



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
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	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Videla Rodríguez, José Juan	E-mail	jose.videla@udc.es	
Lecturers	Videla Rodríguez, José Juan	E-mail	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.			

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.	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. Ladislav 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. 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. Ladislav Starevich. 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 Europa Occidental e Cinema de Vangarda.	4.1. Europa trala II Guerra Mundial. 4.2. Francia. 4.3. Reino Unido. 4.4. Vangardas e cinema experimental 4.5. Canadá: National Film Board.
TEMA 5. Animación en España e en Galicia.	5.1. Precursores do cinema de animación en España. 5.2. A primeira Idade Dourada (1939 - 1953). 5.3. Os anos 60 e 70. 5.4. A década dos 80. 5.5. A dixitalización dos 90. 5.6. Animación en Galicia.
TEMA 6. Animación no Xapón: O Anime.	6.1. Orixe e concepto de anime. 6.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga. 6.3. Osamu Tezuka e Mushi Production. 6.4. A cultura Otaku. 6.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 6.6. Outros autores de referencia.
TEMA 7. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40 e 50	7.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo. 7.2. Nacemento da informática. 7.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 7.4. Nacemento da televisión. 7.5. John Bennett: Nimrod. 7.6. Alexander Douglas: OXO. 7.7. William Higinbotham: Tennis for Two.
TEMA 8. Videoxogos. Desenvolvemento creativo. Anos 60.	8.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT. 8.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!8 8.3. 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. 10.8. Taito: Space Invaders. 10.9. Activision. 10.10. 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. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.
TEMA 11. O estourido das consolas. Anos 90	11.1. A expansión das consolas. 11.2. A nova "guerra das consolas". 11.3. As consolas de 16 bits. 11.4. Chega o 3D. 11.5. Videoxogos e violencia 11.6. A crise dos 90. 11.7. Sony entra en logo. PlayStation. 11.8. SEGA deixa as consolas
TEMA 12. O século XXI	12.1. Unha nova xeración de videoxogos. 12.2. A nova xeración de mesas de consola. 12.3. As novas consolas portátiles. 12.4. Os soportais sobreviven. 12.5. Os editores se reestructuran. 12.6. Novas tendencias e experiencias.

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	25	0	25
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	24	0	24
Short answer questions	A2 C1 C9	1	92	93
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	1	6	7
Personalized attention		1	0	1
(*)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 os aspectos máis relevantes que contextualizan cada etapa histórica e amosará exemplos.
Supervised projects	Traballos en grupo e individuais con fontes audiovisuais e bibliográfica referidas os diferentes apartados do temario.
Short answer questions	Exame sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.
Oral presentation	Exposición 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. Os/as estudantes a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia establecerán co profesor as metodoloxías pertinentes en cada caso.
--	---

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Oral presentation	B2 B3 B4 C1	Exposición oral dos traballos grupais sobre os contidos da materia.	25
Guest lecture / keynote speech	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	Cuestionario sobre cada tema exposto	25
Supervised projects	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	Elaboración de traballos individuais sobre os contados da materia.	25
Short answer questions	A2 C1 C9	Exame de reposta breve sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.	25

Assessment comments
NORMAS XERAIS ? Para aprobar hai que ter aprobadas os bloques teórico e práctico. ? En caso de suspender, na segunda oportunidade avaliarase o bloque ou bloques que estivese suspenso, e dentro de cada bloque a parte ou partes que non se aprobou. ? Si suspéndese a parte do Pinterest, cada estudante realizará un Pinterest individual con contidos que se sinalarán oportunamente. A copia textual nos traballos grupais ou persoais, ou calquera outro tipo de acción fraudulenta supera a calificación de 0 no traballo ou proba correspondente. BLOQUE DE TEORÍA ? O bloque de teoría está composto polos cuestionarios e o exame de películas. ? O bloque ten un valor total de 5 sobre 10 na cualificación global. ? Para aprobar este bloque hai que ter como mínimo un 2,5 entre os cuestionarios e o exame de películas. BLOQUE DE PRÁCTICA ? O bloque de práctica está composto polo Pinterest e a exposición dos contidos. ? O bloque ten un valor de 5 sobre 10 na cualificación final ? Para aprobar este bloque hai que ter un 2,5 como mínimo entre o blog e a exposición dos contidos.

Sources of information



Basic	- 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: Diábolo 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 - Lorenzo Hernández, María (2021). La imagen animada. Una historia imprescindible. Madrid: Diábolo Ediciones - Esteve Gutiérrez, Jaume (2016). Ocho quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español. Madrid: Ochioquilates - Kent, S.L. (2022). La historia definitiva de los videojuegos. Barcelona: Ediciones B Grupo Z - Crespo, Alejandro (2010). 150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida. Ediciones Martínez Roca - (). . - Lebihan, Yann (2018). Historia de los videojuegos. Todo lo que necesitas saber desde sus inicios hasta el siglo XXI. Redbook Ediciones
Complementary	- 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

(*)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.