que permanecerá invariable desde o inicio do curso.Do mesmo xeito, en relación coa exposición do traballo, tamén se avaliará, ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral. Nesta exposición deben estar presentes e intervir todos os membros de cada grupo.En todas as tarefas e traballos escritos penalizarán especialmente as faltas de ortografía, que, no caso de detectarse máis de tres, serán motivo de suspenso da actividade en cuestión.Para superar a materia deberá obterse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada unha das partes avaliables: exame e parte práctica (traballo final + exposicións orais - prácticas de clase e cine fórum non entregados).No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (exame ou práctica), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.Terase en conta na puntuación final da asignatura a asistencia e participación activa nas sesións maxistrais.Alumnado con dispensa académicaO alumnado con dispensa académica realizará un traballo práctico, idéntico ao traballo final do resto de alumnado, pero neste caso realizado de xeito individual (2,5 / 25 puntos), ademais de ter que entregar a través de Moodle todas as prácticas feitas nas clases interactivas e comentarios sobre as películas que lle sexan asignadas (2 / 20 puntos). A valoración da parte práctica complétase coa presentación oral (0,5/ 5 puntos) que, presencialmente ou vía online, faga do traballo final; se fora posible, na mesma data e hora que o resto de alumnos/as e, se non, ante o profesor no día e hora que se acorde previamente. A data límite de entrega do traballo final serán as 23:59 horas do día previo a esa exposición oral.Ao igual que no caso do alumnado presencial, para a avaliación destes traballos, ademais das cuestións de contido, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita; ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral na exposición dos mesmos. Tamén serán penalizadas na mesma medida as faltas de ortografía.Os 5 puntos restantes (50 sobre 100) correspóndense ao exame, que deberá ser feito nas mesmas datas e condicións que o alumnado presencial.Para superar a materia deberá obterse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada unha das partes avaliables: exame tipo test e parte práctica (traballos + exposición oral).No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (exame ou práctica), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.

Sources of information

Basic	- Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Lebihan, Y. (2018). Historia de los videojuegos. Barcelona: Redbook - Rodríguez Prieto, R. (Coord,) (2016). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Delgado Caldevilla, P. (2019). Animación: de Betty Boop a Tim Burton.. Madrid: Diávolo Ediciones - 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
Complementary	- 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 - Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Editor: Gabriel van Woerkom - Pérez Rufí, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis - 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 - Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunwerg Editores - Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio - 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 - Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Other comments
Green Campus1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel:Non se empregarán plásticos.Realizaranse impresións a dobre cara.Empregarase papel reciclado.Evitarase a impresión de borradores.2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.4. 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 autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.