



## Teaching Guide

Identifying Data					2021/22
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	Videla Rodríguez, José Juan	E-mail	jose.videla@udc.es		
Lecturers	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Videla Rodríguez, José Juan	E-mail	m.j.diaz@udc.es jose.videla@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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modifications to the contents</li> <li>2. Methodologies <ul style="list-style-type: none"> <li>*Teaching methodologies that are maintained</li> <li>*Teaching methodologies that are modified</li> </ul> </li> <li>3. Mechanisms for personalized attention to students</li> <li>4. Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> <li>*Evaluation observations:</li> </ul> </li> <li>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</li> </ol>				

## Study programme competences

Code	Study programme competences
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		
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.	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Concepto de animación.</li><li>1.2. Emile Reynauld y el teatro óptico.</li><li>1.3. Georges Méliès.</li><li>1.4. James Stuart Blackton.</li><li>1.5. Segundo de Chomón.</li><li>1.6. Ladislav Starewicz.</li><li>1.7. Quirino Cristiani.</li><li>1.8. Emile Cohl.</li></ol>
TEMA 2. Animación en Norteamérica.	<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Winsor McCay.</li><li>2.2. Max Fleisher.</li><li>2.3. Pat Sullivan e Otto Mesmer.</li><li>2.4. Walt Disney.</li><li>2.5. Pixar.</li><li>2.6. Dreamworks.</li><li>2.7. Tim Burton.</li></ol>
TEMA 3. Animación en Europa do Leste.	<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. O Bloque Soviético e o Telón de Aceiro.</li><li>3.2. Duga Film Company.</li><li>3.3. Escola de Zagreb.</li><li>3.4. Ladislav Starevicz.</li><li>3.5. Michael Tsekhanovskiy.</li><li>3.6. Soyuzdetmultfilm Studio.</li><li>3.7. Andrey Khrzhanovsky.</li><li>3.8. Youry Norstein.</li><li>3.9. Jiri Trnka.</li><li>3.10. Jan Svankmajer.</li></ol>
TEMA 4. Animación no Xapón: O Anime.	<ol style="list-style-type: none"><li>4.1. Orixe e concepto de anime.</li><li>4.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga.</li><li>4.3. Osamu Tezuka e Mushi Production.</li><li>4.4. A cultura Otaku.</li><li>4.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli.</li><li>4.6. Outros autores de referencia.</li></ol>
TEMA 5. Animación en Europa Occidental e Cinema de Vangarda.	<ol style="list-style-type: none"><li>5.1. Europa trala II Guerra Mundial.</li><li>5.2. Francia.</li><li>5.3. Reino Unido.</li><li>5.4. Vangardas e cinema experimental en Europa.</li><li>5.5. Cinema de vangarda nos Estados Unidos.</li><li>5.6. Canadá: National Film Board.</li></ol>
TEMA 6. Animación en España e en Galicia.	<ol style="list-style-type: none"><li>6.1. Precursores do cinema de animación en España.</li><li>6.2. A Idade Dourada (1939 - 1953).</li><li>6.3. Os anos 60 e 70.</li><li>6.4. A década dos 80.</li><li>6.5. A dixitalización dos 90.</li><li>6.6. Animación en Euskadi.</li><li>6.7. Animación en Galicia.</li></ol>
TEMA 7. Historia dos Videoxogos.	<ol style="list-style-type: none"><li>7.1. Introducción.</li><li>7.2. A industria do videoxogo no mundo.</li><li>7.3. A industria do videoxogo en España.</li></ol>



TEMA 8. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40.	<p>8.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo.</p> <p>8.2. Nacemento da informática.</p> <p>8.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device.</p> <p>8.4. Nacemento da televisión.</p>
Tema 9. Videoxogos. Desenvolvemento tecnolóxico. Anos 50.	<p>9.1. John Bennett: Nimrod.</p> <p>9.2. Alexander Douglas: OXO.</p> <p>9.3. William Higinbotham: Tennis for Two.</p>
TEMA 10. Videoxogos. Desenvolvemento creativo. Anos 60.	<p>10.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT.</p> <p>10.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!</p> <p>10.3. Ralph Baer: Brown Box.</p>
TEMA 11. Videoxogo comercial: Anos 70.	<p>11.1. Contexto histórico.</p> <p>11.2. Bill Pitts e Hugh Tuck: Galaxy Game.</p> <p>11.3. Nolan Bushnell e Ted Dabney: Computer Space.</p> <p>11.4. Odyssey.</p> <p>11.5. Atari.</p> <p>11.6. Kee Games.</p> <p>11.7. A Crise de 1977.</p> <p>10.8. Taito: Space Invaders.</p> <p>10.9. Activision.</p> <p>10.10. Outros videoxogos de referencia.</p>
TEMA 12. Consolidación da industria do videoxogo: Anos 80.	<p>12.1. Contexto histórico.</p> <p>12.2. Mattel: Intellivision.</p> <p>12.3. O Crack do 83.</p> <p>12.4. O éxito dos arcade.</p> <p>12.5. Namco: Pac-Man.</p> <p>12.6. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.</p>
TEMA 13. O estourido das consolas. Anos 90.	<p>13.1. A expansión das consolas.</p> <p>13.2. A primeira "guerra das consolas".</p> <p>13.3. As consolas de 16 bits.</p> <p>13.4. Chega o 3D.</p> <p>13.5. Sony entra en logo. PlayStation.</p> <p>13.6. Nintendo 64.</p> <p>13.7. Goldeneye 007.</p>
TEMA 14. O videoxogo no século XXI.	<p>14.1. A alta definición.</p> <p>14.2. O xogo on line.</p> <p>14.3. A saga PlayStation.</p> <p>14.4. Microsoft: Xbox.</p> <p>14.5. Nintendo Wii.</p> <p>14.6. Os eSport.</p>

### Planning

Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	0	22
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	26	17	43
Short answer questions	A2 C9 C1	1	75	76
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	1	6	7
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	O profesor exporá online de forma síncrona ou asíncrona os aspectos máis relevantes que contextualizan cada etapa histórica e amosará exemplos. A continuación os/as estudantes responderán a un cuestionario sobre o tema.
Supervised projects	Traballos en grupo e individuais, presencial u online con fontes audiovisuais e bibliográfica referidas os diferentes apartados do temario.
Short answer questions	Exame sobre as películas de visión obligatoria.
Oral presentation	Exposición grupal dos contidos traballados nas clases prácticas.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Oral presentation Supervised projects	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante as sesións prácticas, nas horas de tutorías fixadas no horario do profesor e a través de Teams cando así o demande.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	Exposición oral dos traballos grupais sobre os contidos da materia.	20
Guest lecture / keynote speech	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	Cuestionario sobre cada tema exposto	20
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	Elaboración de traballos grupais sobre os contidos da materia.	40
Short answer questions	A2 C9 C1	Exame breve sobre as películas de visión obligatoria.	20

Assessment comments
<p>A nota final será a suma das calificacións de cada unha das avaliacións en cada unha das metodoloxías.</p> <p>Para ser evaluado dos traballos grupais haberá que ter unha asistencia mínima do 80% ás clases prácticas.</p> <p>Para aprobar na segunda oportunidade realizaranse os traballos que non se superaron durante el periodo de docencia elididos polo/a estudante.</p> <p>A copia de textos de Internet suporá a calificación de 0 (cero) na práctica correspondente.</p> <p>Os/as estudantes/as con dispensa académica deberán falar co profesor responsable da materia.</p>

Sources of information	
<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel</li> <li>- Rodríguez Prieto, R. (Coord.) (2016). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel</li> <li>- Delgado Caldevilla, P. (2019). Animación: de Betty Boop a Tim Burton.. Madrid: Diábolo Ediciones</li> <li>- Bendazzi, G. (2003). Cartoons ? 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio</li> <li>- López Martín, A. e García Villar, M. (2015). Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid: Diábolo</li> <li>- Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos. Barcelona: Ediciones B Grupo Z</li> <li>- Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen</li> </ul>



<b>Complementary</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra</li><li>- Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Editor: Gabriel van Woerkom</li><li>- Pérez Rufí, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis</li><li>- Martínez Cantudo, R. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis</li><li>- Márquez, I. (2015). Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil. Barcelona: Anagrama</li><li>- Encinas Salamanca, A. (2017). Animando lo imposible: los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945). Madrid: Diábolo</li><li>- Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunweg Editores</li><li>- Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio</li><li>- Varios Autores (2015). Del trazo al pixel: un recorrido por la animación española. Barcelona: Cameo</li><li>- Candel Crespo, J. M. (2008). Historia del dibujo animado español. Murcia: Tres Fronteras</li><li>- Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume</li></ul>
----------------------	---

## 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

(\*)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.