

Curso académico: 2025/26

200285 - Historia da Animación e os Videoxogos

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200285

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: José Juan Videla Rodríguez

Profesorado: José Juan Videla Rodríguez

1. 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.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** CE2 - Coñecer e ter capacidade para analizar o sector da animación e do videoxogo na súa vertente creativa e industrial, así como a súa evolución histórica.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.

- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C05]** CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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	

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	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.	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 e Otto Mesmer. 2.4. Walt Disney. 2.5. Pixar. 2.6. Tim Burton.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	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 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 e Cinema de Vangarda: 4.1. Europa trala II Guerra Mundial. 4.2. Francia. 4.3. Reino Unido. 4.4. Vangardas e cinema experimental 4.5. Canadá: National Film Board.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 5. Animación en España e en Galicia: 5.1. Precusores do cinema de animación en España. 5.2. A primeira Idade Dourada (1939 - 1953). 5.3. Os anos 60 e 70. 5.4. A década dos 80. 5.5. A dixitalización dos 90. 5.6. Animación en Galicia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 6. Animación no Xapón: O Anime: 6.1. Orixe e concepto de anime. 6.2. Hiroshi Okawa e Toei Doga. 6.3. Osamu Tezuka e Mushi Production. 6.4. A cultura Otaku. 6.5. Isao Takahata e Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli. 6.6. Outros autores de referencia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 7. Prehistoria dos videoxogos: Anos 40 e 50: 7.1. Contexto histórico: Da bomba atómica ao videoxogo.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
	7.2. Nacemento da informática. 7.3. Thomas Goldsmithy e Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device. 7.4. Nacemento da televisión. 7.5. John Bennett: Nimrod. 7.6. Alexander Douglas: OXO. 7.7. William Higinbotham: Tennis for Two.			
Tema	TEMA 8. Videoxogos. Desenvolvemento creativo. Anos 60: 8.1.- O Tech Model Railroad Club e o MIT. 8.2. Steve Rusell e Martin Graetz: Spacewar!8 8.3. Ralph Baer: Brown Box.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 9. Videoxogo comercial: Anos 70: 9.1. Contexto histórico. 9.2. Bill Pitts e Hugh Tuck: Galaxy Game. 9.3. Nolan Bushnell e Ted Dabney: Computer Space. 9.4. Odyssey. 9.5. Atari. 9.6. Kee Games. 9.7. A Crise de 1977. 10.8. Taito: Space Invaders. 10.9. Activision. 10.10. Outros videoxogos de referencia.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 10. Consolidación da industria do videoxogo: Anos 80: 10.1. Contexto histórico. 10.2. Mattel: Intellivision. 10.3. O Crack do 83. 10.4. O éxito dos arcade. 10.5. Namco: Pac-Man. 10.6. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario e The Legend of Zelda.	A02, B03, C01.	MAG22, MAG29.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 11. O estourido das consolas. Anos 90: 11.1. A expansión das consolas. 11.2. A nova "guerra das consolas". 11.3. As consolas de 16 bits. 11.4. Chega o 3D. 11.5. Videoxogos e violencia 11.6. A crise dos 90. 11.7. Sony entra en logo. PlayStation. 11.8. SEGA deixa as consolas	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.
Tema	TEMA 12. O século XXI: 12.1. Unha nova xeración de videoxogos. 12.2. A nova xeración de mesas de consola. 12.3. As novas consolas portátiles. 12.4. Os soportais sobreviven. 12.5. Os editores se reestructuran. 12.6. Novas tendencias e experiencias.	A02, B03, B04, C01.	MAG22, MAG39.	SEG22, SEG29, SEG42.

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	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. Os/as estudantes a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia establecerán co profesor as metodoloxías pertinentes en cada caso.	1,00	0,00	0,00	
Presentación oral [MAG22]	Exposición dos contidos traballados nas clases prácticas.	1,00	0,00	6,00	B02, B03, B04, C01.
Proba de resposta breve [MAG29]	Exame sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.	1,00	0,00	92,00	A02, C01, C09.
Sesión maxistral [MAG39]	O profesor exporá os aspectos máis relevantes que contextualizan cada etapa histórica e amosará exemplos.	25,00	0,00	0,00	A02, B03, B04, B11, C04, C05, C06, C08.
Traballos tutelados [MAG42]	Traballos en grupo e individuais con fontes audiovisuais e bibliográfica referidas os diferentes apartados do 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Presentación oral [SEG22]	Exposición oral dos traballos grupais sobre os contidos da materia.	25,00	B02, B03, B04, C01.
Proba de resposta breve [SEG29]	Exame de reposta breve sobre as películas e os videoxogos de visión obligatoria.	25,00	A02, C01, C09.
Sesión maxistral [SEG39]	Cuestionario sobre cada tema exposto	25,00	A02, B03, B04, B11, C04, C05, C06, C08.
Traballos tutelados [SEG42]	Elaboración de traballos individuais sobre os contados da materia.	25,00	A02, B02, B03, B05, B11, C03, C07, C08, C09.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

- Para aprobar hai que ter superados os bloques teórico e práctico.
- A copia textual nos traballos prácticos ou calquera outro tipo de acción fraudulenta suporá a cualificación de 0 no traballo ou proba correspondente.
- Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Bloque de teoría:

- O bloque de teoría está composto polos cuestionarios e os exames de películas e videoxogos.
- O bloque ten un valor total de 5 sobre 10 na cualificación global.

Bloque de práctica:

- O bloque de práctica está composto polos traballos individuais e grupais.
- O bloque ten un valor de 5 sobre 10 na cualificación final.

5.2. Segunda oportunidade

- Na segunda oportunidade avaliarase o bloque ou bloques que estivese suspenso, e dentro de cada bloque a parte ou partes que non se aprobaron.
- Consérvanse as cualificacións das partes aprobadas.

5.3. Oportunidade adiantada

- Os alumnos ERASMUS e SICUE poderán adiantar a realización da segunda oportunidade se as datas oficiais quedan fóra do seu contrato de docencia.

5.4. Dispensa académica

- Os alumnos con dispensa académica acordarán co profesor as actividades formativas e os sistemas de avaliación en función do seu 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. [\[URL\]](#)