



Guía Docente				
Datos Identificativos			2021/22	
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	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Videla Rodríguez, José Juan	Correo electrónico	jose.videla@udc.es	
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesús	Correo electrónico	m.j.díaz@udc.es	
	Videla Rodríguez, José Juan		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.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se modifican os contidos 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Sesión maxistral síncrona ou asíncrona, análise de fontes documentais. *Metodoloxías docentes que se modifican Sesión maxistral síncrona ou asíncrona, análise de fontes documentais. 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Videoconferencias a través de Teams, Moodle e correo electrónico 4. Modificacións na avaliación Non hai. *Observacións de avaliación: 1.- Anúlense os criterios de presencialidade das clases prácticas. 2.- No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de avaliación, buscaranse alternativas con estes/as estudantes con posibilidade de realizar esta/s proba/s en distintos horarios ou en distinta modalidade. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Facilitaranse fontes bibliográficas ou audiovisuais online e enlaces web para a realización dos traballos.			

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
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. Dreamworks. 2.7. 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 Starevich. 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 no Xapón: O Anime.	4.1. Orixe e concepto de anime. 4.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga. 4.3. Osamu Tezuka e Mushi Production. 4.4. A cultura Otaku. 4.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 4.6. Outros autores de referencia.
TEMA 5. Animación en Europa Occidental e Cinema de Vangarda.	5.1. Europa trala II Guerra Mundial. 5.2. Francia. 5.3. Reino Unido. 5.4. Vangardas e cinema experimental en Europa. 5.5. Cinema de vangarda nos Estados Unidos. 5.6. Canadá: National Film Board.
TEMA 6. Animación en España e en Galicia.	6.1. Precusores do cinema de animación en España. 6.2. A Idade Dourada (1939 - 1953). 6.3. Os anos 60 e 70. 6.4. A década dos 80. 6.5. A dixitalización dos 90. 6.6. Animación en Euskadi. 6.7. Animación en Galicia.
TEMA 7. Historia dos Videoxogos.	7.1. Introducción. 7.2. A industria do videoxogo no mundo. 7.3. A industria do videoxogo en España.
TEMA 8. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40.	8.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo. 8.2. Nacemento da informática. 8.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 8.4. Nacemento da televisión.
Tema 9. Videoxogos. Desenvolvemento tecnolóxico. Anos 50.	9.1. John Bennett: Nimrod. 9.2. Alexander Douglas: OXO. 9.3. William Higinbotham: Tennis for Two.
TEMA 10. Videoxogos. Desenvolvemento creativo. Anos 60.	10.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT. 10.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar! 10.3. Ralph Baer: Brown Box.



TEMA 11. Videoxogo comercial: Anos 70.	11.1. Contexto histórico. 11.2. Bill Pitts e Hugh Tuck: Galaxy Game. 11.3. Nolan Bushnell e Ted Dabney: Computer Space. 11.4. Odyssey. 11.5. Atari. 11.6. Kee Games. 11.7. A Crise de 1977. 10.8. Taito: Space Invaders. 10.9. Activision. 10.10. Outros videoxogos de referencia.
TEMA 12. Consolidación da industria do videoxogo: Anos 80.	12.1. Contexto histórico. 12.2. Mattel: Intellivision. 12.3. O Crack do 83. 12.4. O éxito dos arcade. 12.5. Namco: Pac-Man. 12.6. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.
TEMA 13. O estourido das consolas. Anos 90.	13.1. A expansión das consolas. 13.2. A primeira "guerra das consolas". 13.3. As consolas de 16 bits. 13.4. Chega o 3D. 13.5. Sony entra en logo. PlayStation. 13.6. Nintendo 64. 13.7. Goldeneye 007.
TEMA 14. O videoxogo no século XXI.	14.1. A alta definición. 14.2. O xogo on line. 14.3. A saga PlayStation. 14.4. Microsoft: Xbox. 14.5. Nintendo Wii. 14.6. Os eSport.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	0	22
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	26	17	43
Proba de resposta breve	A2 C9 C1	1	75	76
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	1	6	7
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	O profesor exporá online de forma síncrona ou asíncrona os aspectos máis relevantes que contextualizan cada etapa histórica e amosará exemplos. A continuación os/as estudantes responderán a un cuestionario sobre o tema.
Traballos tutelados	Traballos en grupo e individuais, presencial u online con fontes audiovisuais e bibliográfica referidas os diferentes apartados do temario.



Proba de resposta breve	Exame sobre as películas de visión obligatoria.
Presentación oral	Exposición grupal dos contidos traballados nas clases prácticas.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Traballos tutelados	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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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	20
Traballos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	Elaboración de traballos grupais sobre os contidos da materia.	40
Proba de resposta breve	A2 C9 C1	Exame breve sobre as películas de visión obligatoria.	20

Observacións avaliación
A nota final será a suma das calificacións de cada unha das avaliacións en cada unha das metodoloxías. Para ser evaluado dos traballos grupais haberá que ter unha asistencia mínima do 80% ás clases prácticas. Para aprobar na segunda oportunidade realizaranse os traballos que non se superaron durante el periodo de docencia elididos polo/a estudante. A copia de textos de Internet suporá a calificación de 0 (cero) na práctica correspondente. Os/as estudantes/as con dispensa académica deberán falar co profesor responsable da materia.

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



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: 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

(*)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