



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051103 **Nombre:** Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 1 **Semestre:** 1

Módulo: HISTORIA Y FILOSOFÍA

Materia: HISTORIA **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2051A Mateo Terrasa Torres (**Profesor responsable**)

mateo.terrasa@ucv.es



Organización del módulo

HISTORIA Y FILOSOFÍA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
FILOSOFÍA	6,00	Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura	6,00	2/2
HISTORIA	18,00	Documentación histórica	6,00	1/1
		Historia de la literatura y el audiovisual	6,00	1/2
		Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

No se precisan conocimientos previos.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Analizar críticamente una obra literaria o audiovisual de manera que pueda identificar qué hace de ella una obra cultural significativa.
- R2 Identificar los principales autores y obras de la historia del cine de animación, cómic, fantasía, ficción y videojuegos trabajados en la asignatura.
- R3 Diferenciar las formas narrativas según los soportes y los cambios de estructura en función de si son obras literarias, audiovisuales o videojuegos.
- R4 Analizar críticamente una obra audiovisual (cómic, videojuegos, cine de ficción y/o fantasía) y su impacto en la sociedad actual como elemento cultural.
- R5 Criticar desde la perspectiva narrativa una obra audiovisual.
- R6 Utilizar el lenguaje básico relacionado con el cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción en las argumentaciones.
- R7 Identificar los modelos narrativos utilizados en las obras de ficción y/o videojuegos trabajados en la asignatura.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B3	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.				X

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E1	Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.				X
E3	Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.			X	
E8	Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.			X	



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	50,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	30,00%	Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	20,00%	Pruebas orales

Observaciones

Asistencia y participación:

La asistencia será valorada positivamente, siempre y cuando el alumnado se comporte correctamente y haga aportaciones en clase.

En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al **50% de las clases** de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Faltas de ortografía:

Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados, tanto individuales como grupales, y en el examen. La reiteración de faltas supondrá el suspenso automático del trabajo o examen presentado.

Trabajos escritos y pruebas orales:

En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos individuales y colectivos así como pruebas orales y un trabajo final. Los criterios de evaluación de estos trabajos serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen.

No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a través del aula virtual.



Examen y nota final:

El aprobado del examen final es imprescindible (nota mínima 5 sobre 10) para computar y promediar con el resto de las calificaciones obtenidas en el transcurso de la asignatura. No se podrá compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas. Por lo tanto, no aprobar el examen implica el suspenso de la convocatoria. En cualquier caso, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno podrá realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Copiar en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- | | |
|----|---------------------------------|
| M1 | Clase invertida |
| M2 | Clase magistral participativa |
| M3 | Aprendizaje cooperativo |
| M6 | Aprendizaje basado en proyectos |



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	33,00	1,32
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1	R1, R2, R4, R5, R6	19,00	0,76
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	4,00	0,16
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	4,00	0,16
TOTAL		60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M1	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	26,00	1,04
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	13,00	0,52
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1	R1, R2, R4, R5, R6	34,00	1,36
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	17,00	0,68
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Introducción al relato y cómic de ficción y de fantasía	En el primer bloque de contenidos, se indagará en los principios básicos del relato de ficción y de fantasía y su relación con los lenguajes de la animación, los videojuegos y el cómic. A esta introducción, continuará una explicación sobre los mecanismos del lenguaje del cómic así como un recorrido histórico por los principales autores, estilos y formatos del cómic y su evolución en los principales mercados: Estados Unidos, Europa y Japón.
La imagen animada: una aproximación histórica, cultural y artística al audiovisual animado	El segundo bloque temático se centrará en explicar el estado de la cuestión de la imagen animada como medio expresivo partiendo de un recorrido histórico: desde los pioneros que experimentaban con un nuevo lenguaje, pasando por las principales productoras y autores norteamericanos, europeos y japoneses que configuraron y asentaron este lenguaje hasta la actualidad y la evolución de las principales técnicas de animación audiovisual en cine y televisión.
Historia del videojuego: un recorrido histórico y estético del videojuego como cultura contemporánea	El tercer y último bloque temático abundará en el estudio del videojuego como uno de los principales artefactos en las industrias culturales contemporáneas: su relevancia como objeto lúdico y cómo ha resignificado el contexto contemporáneo, los principales hitos históricos, tendencias artísticas, narrativas y lúdicas y su estrecho vínculo con la evolución tecnológica, la influencia en el medio de los principales creadores y la evolución de éste en un contexto social, cultural y económico hasta la actualidad.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Introducción al relato y cómic de ficción y de fantasía	3,00	6,00
La imagen animada: una aproximación histórica, cultural y artística al audiovisual animado	14,00	28,00
Historia del videojuego: un recorrido histórico y estético del videojuego como cultura contemporánea	13,00	26,00



Referencias

Bibliografía básica:

Donovan, T. (2018). *Replay. La historia de los videojuegos*. Héroes de papel.

Lorenzo Hernández, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diabolo ediciones S.L.

McCloud, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.

Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*. Editorial Shangrila.

Ross, E. (2021). *Gamish. Una historia gráfica de los videojuegos*. Reservoir Books.

Sánchez-Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Editorial UOC.

Williams, A. 2017. *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. CRC Press.

Bibliografía complementaria:

Bartual, R. (2014). *Narraciones gráficas. Del código medieval al cómic*. Editorial Marmotilla.

Consalvo, M., y Paul, C.A. (2019). *Real Games. What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*. The MIT Press.

Cuadrado Alvarado, A., y Planells de la Maza, A.J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.

Juul, J. (2020). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. The MIT Press.

Loriguillo-López, A. (2021). *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Publicacions de la Universitat de Valencia.

Loriguillo-López, A. (2021). *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*. Edicions Bellaterra.

Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial.

Terrasa Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila editorial.



Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

☒ Microsoft Teams

☐ Kaltura



Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

☒ Microsoft Teams

☐ Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:



2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los sistemas de evaluación:

- ☒ No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- ☐ Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación: