



Guía docente

| Datos Identificativos | | | | | 2023/24 |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------|-----------|---------|
| Asignatura (*) | Historia de la Animación y los Videojuegos | | Código | 616G02003 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descriptorios | | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos | |
| Grado | 1º cuatrimestre | Primero | Formación básica | 6 | |
| Idioma | Castellano | | | | |
| Modalidad docente | Presencial | | | | |
| Prerrequisitos | | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | | |
| Coordinador/a | Videla Rodríguez, José Juan | Correo electrónico | jose.videla@udc.es | | |
| Profesorado | Videla Rodríguez, José Juan | Correo electrónico | 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. | | | | |

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 Reynald 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 y Otto Mesmer. 2.4. Walt Disney. 2.5. Pixar. 2.6. Dreamworks. 2.7. Tim Burton. |



| | |
|--|--|
| TEMA 3. Animación en Europa del Este. | <ul style="list-style-type: none">3.1. El Bloque Soviético y el Telón de Acero.3.2. Duga Film Company.3.3. Escuela de Zagreb.3.4. Ladislav 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 Europa Occidental y Cine de Vanguardia. | <ul style="list-style-type: none">4.1. Europa tras la II Guerra Mundial.4.2. Francia.4.3. Reino Unido.4.4. Vanguardias y cine experimental4.5. Canadá: National Film Board. |
| TEMA 5. Animación en España y en Galicia. | <ul style="list-style-type: none">5.1. Precursores del cine de animación en España.5.2. La Primera Edad Dorada (1939 - 1953).5.3. Los años 60 y 70.5.4. La década de los 80.5.5. A digitalización de los 90.5.6. Animación en Galicia. |
| TEMA 6. Animación en Japón: El Anime. | <ul style="list-style-type: none">6.1. Origen y concepto de anime.6.2. Hiroshi Okawa y Toei Doga.6.3. Osamu Tezuka y Mushi Production.6.4. La cultura Otaku.6.5. Isao Takahata y Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli.6.6. Otros autores de referencia. |
| TEMA7 . Prehistoria de los videojuegos: Años 40 y 50 | <ul style="list-style-type: none">7.1. Contexto histórico: De la bomba atómica al videojuego.7.2. Nacimiento de la informática.7.3. Thomas Goldsmithy y Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device.7.4. Nacimiento de la televisión.7.5. John Bennett: Nimrod.7.6. Alexander Douglas: OXO.7.7. William Higinbotham: Tennis for Two |
| TEMA 8. Videojuegos Desarrollo creativo. Años 60. | <ul style="list-style-type: none">8.1.-El Tech Model Railroad Club y el MIT.8.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!8.3. Ralph Baer: Brown Box. |
| TEMA 9. Videojuego comercial: Años 70. | <ul style="list-style-type: none">9.1. Contexto histórico.9.2. Bill Pitts y Hugh Tuck: Galaxy Game.9.3. Nolan Bushnell y Ted Dabney: Computer Space.9.4. Odyssey.9.5. Atari.9.6. Kee Games.9.7. La Crisis de 1977.9.8. Taito: Space Invaders.9.9. Activision.9.10. Otros videojuegos de referencia. |



| | |
|---|--|
| TEMA 10. Consolidación de la industria del videojuego: Años 80. | <p>10.1. Contexto histórico.</p> <p>10.2. Mattel: Intellivision.</p> <p>10.3. El Crack del 83.</p> <p>10.4. El éxito de los arcade.</p> <p>10.5. Namco: Pac-Man.</p> <p>10.6.. Nintendo. ShigeruMiyamoto: Donkey Kong, Mario y The Legend of Zelda.</p> |
| TEMA 11. La explosión de las consolas. Años 90. | <p>11.1. La expansión de las consolas.</p> <p>11.2.La primera "guerra de las consolas".</p> <p>11.3. Las consolas de 16 bits.</p> <p>11.4. Llega el 3D.</p> <p>11.5. Videojuegos y violencia.</p> <p>11.6. Sony entra en juego. PlayStation.</p> <p>11.7. Sega deja las consolas.</p> |
| TEMA 12. El siglo XXI | <p>12.1. Una nueva generación de videojuegos.</p> <p>12.2. La nueva generación de consolas de mesa.</p> <p>12.3. Las nuevas consolas portátiles.</p> <p>12.4. Las recreativas sobreviven.</p> <p>12.5. Los editores se reestructuran.</p> <p>12.6. Nuevas tendencias y experiencias.</p> |

| 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 | 25 | 0 | 25 |
| Trabajos tutelados | A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9 | 24 | 0 | 24 |
| Prueba de respuesta breve | A2 C1 C9 | 1 | 92 | 93 |
| Presentación oral | B2 B3 B4 C1 | 1 | 6 | 7 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

(*)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 los aspectos mas relevantes que contextualizan cada etapa histórica y mostrará ejemplos. |
| Trabajos tutelados | Trabajos en grupo e individuales con fuentes audiovisuales y bibliográficas referidas a los diferentes apartados del temario.. |
| Prueba de respuesta breve | Examen sobre las películas y los videojuegos de visión obligatoria. |
| Presentación oral | Exposición de los contenidos 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. | 25 |
| Sesión magistral | A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8 | Cuestionario sobre cada tema expuesto | 25 |
| Trabajos tutelados | A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9 | Elaboración de trabajos individuales sobre los contenidos de la materia. | 25 |
| Prueba de respuesta breve | A2 C1 C9 | Examen breve sobre las películas y videojuegos de visión obligatoria. | 25 |

Observaciones evaluación

NORMAS GENERALES

- Para aprobar hay que tener aprobadas los bloques teórico y práctico.
 - En caso de suspender, en la segunda oportunidad se evaluará el bloque o bloques que estuviera suspenso, y dentro de cada bloque la parte o partes que no se hubiera aprobado.
 - Si se suspende la parte de Pinterest, cada estudiante realizará un Pinterest con contenidos que se señalarán oportunamente.
- La copia textual en los trabajos grupales o personales, o cualquier otro tipo de acción fraudulenta supondrá la calificación de 0 en el trabajo o prueba correspondiente.

BLOQUE DE TEORÍA

- El bloque de teoría está compuesto por los cuestionarios y el examen de películas.
- El bloque tiene un valor total de 5 sobre 10 en la calificación global.
- Para aprobar este bloque hay que tener como mínimo un 2,5 entre los cuestionarios y el examen de películas.

BLOQUE DE PRÁCTICA

- El bloque de práctica está compuesto por el blog y la exposición de los contenidos.
- El bloque tiene un valor de 5 sobre 10 en la calificación final
- Para aprobar este bloque hay que tener un 2,5 como mínimo entre el blog y la exposición de los contenidos.

Fuentes de información

| | |
|---------------|---|
| Básica | <ul style="list-style-type: none"> - Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollulllos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Rodríguez Prieto, R. (Coord,) (2016). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollulllos 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: Ochiquilates - 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 |
|---------------|---|



| | |
|-----------------------|---|
| Complementaría | <ul style="list-style-type: none">- 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: Lunweg 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