



| Guía Docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    |           |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Historia da Animación e os Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                    | Código             | 616G02003 |
| Titulación            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    |           |
| Descriptoros          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    |           |
| 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 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<br>B3<br>B4<br>B11  | C1                               |
| Mellorar a capacidade analítica.                                                                                                                                                                             | A2 | B2<br>B3               | C8                               |
| Habilidade para a organización e temporalización das tarefas.                                                                                                                                                |    | B2<br>B5               | C3<br>C9                         |
| Resolver problemas de forma eficaz.                                                                                                                                                                          |    | B2<br>B5<br>B11        | C3<br>C5<br>C7                   |
| Comunicarse de xeito eficaz nun ambiente de traballo.                                                                                                                                                        |    | B2<br>B3<br>B4         | C1<br>C4<br>C5<br>C6<br>C7<br>C9 |
| Traballar en equipo de xeito colaborativo.                                                                                                                                                                   |    | B4<br>B11              | C3<br>C4<br>C7<br>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<br>B5               | C4<br>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.<br>1.2. Emile Reynauld y el teatro óptico.<br>1.3. Georges Méliès.<br>1.4. James Stuart Blackton.<br>1.5. Segundo de Chomón.<br>1.6. Ladislav Starewicz.<br>1.7. Quirino Cristiani.<br>1.8. Emile Cohl.                                                             |
| TEMA 2. Animación en Norteamérica.                           | 2.1. Winsor McCay.<br>2.2. Max Fleisher.<br>2.3. Pat Sullivan e Otto Mesmer.<br>2.4. Walt Disney.<br>2.5. Pixar.<br>2.6. Dreamworks.<br>2.7. Tim Burton.                                                                                                                                        |
| TEMA 3. Animación en Europa do Leste.                        | 3.1. O Bloque Soviético e o Telón de Aceiro.<br>3.2. Duga Film Company.<br>3.3. Escola de Zagreb.<br>3.4. Ladislav Starevicz.<br>3.5. Michael Tsekhanovskiy.<br>3.6. Soyuzdetmultfilm Studio.<br>3.7. Andrey Khrzhanovsky.<br>3.8. Youry Norstein.<br>3.9. Jiri Trnka.<br>3.10. Jan Svankmajer. |
| TEMA 4. Animación no Xapón: O Anime.                         | 4.1. Orixe e concepto de anime.<br>4.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga.<br>4.3. Osamu Tezuka e Mushi Production.<br>4.4. A cultura Otaku.<br>4.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli.<br>4.6. Outros autores de referencia.                                                              |
| TEMA 5. Animación en Europa Occidental e Cinema de Vangarda. | 5.1. Europa trala II Guerra Mundial.<br>5.2. Francia.<br>5.3. Reino Unido.<br>5.4. Vangardas e cinema experimental en Europa.<br>5.5. Cinema de vangarda nos Estados Unidos.<br>5.6. Canadá: National Film Board.                                                                               |
| TEMA 6. Animación en España e en Galicia.                    | 6.1. Precursores do cinema de animación en España.<br>6.2. A Idade Dourada (1939 - 1953).<br>6.3. Os anos 60 e 70.<br>6.4. A década dos 80.<br>6.5. A dixitalización dos 90.<br>6.6. Animación en Euskadi.<br>6.7. Animación en Galicia.                                                        |



|                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TEMA 7. Historia dos Videoxogos.                           | <p>7.1. Introducción.</p> <p>7.2. A industria do videoxogo no mundo.</p> <p>7.3. A industria do videoxogo en España.</p>                                                                                                                                                                                                                                 |
| TEMA 8. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40.               | <p>8.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo.</p> <p>8.2. Nacemento da informática.</p> <p>8.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device.</p> <p>8.4. Nacemento da televisión.</p>                                                                                                                                  |
| Tema 9. Videoxogos. Desenvolvemento tecnolóxico. Anos 50.  | <p>9.1. John Bennett: Nimrod.</p> <p>9.2. Alexander Douglas: OXO.</p> <p>9.3. William Higinbotham: Tennis for Two.</p>                                                                                                                                                                                                                                   |
| TEMA 10. Videoxogos. Desenvolvemento creativo. Anos 60.    | <p>10.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT.</p> <p>10.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!</p> <p>10.3. Ralph Baer: Brown Box.</p>                                                                                                                                                                                                               |
| TEMA 11. Videoxogo comercial: Anos 70.                     | <p>11.1. Contexto histórico.</p> <p>11.2. Bill Pitts e Hugh Tuck: Galaxy Game.</p> <p>11.3. Nolan Bushnell e Ted Dabney: Computer Space.</p> <p>11.4. Odyssey.</p> <p>11.5. Atari.</p> <p>11.6. Kee Games.</p> <p>11.7. A Crise de 1977.</p> <p>10.8. Taito: Space Invaders.</p> <p>10.9. Activision.</p> <p>10.10. Outros videoxogos de referencia.</p> |
| TEMA 12. Consolidación da industria do videoxogo: Anos 80. | <p>12.1. Contexto histórico.</p> <p>12.2. Mattel: Intellivision.</p> <p>12.3. O Crack do 83.</p> <p>12.4. O éxito dos arcade.</p> <p>12.5. Namco: Pac-Man.</p> <p>12.6. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.</p>                                                                                                                  |
| TEMA 13. O estourido das consolas. Anos 90 y século XXI    | <p>13.1. A expansión das consolas.</p> <p>13.2. A primeira "guerra das consolas".</p> <p>13.3. As consolas de 16 bits.</p> <p>13.4. Chega o 3D.</p> <p>13.5. Sony entra en logo. PlayStation.</p> <p>13.6. Microsoft: Xbox.</p> <p>13.7. Nintendo Wii.</p>                                                                                               |

| Planificación                                                                                                            |                                |                   |                                           |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas                                                                                                    | Competencias                   | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral                                                                                                         | A2 B3 B4 B11 C4 C5<br>C6 C8    | 22                | 0                                         | 22           |
| Traballos tutelados                                                                                                      | A2 B2 B3 B5 B11 C3<br>C7 C8 C9 | 26                | 17                                        | 43           |
| Proba de resposta breve                                                                                                  | A2 C1 C9                       | 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 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 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<br>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.<br><br>Os/as estudantes a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia establecerán co profesor as metodoloxías pertinentes en cada caso. |

## 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<br>C6 C8    | Cuestionario sobre cada tema exposto                                | 20            |
| Traballos tutelados     | A2 B2 B3 B5 B11 C3<br>C7 C8 C9 | Elaboración de traballos grupais sobre os contidos da materia.      | 30            |
| Proba de resposta breve | A2 C1 C9                       | Exame de resposta breve sobre as películas de visión obligatoria.   | 30            |

## Observacións avaliación

### NORMAS XERAIS

? Para aprobar hai que ter aprobadas 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.

? Para que se compute a nota do blog hai que asistir a un mínimo das 80% clases prácticas.

? Si suspéndese a parte dos blogs, cada estudante realizará un blog individual con contidos que se sinalarán oportunamente.

? A nota de cada cuestionario compútase si asistiuse previamente á clase expositiva do luns.

A copia textual nos traballos grupais ou persoais, ou calquera outro tipo de acción fraudulenta supera a calificación de 0 no traballo ou proba correspondente.

### BLOQUE DE TEORÍA

? O bloque de teoría está composto polos cuestionarios e o exame de películas.

? O bloque ten un valor total de 5 sobre 10 na cualificación global.

? Para aprobar este bloque hai que ter como mínimo un 2,5 entre os cuestionarios e o exame de películas.

### BLOQUE DE PRÁCTICA

? O bloque de práctica está composto polo blog e a exposición dos contidos.

? O bloque ten un valor de 5 sobre 10 na cualificación final

? Para aprobar este bloque hai que ter un 2,5 como mínimo entre o blog e a exposición dos contidos.

## Fontes de información



|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"><li>- Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel</li><li>- Rodríguez Prieto, R. (Coord.) (2016). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel</li><li>- Delgado Caldevilla, P. (2019). Animación: de Betty Boop a Tim Burton.. Madrid: Diábolo Ediciones</li><li>- Bendazzi, G. (2003). Cartoons ? 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio</li><li>- López Martín, A. e García Villar, M. (2015). Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid: Diábolo</li><li>- Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos. Barcelona: Ediciones B Grupo Z</li><li>- Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen</li><li>- Lorenzo Hernández, María (2021). La imagen animada. Una historia imprescindible. Madrid: Diábolo Ediciones</li><li>- Esteve Gutiérrez, Jaume (2016). Ocho quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español. Madrid: Ochioquilates</li></ul>                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra</li><li>- Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Editor: Gabriel van Woerkom</li><li>- Pérez Ruff, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis</li><li>- Márquez, I. (2015). Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil. Barcelona: Anagrama</li><li>- Martínez Cantudo, R. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis</li><li>- Encinas Salamanca, A. (2017). Animando lo imposible: los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945). Madrid: Diábolo</li><li>- Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunwerk Editores</li><li>- Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio</li><li>- Varios Autores (2015). Del trazo al pixel: un recorrido por la animación española. Barcelona: Cameo</li><li>- Candel Crespo, J. M. (2008). Historia del dibujo animado español. Murcia: Tres Fronteras</li><li>- Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume</li></ul> |

## 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