

Curso Académico: 2025/26

200285 - Historia de la Animación y los Videojuegos

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200285

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: José Juan Videla Rodríguez

Profesorado: José Juan Videla Rodríguez

1. 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.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** 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.
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** 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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
	A2	B2	C1
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 B3 B4 B11	C1
Mejorar la capacidad analítica.	A2	B2 B3	C8
Habilidad para la organización y temporalización de las tareas.		B2 B5	C3 C9
Resolver problemas de forma eficaz.		B2 B5 B11	C3 C5 C7
Comunicarse de manera eficaz en un ambiente de trabajo.		B2 B3 B4	C1 C4 C5 C6 C7 C9
Trabajar en equipo de modo colaborativo.		B4 B11	C3 C4 C7 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 B5	C4 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 B3 B5	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	TEMA 1. Pioneros del cine 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.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 2. Animación en Norteamérica: 2.1. Winsor McCay. 2.2. Max Fleisher. 2.3. Pat Sullivan y Otto Mesmer. 2.4. Walt Disney. 2.5. Pixar. 2.6. Dreamworks. 2.7. Tim Burton.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 3. Animación en Europa del Este: 3.1. El Bloque Soviético y el Telón de Acero. 3.2. Duga Film Company. 3.3. Escuela de Zagreb. 3.4. Ladislav Starewicz. 3.5. Michael Tsekhanovskiy. 3.6. Soyuzdetmultfilm Studio. 3.7. Andrey Khrzhanovsky. 3.8. Youry Norstein. 3.9. Jiri Trnka. 3.10. Jan Svankmajer.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 4. Animación en Europa Occidental y Cine de Vanguardia: 4.1. Europa tras la II Guerra Mundial. 4.2. Francia. 4.3. Reino Unido. 4.4. Vanguardias y cine experimental 4.5. Canadá: National Film Board.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 5. Animación en España y en Galicia: 5.1. Precursores del cine de animación en España. 5.2. La Primera Edad Dorada (1939 - 1953). 5.3. Los años 60 y 70. 5.4. La década de los 80. 5.5. A digitalización de los 90. 5.6. Animación en Galicia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 6. Animación en Japón: El Anime: 6.1. Origen y concepto de anime. 6.2. Hiroshi Okawa y Toei Doga. 6.3. Osamu Tezuka y Mushi Production. 6.4. La cultura Otaku. 6.5. Isao Takahata y Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 6.6. Otros autores de referencia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA7 . Prehistoria de los videojuegos: Años 40 y 50:	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29,

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	7.1. Contexto histórico: De la bomba atómica al videojuego. 7.2. Nacimiento de la informática. 7.3. Thomas Goldsmithy y Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 7.4. Nacimiento de la televisión. 7.5. John Bennett: Nimrod. 7.6. Alexander Douglas: OXO. 7.7. William Higinbotham: Tennis for Two			SEG42.
Tema	TEMA 8. Videojuegos Desarrollo creativo. Años 60: 8.1.-El Tech Model Railroad Club y el MIT. 8.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar! 8.3. Ralph Baer: Brown Box.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 9. Videojuego comercial: Años 70: 9.1. Contexto histórico. 9.2. Bill Pitts y Hugh Tuck: Galaxy Game. 9.3. Nolan Bushnell y Ted Dabney: Computer Space. 9.4. Odyssey. 9.5. Atari. 9.6. Kee Games. 9.7. La Crisis de 1977. 9.8. Taito: Space Invaders. 9.9. Activision. 9.10. Otros videojuegos de referencia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 10. Consolidación de la industria del videojuego: Años 80: 10.1. Contexto histórico. 10.2. Mattel: Intellivision. 10.3. El Crack del 83. 10.4. El éxito de los arcade. 10.5. Namco: Pac-Man. 10.6.. Nintendo. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario y The Legend of Zelda.	A02, B03, C01.	MAG22, MAG29.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 11. La explosión de las consolas. Años 90: 11.1. La expansión de las consolas. 11.2. La primera "guerra de las consolas". 11.3. Las consolas de 16 bits. 11.4. Llega el 3D. 11.5. Videojuegos y violencia. 11.6. Sony entra en juego. PlayStation. 11.7. Sega deja las consolas.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 12. El siglo XXI: 12.1. Una nueva generación de videojuegos. 12.2. La nueva generación de consolas de mesa. 12.3. Las nuevas consolas portátiles. 12.4. Las recreativas sobreviven. 12.5. Los editores se reestructuran. 12.6. Nuevas tendencias y experiencias.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	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 cuando así lo demande.	1,00	0,00	0,00	
Presentación oral [MAG22]	Exposición de los contenidos trabajados en las clases prácticas.	1,00	0,00	6,00	B02, B03, B04, C01.
Prueba de respuesta breve [MAG29]	Examen sobre las películas y los videojuegos de visión obligatoria.	1,00	0,00	92,00	A02, C01, C09.
Sesión magistral [MAG39]	El profesor expondrá los aspectos mas relevantes que contextualizan cada etapa histórica y mostrará ejemplos.	25,00	0,00	0,00	A02, B03, B04, B11, C04, C05, C06, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Trabajos en grupo e individuales con fuentes audiovisuales y bibliográficas referidas a los diferentes apartados del temario..	24,00	0,00	0,00	A02, B02, B03, B05, B11, C03, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		52,00	0,00	98,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Presentación oral [SEG22]	Exposición oral de los trabajos grupales sobre los contenidos de la materia.	25,00	B02, B03, B04, C01.
Prueba de respuesta breve [SEG29]	Examen breve sobre las películas y videojuegos de visión obligatoria.	25,00	A02, C01, C09.
Sesión magistral [SEG39]	Cuestionario sobre cada tema expuesto	25,00	A02, B03, B04, B11, C04, C05, C06, C08.
Trabajos tutelados [SEG42]	Elaboración de trabajos individuales sobre los contenidos de la materia.	25,00	A02, B02, B03, B05, B11, C03, C07, C08, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

- Para aprobar hay que tener superados los bloques teórico y práctico.
- La copia textual en los trabajos prácticos o cualquier otro tipo de acción fraudulenta supondrá la cualificación de 0 en el trabajo o prueba correspondiente.
- Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Bloque de teoría:

- El bloque de teoría está compuesto por los cuestionarios y los exámenes de películas y videojuegos.
- El bloque tiene un valor total de 5 sobre 10 en la cualificación global.

Bloque de práctica:

- El bloque de práctica está compuesto por los trabajos individuales y grupales.
- El bloque tiene un valor de 5 sobre 10 en la cualificación final.

5.2. Segunda oportunidad

- 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 hubieran aprobado.
- Se conservan las calificaciones de las partes aprobadas.

5.3. Oportunidad adelantada

- Los alumnos ERASMUS y SICUE podrán adelantar la realización de la segunda oportunidad si las fechas oficiales quedan fuera de su contrato de docencia.

5.4. Dispensa académica

- Los alumnos con dispensa académica acordarán con el profesor las actividades formativas y los sistemas de evaluación en función de su nivel de asistencia.

6. Bibliografía recomendada**Bibliografía Básica**

- Bendazzi, Giannalberto, Rosa, Emilio de la. (2003). Cartoons : 110 años de cine de animación. Ocho y medio, 1ª ed. en español, rev. y amp. por el autor.. Libro. [\[URL\]](#)
- Donovan, Tristan (2018). Replay : la historia de los videojuegos. Héroes de Papel. Libro. [\[URL\]](#)
- Kent, Steven 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. Ediciones B Grupo Zeta. Libro. [\[URL\]](#)
- Kent, Steven L. autor (2022). La historia definitiva de los videojuegos. Plan B Publicaciones Dolmen. Libro. [\[URL\]](#)