



| Guia docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    |           |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    | 2022/23   |
| Asignatura (*)        | Historia de la Animación y los Videojuegos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    | Código             | 616G02003 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                    |           |
| Descriptor            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Curso              | Tipo               | Créditos  |
| Grado                 | 1º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Primero            | Formación básica   | 6         |
| Idioma                | Castellano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                    |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                    |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    |           |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    |           |
| Coordinador/a         | Videla Rodríguez, José Juan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Correo electrónico | jose.videla@udc.es |           |
| Profesorado           | Videla Rodríguez, José Juan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Correo electrónico | jose.videla@udc.es |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    |           |
| Descripción general   | La materia pretende formar al alumnado en la evolución histórica, con perspectiva geopolítica, social y cultural, de la industria del videojuego y la animación, desde los comienzos de ambas hasta la época actual; adquiriendo al final de la misma un conocimiento básico de los creadores y obras de referencia de cada época y área geográfica, así como de los avances técnicos en los que se fundamenta su desarrollo. |                    |                    |           |

| Competencias del título |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                  | Competencias del 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.                                                                                                                                                      |
| C3                      | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.                                                                         |
| C4                      | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.                                                                                                                           |
| C5                      | CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.                                                                                                                                                   |
| C6                      | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.                                                                                                                                                                                  |
| C7                      | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.                                                              |
| C8                      | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.                                                                                                                 |
| C9                      | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.                                                                                                            |

| Resultados de aprendizaje |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| Resultados de aprendizaje | Competencias del título |



|                                                                                                                                                                                                                  |    |                       |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------|----------------------------------|
| Ser capaz de analizar obras audiovisuales desde la perspectiva de la historia estética y tecnológica.                                                                                                            | A2 | B2                    | C1                               |
| Conocer la evolución histórica de la animación y de los videojuegos.                                                                                                                                             | A2 | B5                    | C5                               |
| Ser capaz de presentar claramente las conclusiones y los argumentos de un estudio. Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.                                                                            |    | B2<br>B3<br>B4<br>B11 | C1                               |
| Mejorar la capacidad analítica.                                                                                                                                                                                  | A2 | B2<br>B3              | C8                               |
| Habilidad para la organización y temporalización de las tareas.                                                                                                                                                  |    | B2<br>B5              | C3<br>C9                         |
| Resolver problemas de forma eficaz.                                                                                                                                                                              |    | B2<br>B5<br>B11       | C3<br>C5<br>C7                   |
| Comunicarse de manera eficaz en un ambiente de trabajo.                                                                                                                                                          |    | B2<br>B3<br>B4        | C1<br>C4<br>C5<br>C6<br>C7<br>C9 |
| Trabajar en equipo de modo colaborativo.                                                                                                                                                                         |    | B4<br>B11             | C3<br>C4<br>C7<br>C9             |
| Tener la capacidad de recoger e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su campo de estudio) para emitir juicios que incluyan reflexiones sobre temas relevantes de tipo social, científico o ético. |    | B3<br>B5              | C4<br>C6                         |
| Aplicar los conocimientos adquiridos al trabajo o vocación de una forma profesional y tener las competencias necesarias para defender argumentos y resolver problemas dentro del campo de estudio propio.        |    | B2<br>B3<br>B5        |                                  |

| Contenidos                              |                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema                                    | Subtema                                                                                                                                                                                                                             |
| TEMA 1. Pioneros del cine 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 y 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 del Este.                        | <ul style="list-style-type: none"><li>3.1. El Bloque Soviético y el Telón de Acero.</li><li>3.2. Duga Film Company.</li><li>3.3. Escuela de Zagreb.</li><li>3.4. Ladislav Starevich.</li><li>3.5. Michael Tsekhanovskiy.</li><li>3.6. Soyuzdetmultfilm Studio.</li><li>3.7. Andrey Khrzhanovsky.</li><li>3.8. Youry Norstein.</li><li>3.9. Jiri Trnka.</li><li>3.10. Jan Svankmajer.</li></ul> |
| TEMA 4. Animación en Japón: El Anime.                        | <ul style="list-style-type: none"><li>4.1. Origen y concepto de anime.</li><li>4.2. Hiroshi Okawa y Toei Doga.</li><li>4.3. Osamu Tezuka y Mushi Production.</li><li>4.4. La cultura Otaku.</li><li>4.5. Isao Takahata y Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli.</li><li>4.6. Otros autores de referencia.</li></ul>                                                                                   |
| TEMA 5. Animación en Europa Occidental y Cine de Vanguardia. | <ul style="list-style-type: none"><li>5.1. Europa tras la II Guerra Mundial.</li><li>5.2. Francia.</li><li>5.3. Reino Unido.</li><li>5.4. Vanguardias y cine experimental en Europa.</li><li>5.5. Cinema de vanguardia en Estados Unidos.</li><li>5.6. Canadá: National Film Board.</li></ul>                                                                                                  |
| TEMA 6. Animación en España y en Galicia.                    | <ul style="list-style-type: none"><li>6.1. Precursores del cine de animación en España.</li><li>6.2. La Edad Dorada (1939 - 1953).</li><li>6.3. Los años 60 y 70.</li><li>6.4. La década de los 80.</li><li>6.5. A digitalización de los 90.</li><li>6.6. Animación en Euskadi.</li><li>6.7. Animación en Galicia.</li></ul>                                                                   |
| TEMA 7. Historia de los Videojuegos.                         | <ul style="list-style-type: none"><li>7.1. Introducción.</li><li>7.2. La industria del videojuego en el mundo.</li><li>7.3. La industria del videojuego en España.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                   |
| TEMA 8. Prehistoria de los videojuegos: Años 40.             | <ul style="list-style-type: none"><li>8.1. Contexto histórico: De la bomba atómica al videojuego.</li><li>8.2. Nacimiento de la informática.</li><li>8.3. Thomas Goldsmithy y Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device.</li><li>8.4. Nacimiento de la televisión.</li></ul>                                                                                                                |
| TEMA 9. Videojuegos. Desarrollo tecnológico. Años 50.        | <ul style="list-style-type: none"><li>9.1. John Bennett: Nimrod.</li><li>9.2. Alexander Douglas: OXO.</li><li>9.3. William Higinbotham: Tennis for Two.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                              |
| TEMA 10. Videojuegos Desarrollo creativo. Años 60.           | <ul style="list-style-type: none"><li>10.1.-El Tech Model Railroad Club y el MIT.</li><li>10.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!</li><li>10.3. Ralph Baer: Brown Box.</li></ul>                                                                                                                                                                                                         |



|                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TEMA 11. Videojuego comercial: Años 70.                         | 11.1. Contexto histórico.<br>11.2. Bill Pitts y Hugh Tuck: Galaxy Game.<br>11.3. Nolan Bushnell y Ted Dabney: Computer Space.<br>11.4. Odyssey.<br>11.5. Atari.<br>11.6. Kee Games.<br>11.7. La Crisis de 1977.<br>10.8. Taito: Space Invaders.<br>10.9. Activision.<br>10.10. Otros videojuegos de referencia. |
| TEMA 12. Consolidación de la industria del videojuego: Años 80. | 12.1. Contexto histórico.<br>12.2. Mattel: Intellivision.<br>12.3. El Crack del 83.<br>12.4. El éxito de los arcade.<br>12.5. Namco: Pac-Man.<br>12.6. Nintendo.<br>12.7. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario y The Legend of Zelda.                                                                           |
| TEMA 13. La explosión de las consolas. Años 90.                 | 13.1. La expansión de las consolas.<br>13.2. La primera "guerra de las consolas".<br>13.3. Las consolas de 16 bits.<br>13.4. Llega el 3D.<br>13.5. Sony entra en juego. PlayStation.<br>13.6. Microsoft: Xbox.<br>13.7. Nintendo Wii.                                                                           |

| Planificación                                                                                                                      |                                |                    |                                          |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas                                                                                                             | Competencias                   | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Sesión magistral                                                                                                                   | A2 B3 B4 B11 C4 C5<br>C6 C8    | 22                 | 0                                        | 22            |
| Trabajos tutelados                                                                                                                 | A2 B2 B3 B5 B11 C3<br>C7 C8 C9 | 26                 | 17                                       | 43            |
| Prueba de respuesta breve                                                                                                          | A2 C1 C9                       | 1                  | 75                                       | 76            |
| Presentación oral                                                                                                                  | B2 B3 B4 C1                    | 1                  | 6                                        | 7             |
| Atención personalizada                                                                                                             |                                | 2                  | 0                                        | 2             |
| (*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                |                    |                                          |               |

| Metodologías              |                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías              | Descripción                                                                                                                                                                                   |
| Sesión magistral          | El profesor expondrá los aspectos mas relevantes que contextualizan cada etapa histórica y mostrará ejemplos. A continuación los/las estudiantes responderán a un cuestionario sobre el tema. |
| Trabajos tutelados        | Trabajos en grupo e individuales con fuentes audiovisuales y bibliográficas referidas a los diferentes apartados del temario..                                                                |
| Prueba de respuesta breve | Examen sobre las películas de visión obligatoria.                                                                                                                                             |
| Presentación oral         | Exposición grupal de los contenidos trabajados en las clases prácticas.                                                                                                                       |

| Atención personalizada |             |
|------------------------|-------------|
| Metodologías           | Descripción |



|                                         |                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentación oral<br>Trabajos tutelados | El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante las sesiones prácticas, en las horas de tutorías fijadas en el horario del profesor y a través de Teams cando así lo demande. |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Evaluación                |                                |                                                                              |              |
|---------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Metodologías              | Competencias                   | Descripción                                                                  | Calificación |
| Presentación oral         | B2 B3 B4 C1                    | Exposición oral de los trabajos grupales sobre los contenidos de la materia. | 20           |
| Sesión magistral          | A2 B3 B4 B11 C4 C5<br>C6 C8    | Cuestionario sobre cada tema expuesto                                        | 20           |
| Trabajos tutelados        | A2 B2 B3 B5 B11 C3<br>C7 C8 C9 | Elaboración de trabajos grupales sobre los contenidos de la materia.         | 30           |
| Prueba de respuesta breve | A2 C1 C9                       | Examen breve sobre las películas de visión obligatoria.                      | 30           |

| Observaciones evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>NORMAS GENERALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Para aprobar hay que tener aprobadas los bloques teórico y práctico.</li><li>En caso de suspender, en la segunda oportunidad se evaluará el bloque o bloques que estuviera suspenso, y dentro de cada bloque la parte o partes que no se hubiera aprobado.</li><li>Para que se compute la nota del blog hay que haber asistido a un mínimo del 80% clases prácticas.</li><li>Si se suspende la parte de los blogs, cada estudiante realizará un blog con contenidos que se señalarán oportunamente.</li><li>La nota de cada cuestionario se computa si se ha asistido previamente a la clase expositiva del lunes.</li></ul> <p>La copia textual en los trabajos grupales o personales, o cualquier otro tipo de acción fraudulenta supondrá la calificación de 0 en el trabajo o prueba correspondiente.</p> <p><b>BLOQUE DE TEORÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El bloque de teoría está compuesto por los cuestionarios y el examen de películas.</li><li>El bloque tiene un valor total de 5 sobre 10 en la calificación global.</li><li>Para aprobar este bloque hay que tener como mínimo un 2,5 entre los cuestionarios y el examen de películas.</li></ul> <p><b>BLOQUE DE PRÁCTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El bloque de práctica está compuesto por el blog y la exposición de los contenidos.</li><li>El bloque tiene un valor de 5 sobre 10 en la calificación final</li><li>Para aprobar este bloque hay que tener un 2,5 como mínimo entre el blog y la exposición de los contenidos.</li></ul> |

| Fuentes de información |
|------------------------|
|------------------------|



|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>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>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> |

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías