



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Historia da Animación e os Videoxogos		Código	616G02003
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Puentes Rivera, Iván		Correo electrónico	i.puentes@udc.es
Profesorado	Puentes Rivera, Iván		Correo electrónico	i.puentes@udc.es
Web				
Descrición xeral	La materia pretende formar al alumnado en la evolución histórica, con perspectiva geográfica y cultural, de la industria de los videojuegos y la animación, desde los comienzos hasta la época actual.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias 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
Parte 1: Historia da animación e os videoxogos	1.1. Estados Unidos 1.2. Europa 1.3. Xapón 1.4. España 1.5. Galicia 1.6. Outros territorios significativos na animación e os videoxogos
Parte 2: Evolución histórica de plataformas e dispositivos	2.1. Televisión 2.2. Máquinas arcade 2.3. Ordenador 2.4. Videoconsolas 2.5. Dispositivos móbiles
Parte 3: Animación no audiovisual	3.1. As primeiras longametraxes 3.2. Walt Disney 3.3. A animación e a televisión 3.4. As novas formas de animación no cinema. A transformación tecnolóxica

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	39	61
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	22	60	82
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	3	0	3
Proba de resposta múltiple	B5 C1	2	0	2
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases expositivas nas que se desenvolverán os temas indicados no punto de contidos, explicando a evolución histórica da animación e os videoxogos en cada un dos ámbitos xeográficos e culturais sinalados e amosando exemplos específicos que faciliten a comprensión.
Traballos tutelados	Os alumnos/as, de xeito individual ou agrupados en parellas, elaborarán nas sesións prácticas traballos de investigación, análise e debate de cada unha das realidades explicadas nas clases expositivas, traballos que serán entregados ao final da sesión. A maiores, en grupos configurados durante a primeira semana de docencia (invariables ata o final da materia), o alumnado elaborará un traballo final consistente na investigación e ampliación de coñecementos sobre a historia dos videoxogos en Galicia, tomando como referencia un estudo ou profesional concreto. Finalmente, na última clase práctica cada grupo exporá os resultados do traballo elaborado.



Presentación oral	Como foi sinalado no apartado de traballos tutelados, na última clase os diferentes grupos exporán as conclusións e resultados da súa investigación sobre a historia dos videoxogos en Galicia.
Proba de resposta múltiple	O alumnado realizará, con carácter obrigatorio, un exame tipo test sobre os coñecementos adquiridos nas sesións expositivas e prácticas da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Traballos tutelados	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante as sesións prácticas, ao igual que nas horas de titorías comunicadas ao inicio da materia. Recoméndase, en todo caso, concertar previamente por mail co profesor a atención nas titorías, a fin de poder adaptarse mellor ás necesidades horarias de cada quen. Os alumnos/as con dispensa académica deben contactar co profesor antes do 30 de setembro para acordar un itinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistrais e prácticas planificadas.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	Tal e como se sinala no punto anterior, a exposición oral do traballo final da materia será puntuada cun máximo de 0,5 puntos (5 sobre 100); valorándose aspectos como a claridade expositiva, a capacidade de argumentación ou a xustificación e coherencia do traballo realizado en relación cos obxectivos marcados.	5
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	O traballo final da materia, entregado a través de Moodle na data acordada ao inicio das clases, será o elemento fundamental de valoración da parte práctica, que sumará un máximo de 5 puntos (50 sobre 100), repartidos do seguinte xeito: 4,5 polo traballo final en grupo + 0,5 pola exposición oral do mesmo. A non realización dos traballos de aula (os feitos durante as sesións prácticas) será penalizada con 0,5 puntos (5 sobre 100) por cada práctica non entregada.	45
Proba de resposta múltiple	B5 C1	Na data publicada no calendario oficial de exames da Facultade, todo o alumnado deberá realizar un exame tipo test sobre os contidos explicados nas sesións expositivas e prácticas da materia. O exame constará de diversas preguntas con resposta múltiple. Cada pregunta acertada será puntuada con x puntos e cada erro restará a metade de puntos que se obteñan por pregunta acertada, é dicir, dúas preguntas erradas anulan unha acertada. As preguntas sen contestar non penalizan.	50

Observacións avaliación



Alumnado presencial O traballo final debe ser entregado a través do Moodle da UDC na tarefa creada ao efecto, só por un dos/as membros do grupo e antes das 23:59 horas do día previo á súa exposición oral na clase.

Para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á investigación levada a cabo, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita, posto que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir na medida do posible os condicionantes de traballo do ámbito profesional. A nota deste traballo final será a mesma para todos os/as membros do grupo. Do mesmo xeito, en relación coa exposición do traballo, tamén se avaliará, ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral. Nesta exposición deben estar presentes e intervir todos os membros de cada grupo. En todas as tarefas e traballos escritos penalizarán especialmente as faltas de ortografía, que, no caso de detectarse máis de tres, serán motivo de suspenso da actividade en cuestión. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada unha das partes avaliáveis: exame tipo test e parte práctica (traballo final + exposición oral - prácticas de clase non entregadas). No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (exame ou práctica), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso. Terase en conta na puntuación final da asignatura a asistencia e participación activa nas sesións maxistrais. Alumnado con dispensa académica O alumnado con dispensa académica realizará dous traballos prácticos, un idéntico ao traballo final do resto de alumnado, pero neste caso realizado de xeito individual (2,5 / 25 puntos) e outro, acordado co profesor ao inicio de curso, sobre a historia da animación nalgún dos ámbitos xeográficos incluídos no temario (2 / 20 puntos). A valoración da parte práctica complétase coa presentación oral (0,5/ 5 puntos) que, presencialmente ou vía online, faga de ambos traballos; se fora posible, na mesma data e hora que o resto de alumnos/as e, se non, ante o profesor no día e hora que se acorde previamente. A data límite de entrega dos dous traballos serán as 23:59 horas do día previo a esa exposición oral. Ao igual que no caso do alumnado presencial, para a avaliación destes traballos, ademais das cuestións de contido, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita; ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral na exposición dos mesmos. Tamén serán penalizadas na mesma medida as faltas de ortografía. Os 5 puntos restantes (50 sobre 100) correspóndense ao exame tipo test, que deberá ser feito nas mesmas datas e condicións que o alumnado presencial. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada unha das partes avaliáveis: exame tipo test e parte práctica (traballos + exposición oral). No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (exame ou práctica), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Donovan, T. (2018). Replay: la historia de los videojuegos. Sevilla: Héroes de Papel
- Lebihan, Y. (2018). Historia de los videojuegos. Barcelona: Redbook
- Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Van Woerkom, G.
- Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume
- 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



Bibliografía complementaria	- Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos: de Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado. Barcelona: Ediciones B Grupo Z - Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen - Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra - Pérez Ruff, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis - Rodríguez Prieto, R. (2015). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - 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 - 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 - Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio - Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunwerg Editores
------------------------------------	--

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Green Campus1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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