

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Historia del Cine y la Animación / History of
cinema and animation**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Lenguaje Audiovisual / Audiovisual Language
Denominación de la asignatura:	Historia del Cine y la Animación / History of cinema and animation
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Juan Pablo Fernández González; Samuel Viñolo Locubiche
E-mail:	juan.fernandez@live.u-tad.com ; samuel.vinolo@u.tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición.

Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

Subject description

The subject gives the students the related knowledge related to the creation and basis for the narrative of stories through the sound and image in movement, from the formal and symbolic elements for the visual compositing of the fixed image to the narrative resources and their significance and the theory of audiovisual editing.

It also provides the necessary context to identify the main artistic tendencies and the historical evolution of the audiovisual narrative language

Descripción de la asignatura

Historia del Cine y la Animación es una asignatura de estructuración obligatoria en la que se adquieren competencias necesarias para el análisis y conocimiento de la historia del cine y de la animación, de la evolución del lenguaje narrativo, de la puesta en escena, así como de todas las demás estrategias de representación. Esto supone un complemento idóneo para asignaturas como Narrativa Audiovisual, Elementos de Composición Visual y Cinematografía y todas aquellas pertenecientes a la materia de Lenguaje Audiovisual. Estos conocimientos le servirán al alumno para tener una mayor madurez a la hora de preparar y concebir su proyecto audiovisual.

El conocimiento de la evolución del lenguaje audiovisual, así como el análisis histórico, productivo y estilístico de los principales representantes del cine y la animación servirán al alumno tanto en su formación audiovisual como para afrontar cualquier proyecto audiovisual aportándole ideas, pautas y mecanismos a la hora de afrontar cualquier proyecto audiovisual.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG4.- Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CE16.- Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

4. CONTENIDOS

- Historia del cine, desde los años 20 al cine contemporáneo.
- Cine de animación: expresión y técnicas.
- Consolidación del lenguaje de animación.
- Animación en el mundo: EEUU, Europa, Japón, etc.
- El cine de dibujos animados y animación digital.
- La animación contemporánea y experimental: situación, autores y técnica.

English contents

- *History of cinema, from the 20's to contemporary cinema.*
- *Animation cinema: expression and techniques.*
- *Consolidation of the animation language.*
- *Animation through the world: EEUU, Europe, Japan, etc.*
- *The animated drawing cinema and digital animation.*
- *The contemporary and experimental animation: status, authors and techniques.*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	22	100%
AF2 Clases Prácticas	4	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	35	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	8	0%
AF6: Actividades de Evaluación	2	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-------------------------	--	--

SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y Medio.
 Furniss, M. (2016). *Animation: The Global History*. Thames & Hudson.

Bibliografía recomendada

Barrier, M. (2003). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press.
 Caparrós Lera, J. M. (2009). *Historia del cine mundial*. Rialp.
 Crafton, D. (2015). *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. University of Chicago Press.
 MacLean, F. (2011). *Setting the scene: the art & evolution of animation layout*. Chronicle Books.
 Maltin, L. (1987). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New American Library.
 Sánchez Noriega, J. L. (2006). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.
 Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion.
 Thompson, K., & Bordwell, D. (2018). *Film History: An Introduction, 4th edition*. McGraw-Hill Education.
 Yébenes, P., Mesonero, R., Rodríguez, J., & Viñolo, S. (2015). *100 años de animación española, arte y tecnología*. Syntagma.
 Zubiaur Carreño, F. J. (2008). *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. EUNSA.