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:

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
FILOSOFIA	6	Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura	6	2/2
HISTORIA	18	Documentación histórica	6	1/1
		Historia de la literatura y el audiovisual	6	1/2
		Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción	6	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:

R23 - Identificar los principales autores y obras de la historia del cine de animación, cómic, fantasía, ficción y videojuegos trabajados en la asignatura. [RA3.9]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R24 - Analizar críticamente una obra audiovisual (cómic, videojuegos, cine de ficción y/o fantasía) y su impacto en la sociedad actual como elemento cultural. [RA3.10]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R25 - Identificar estética y visualmente los distintos períodos históricos como fuente para elaboración de proyectos susceptibles de suceder en dichas épocas. [RA 11.3]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.

R26 - Utilizar el lenguaje básico relacionado con el cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción en las argumentaciones. [RA11.4]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.

R27 - Identificar los modelos narrativos utilizados en las obras de ficción y/o videojuegos trabajados en la asignatura. [RA12.4]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R28 - Criticar desde la perspectiva narrativa una obra audiovisual. [RA3.11 / RA12.5]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R29 - Realizar un cronograma histórico que muestre cómo las obras del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción han evolucionado a lo largo del tiempo y cómo estas influencias se reflejan en los proyectos de animación y videojuegos. [RA.6.4]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

R30 - Analizar las fuentes del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción, considerando su impacto y relevancia desde una perspectiva de sostenibilidad cultural y ecológica, y cómo estas dimensiones pueden influir en sus propios proyectos. [RA7.4]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.

R31 - Incorporar principios de desarrollo sostenible en la creación de cronogramas y representaciones históricas, asegurando que los proyectos del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción promuevan prácticas responsables y respetuosas con el medio ambiente y la cultura. [RA8.6]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R23, R24, R25, R26, R27, R28, R29, R30, R31	40,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R24, R27, R28, R29, R30, R31	40,00%	SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc)
R23, R24, R26, R28	20,00%	SE5 - Pruebas orales.

Observaciones

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 hasta 2 puntos, tanto en actividades individuales como grupales y en el examen.
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:

La mención de **«Matrícula de Honor»** podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación **igual o superior a 9.0**. Su número no podrá exceder del **cinco por ciento de los alumnos matriculados** en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, **la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial**. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Historia del Cine de Animación, Videojuegos, Cómics, Fantasía y Ficción se refiere, **el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%**, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios:

En **1ª convocatoria**:

·Realizar todos los trabajos de reflexión: (1) historia del cine de animación, (2) trabajo temático, (3) el videojuego como animación, (4) historia del videojuego. De todas estas acitividades debe obtenerse un 5 de media.

·En lugar de presentar en clase una investigación histórica sobre un tema dado, deberá realizar un trabajo escrito con las claves de su investigación y grabarse presentándolo. También deberá escribir diez posibles preguntas sobre el tema dado, para que sus compañeros y responder las preguntas que sus compañeros preparen sobre sus respectivos temas. Es imprescindible realizar esta actividad durante la primera convocatoria para poder recibir feedback de los compañeros.

·Aprobar el examen.

·Escribir resúmenes (2-5 páginas) con reflexiones propias sobre los temas de la asignatura.

·Escribir críticas desde el punto de vista estético y narrativo de algunos cortos y películas vistos

en clase.
En **2ª convocatoria**:
·Se mantendrán los trabajos realizados en la primera convocatoria y se deberán entregar los trabajos de reflexión Y/o resúmenes no realizados en la primera convocatoria.
·La presentación debe realizarse durante la primera convocatoria, dado que debe haber feedback entre los alumnos.
·Aprobar el examen.
Sobre el uso de la IA:
Aunque **no se recomienda el uso de IA generativa** los alumnos podrán usarla para:
·Consulta y aprendizaje asistido.
·Búsqueda de recursos y referencias alternativos.
·Mejorar la redacción de los textos, siempre que el contenido sea original.
Los alumnos no podrán usar la IA para:
·Presentar como propio el trabajo generado por IA.
·Realizar cualquier parte del proceso creativo de la escritura de guion o del análisis de producciones audiovisuales y/o interactivas mediante IA.
Criterios de cita y atribución:
·En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos etc.).
CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:
Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD1 - Clase invertida.

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M3 MD3 - Aprendizaje cooperativo

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF1 - 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).	R23, R25, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD1 - Clase invertida.	16,00	0,64
AF2 - 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.	R23, R24, R25, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD2 - Clase magistral participativa.	36,00	1,44
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R26, R29, R30, R31	MD3 - Aprendizaje cooperativo	4,00	0,16

AF6 - 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.	R23, R24, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	4,00	0,16
TOTAL			**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R23, R24, R25, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD2 - Clase magistral participativa.	24,00	0,96
AF6 - 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.	R23, R24, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	13,00	0,52
AF1 - 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...	R23, R24, R25, R26, R27, R28, R29, R30, R31	MD1 - Clase invertida.	36,00	1,44
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R26, R29, R30, R31	MD3 - Aprendizaje cooperativo	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
Bloque 1. Introducción al lenguaje animado, de videojuego y cómic	En este bloque nos introducimos en la teoría del relato y en los recursos narrativos que utilizan los medios animados, ludonarrativos y del cómic.
Bloque 2. La animación: técnicas, tendencias y creadores en los inicios.	En el segundo bloque empezamos un recorrido histórico a los inicios de la animación. Conoceremos las principales técnicas de animaciones y a los creadores más significativos del medio animado.
Bloque 3. Fronteras, tendencias y creadores de la animación contemporánea	Continuamos el repaso a la historia de la animación, centrándonos en algunas tendencias y creadores que tomaron impulso en las décadas de los 70-80 y en adelante. También se dedicará un espacio a discutir el estado actual de la animación.
Bloque 4. Un repaso a la historia del videojuego como cultura y entretenimiento	En este bloque, indagaremos en los cambios industriales y tecnológicos del medio del videojuego a lo largo de su historia.
Bloque 5. La cultura del videojuego ahora	El último bloque lo dedicaremos a algunas cuestiones esenciales para conocer el medio videolúdico en la actualidad, profundizando en temas y tendencias ya planteados en el tema previo.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque 1. Introducción al lenguaje animado, de videojuego y cómic	4	8,00
Bloque 2. La animación: técnicas, tendencias y creadores en los inicios.	7	14,00
Bloque 3. Fronteras, tendencias y creadores de la animación contemporánea	7	14,00
Bloque 4. Un repaso a la historia del videojuego como cultura y entretenimiento	8	16,00
Bloque 5. La cultura del videojuego ahora	4	8,00

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.

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 códice 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.

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

Kushner, D.(2018). *Maestros del DOOM.* ES POP EDICIONES.

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.

Pinon, M., Bunel, P. (2023). *Un siglo de animación japonesa*. Heroes de Papel.

Relinque, J., Fernández, JM., Relaño Gómez, J. (2025). *La enciclopedia de PlayStation*. Heroes de Papel.

Schreier, J. (2022). *Press Reset*. Heroes de Papel.