Guia docente					
Datos Identificativos					2021/22
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	Híbrida				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Videla Rodríguez, José Juan		Correo electrónico	jose.videla@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Videla Rodríguez, José Juan		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es jose.videla@udc.es	
Web					
Descripción general	La materia pretende formar al alumnado en la evolución histórica, con perspectiva geopolítica, social y cultural, de la industria del videojuego y la animación, desde los comienzos de ambas hasta la época actual; adquiriendo al final de la misma un conocimiento básico de los creadores y obras de referencia de cada época y área geográfica, así como de los avances técnicos en los que se fundamenta su desarrollo.				
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se modifican los contenidos 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Sesión magistral síncrona o asíncrona y análisis de fuentes documentales. *Metodologías docentes que se modifican Sesión magistral síncrona o asíncrona y análisis de fuentes documentales 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Videoconferencias a través de Teams, Moodle y correo electrónico 4. Modificacines en la evaluación No hay *Observaciones de evaluación: 1.- Se anulan los criterios de presencialidad de las clases prácticas. 2.- En el caso de problemas de conexión, conectividad telemática o de acceso al ordenador el día de la entrega o celebración de las pruebas de evaluación, se buscarán alternativas con estes/as estudiantes con posibilidad de realizar esta/s prueba/s en distintos horarios o en distinta modalidad. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Se facilitarán fuentes bibliográficas y audiovisuales online y enlaces web para la realización de los trabajos.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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**
TEMA 1. Pioneros del cine de animación.	1.1. Concepto de animación. 1.2. Emile Reynauld y el 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 y Otto Mesmer. 2.4. Walt Disney. 2.5. Pixar. 2.6. Dreamworks. 2.7. Tim Burton.
TEMA 3. Animación en Europa del Este.	3.1. El Bloque Soviético y el Telón de Acero. 3.2. Duga Film Company. 3.3. Escuela 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 en Japón: El Anime.	4.1. Origen y concepto de anime. 4.2. Hiroshi Okawa y Toei Doga. 4.3. Osamu Tezuka y Mushi Production. 4.4. La cultura Otaku. 4.5. Isao Takahata y Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 4.6. Otros autores de referencia.
TEMA 5. Animación en Europa Occidental y Cine de Vanguardia.	5.1. Europa tras la II Guerra Mundial. 5.2. Francia. 5.3. Reino Unido. 5.4. Vanguardias y cine experimental en Europa. 5.5. Cinema de vanguardia en Estados Unidos. 5.6. Canadá: National Film Board.

TEMA 6. Animación en España y en Galicia.	6.1. Precursores del cine de animación en España. 6.2. La Edad Dorada (1939 - 1953). 6.3. Los años 60 y 70. 6.4. La década de los 80. 6.5. A digitalización de los 90. 6.6. Animación en Euskadi. 6.7. Animación en Galicia.
TEMA 7. Historia de los Videojuegos.	7.1. Introducción. 7.2. La industria del videojuego en el mundo. 7.3. La industria del videojuego en España.
TEMA 8. Prehistoria de los videojuegos: Años 40.	8.1. Contexto histórico: De la bomba atómica al videojuego. 8.2. Nacimiento de la informática. 8.3. Thomas Goldsmithy y Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 8.4. Nacimiento de la televisión.
TEMA 9. Videojuegos. Desarrollo tecnológico. Anos 50.	9.1. John Bennett: Nimrod. 9.2. Alexander Douglas: OXO. 9.3. William Higinbotham: Tennis for Two.
TEMA 10. Videojuegos Desarrollo creativo. Años 60.	10.1.-El Tech Model Railroad Club y el MIT. 10.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar! 10.3. Ralph Baer: Brown Box.
TEMA 11. Videojuego comercial: Años 70.	11.1. Contexto histórico. 11.2. Bill Pitts y Hugh Tuck: Galaxy Game. 11.3. Nolan Bushnell y Ted Dabney: Computer Space. 11.4. Odyssey. 11.5. Atari. 11.6. Kee Games. 11.7. La Crisis de 1977. 10.8. Taito: Space Invaders. 10.9. Activision. 10.10. Otros videojuegos de referencia.
TEMA 12. Consolidación de la industria del videojuego: Años 80.	12.1. Contexto histórico. 12.2. Mattel: Intellivision. 12.3. El Crack del 83. 12.4. El éxito de los arcade. 12.5. Namco: Pac-Man. 12.6. Nintendo. 12.7. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario y The Legend of Zelda.
TEMA 13. La explosión de las consolas. Años 90.	13.1. La expansión de las consolas. 13.2.La primera "guerra de las consolas". 13.3. Las consolas de 16 bits. 13.4 Llega el 3D. 13.5. Sony entra en juego. PlayStation. 13.6. Nintendo 64. 13.7. Goldeneye 007.

TEMA 14. El videojuego en el siglo XXI.	14.1. La alta definición. 14.2. El juego on line. 14.3. La saga PlayStation. 14.4. Microsoft: Xbox. 14.5. Nintendo Wii. 14.6. Los eSport.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	0	22
Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	26	17	43
Prueba de respuesta breve	A2 C1 C9	1	75	76
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	1	6	7
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	El profesor expondrá online de forma síncrona o asíncrona los aspectos mas relevantes que contextualizan cada etapa histórica y mostrará ejemplos. A continuación los/las estudiantes responderán a un cuestionario sobre el tema.
Trabajos tutelados	Trabajos en grupo e individuales, presencial u online, con fuentes audiovisuales y bibliográficas referidas a los diferentes apartados del temario..
Prueba de respuesta breve	Examen sobre las películas de visión obligatoria.
Presentación oral	Exposición grupal de los contidos trabajados en las clases prácticas.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Presentación oral Trabajos tutelados	El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante las sesiones prácticas, en las horas de tutorías fijadas en el horario del profesor y a través de Teams cando así lo demande.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	**Calificación**
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	Exposición oral de los trabajos grupales sobre los contenidos de la materia.	20
Sesión magistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	Cuestionario sobre cada tema expuesto	20
Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	Elaboración de trabajos grupales sobre los contenidos de la materia.	40
Prueba de respuesta breve	A2 C1 C9	Examen breve sobre las películas de visión obligatoria.	20

Observaciones evaluación

La nota final será la suma de las calificaciones de cada una de las evaluaciones en cada una de las metodologías. Para ser evaluado de los trabajos grupales habrá que tener una asistencia mínima del 8% a las clases prácticas. Para aprobar la en la segunda oportunidad se repetirán los trabajos y pruebas que seleccione el/la estudiante. Los alumnos con dispensa académica deberán hablar con el profesor responsable de la materia. La copia de textos de Internet supondrá la calificación de 0 (cero) en la práctica correspondiente.

Fuentes de información	
Básica	- Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - 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 - Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos. Barcelona: Ediciones B Grupo Z - Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen
Complementária	- 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 - Márquez, I. (2015). Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil. Barcelona: Anagrama - Martínez Cantudo, R. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis - 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

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(*) 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