



Guía Docente				
Datos Identificativos			2024/25	
Asignatura (*)	Historia da Animación e os Videoxogos	Código	616G02003	
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	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

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.	3.1. O Bloque Soviético e o Telón de Aceiro. 3.2. Duga Film Company. 3.3. Escola de Zagreb. 3.4. Ladislav Starewicz. 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.

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	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.
Traballos tutelados	

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
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. 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. 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.

Fontes de información



Bibliografía 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: 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	- 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: Lunwerk 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