



Guía Docente

| Datos Identificativos | | | | | 2024/25 |
|-----------------------|---|--------------------|--------------------|-----------|---------|
| Asignatura (*) | Historia da Animación e os Videoxogos | | Código | 616G02003 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descritores | | | | | |
| 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. 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. | <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. | 20 |
| 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. | 30 |
| Proba de resposta breve | A2 C1 C9 | Exame de resposta breve sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria. | 25 |

| Observacións avaliación |
|--|
| <p>Para aprobar hai que ter superados 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. A copia textual nos traballos prácticos ou calquera outro tipo de acción fraudulenta suporá a cualificación de 0 no traballo ou proba correspondente. Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p> <p>Bloque de teoría: O bloque de teoría está composto polos cuestionarios e os exames de películas e videoxogos. O bloque ten un valor total de 5 sobre 10 na cualificación global.</p> <p>Bloque de práctica: O bloque de práctica está composto polos traballos individuais e grupais. O bloque ten un valor de 5 sobre 10 na cualificación final.</p> |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|-----------------------|



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía 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: 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 |
| Bibliografía complementaria | <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: 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 |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: 1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático. 1.2. Realizarse a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.

(*)- 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