



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Historia da Animación e os Videoxogos	Código	616G02003	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Videla Rodríguez, José Juan	Correo electrónico	jose.videla@udc.es	
Profesorado	Videla Rodríguez, José Juan	Correo electrónico	jose.videla@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do 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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



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	

Contidos	
Temas	Subtemas
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.	<ul style="list-style-type: none">3.1. O Bloque Soviético e o Telón de Aceiro.3.2. Duga Film Company.3.3. Escola 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 e Cinema de Vanguarda.	<ul style="list-style-type: none">4.1. Europa trala II Guerra Mundial.4.2. Francia.4.3. Reino Unido.4.4. Vanguardas e cinema experimental4.5. Canadá: National Film Board.
TEMA 5. Animación en España e en Galicia.	<ul style="list-style-type: none">5.1. Precusores 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.	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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.	<ul style="list-style-type: none">8.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT.8.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!88.3. Ralph Baer: Brown Box.
TEMA 9. Videoxogo comercial: Anos 70.	<ul style="list-style-type: none">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.	<p>10.1. Contexto histórico.</p> <p>10.2. Mattel: Intellivision.</p> <p>10.3. O Crack do 83.</p> <p>10.4. O éxito dos arcade.</p> <p>10.5. Namco: Pac-Man.</p> <p>10.6. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.</p>
TEMA 11. O estourido das consolas. Anos 90	<p>11.1. A expansión das consolas.</p> <p>11.2. A nova "guerra das consolas".</p> <p>11.3. As consolas de 16 bits.</p> <p>11.4. Chega o 3D.</p> <p>11.5. Videoxogos e violencia</p> <p>11.6. A crise dos 90.</p> <p>11.7. Sony entra en logo. PlayStation.</p> <p>11.8. SEGA deixa as consolas</p>
TEMA 12. O século XXI	<p>12.1. Unha nova xeración de videoxogos.</p> <p>12.2. A nova xeración de mesas de consola.</p> <p>12.3. As novas consolas portátiles.</p> <p>12.4. Os soportais sobreviven.</p> <p>12.5. Os editores se reestructuran.</p> <p>12.6. Novas tendencias e experiencias.</p>

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	25	0	25
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	24	0	24
Proba de resposta breve	A2 C1 C9	1	92	93
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	1	6	7
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	O profesor exporá os aspectos máis relevantes que contextualizan cada etapa histórica e amosará exemplos.
Traballos tutelados	Traballos en grupo e individuais con fontes audiovisuais e bibliográfica referidas os diferentes apartados do temario.
Proba de resposta breve	Exame sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.
Presentación oral	Exposición dos contidos traballados nas clases prácticas.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
--------------	------------



Presentación oral Traballos tutelados	<p>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.</p> <p>Os/as estudantes a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia establecerán co profesor as metodoloxías pertinentes en cada caso.</p>
--	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	Exposición oral dos traballos grupais sobre os contidos da materia.	25
Sesión maxistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	Cuestionario sobre cada tema exposto	25
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	Elaboración de traballos individuais sobre os contidos da materia.	25
Proba de resposta breve	A2 C1 C9	Exame de resposta breve sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.	25

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

Fontes de información



<p>Bibliografía básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>Bibliografía complementaria</p>	<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

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías