

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Historia de la Animación
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño/ Campus Creativo
Curso	1
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	María Socorro Pascual
Docente	María Socorro Pascual

2. PRESENTACIÓN

Conocimiento de la historia de la animación, principales autores y creaciones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias generales:

- CG6. Capacidad para analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en el resultado de éstos.

Competencias específicas:

- CE05: Capacidad para discriminar las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como la animación, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.

Resultados de aprendizaje:

- Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes dentro del ámbito de la animación y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
Competencias Básicas, Competencias Transversales, CG6, CE05	Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes dentro del ámbito de la animación y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.

4. CONTENIDOS

- Tema 1 Acercamientos tempranos al movimiento en el arte
- Tema 2 Los juegos de sombra y la linterna mágica
- Tema 3 Juguetes ópticos
- Tema 4 Charles-Émile Reynaud y el Théâtre Optique
- Tema 5 Primeras animaciones en película
- Tema 6 Nacimiento de la industria

Tema 7 Fleischer Studio
 Tema 8 Los comienzos de Disney
 Tema 9 Los estudios Disney
 Tema 10 Los estudios Warner Bros
 Tema 11 Animación en tiempos de Guerra
 Tema 12 UPA
 Tema 13 Los inicios del Stop Motion
 Tema 14 Stop Motion y los efectos especiales
 Tema 15 Gigantes del Stop Motion
 Tema 16 Evolución del Stop Motion
 Tema 17 Del cine a la televisión
 Tema 18 Hanna Barbera
 Tema 19 Cartoon Network
 Tema 20 Plataformas de streaming
 Tema 21 Inicios de la Animación 3D
 Tema 22 Pixar I
 Tema 23 Pixar II
 Tema 24 DreamWorks Animation

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	25
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50
Trabajo autónomo	50
Actividades en talleres y/o laboratorios	
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	23
Pruebas de evaluación presenciales	2
TOTAL	150

Modalidad a distancia:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	25

Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50
Trabajo autónomo	50
Actividades en talleres y/o laboratorios	
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	23
Pruebas de evaluación presenciales	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	30
Entrega y/o presentación de trabajos	35
Proyectos	35

Modalidad a distancia:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60
Entrega y/o presentación de trabajos	30
Proyectos	10

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Test finalización bloque	Semana 1-19
Actividad 2. Propuesta de preguntas finalización bloque	Semana 1-19
Actividad 3. Línea temporal.	Semana 17
Actividad 4. Realización en grupo de una animación (4min aproximadamente) donde se explique un tema relacionado con la Historia de la Animación.	Semana 13
Actividad 5. Prueba parcial	Semana 8
Actividad 6. Prueba final	Semana 19

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- BENDAZZI, G. (2003). Cartoons: 110 años de cine de animación. Ocho y Medio.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- COMPANY J.M. (1987): El trazo de la letra en la imagen. Madrid, Cátedra.
- CONSORCIO AUDIOVISUAL DE GALICIA (2004): Iniciación ao audiovisual. Santiago.
- CONSORCIO AUDIOVISUAL DE GALICIA (2004): Iniciación á animación. Santiago.
- CURTIS-DEMOS-TORRANCE (1976): Implicaciones educativas de la creatividad. Madrid, Anaya/2.
- CHATMAN S. (1990): Historia y discursos. La estructura narrativa en la novela y el cine. Madrid, Taunus.

- PEREIRA DOMÍNGUEZ, C. (2005). Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. Barcelona. PPU.
- PÉREZ PERUCHA, J. (1995): Huellas de luz, Barcelona, Diorama.
- PIQUERAS, María Jesús y ORTIZ, Áurea (1995). La Pintura en el cine. Paidós Studio. Barcelona

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En este apartado se indica el cronograma de actividades formativas, así como las fechas de entrega de las actividades evaluables de la asignatura:

Semana	Contenidos	Actividades formativas/evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
Semana 1-19	Contenido de cada uno de los bloques	Actividad 1	15%
Semana 1-19	Contenido de cada uno de los bloques	Actividad 2	15%
Semana 17	Contenidos de los bloques vistos en clase hasta la fecha	Actividad 3	20%
Semana 13	Contenido de investigación libre	Actividad 4	20%
Semana 8	Contenidos de los bloques vistos en clase hasta la fecha	Actividad 5	15%
Semana 19	Contenidos de los bloques vistos en clase hasta la fecha	Actividad 6	15%

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad 1. Test finalización de bloque. Kahoot

Una vez finalizado un tema teórico se realizará una prueba de conocimientos a través de un juego, kahoot. Para realizar esta actividad debes estar en clase y acceder a la aplicación kahoot mediante el siguiente enlace:

<https://kahoot.it/>

Para cada prueba el docente facilitará durante la sesión un código con el que podrás realizar el test durante la clase.

Actividad 2. Propuesta de preguntas finalización en bloque

Después de terminar un tema se pedirá al alumno la realización de 4 preguntas con múltiple respuesta. Un ejemplo de esta actividad es el siguiente:

Descripción	<p>Crea un total de 4 preguntas con múltiple respuesta (4 opciones) sobre el módulo de protoanimación. Señala la respuesta correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ejemplo: <p>En abril de 1825, ¿quién publicó el popular juguete conocido como Thaumatrope?</p> <p>a) François Dominique Séraphin</p> <p>b) Christiaan Huygens</p> <p>c) W. Phillips</p> <p>d) Edmé-Gilles Guyo</p> <p>Respuesta correcta: c</p>
Formato	Trabajo final en formato PDF.
Nomenclatura	La nomenclatura del archivo será: Apellidos Nombre Preguntas Protoanimación
Trabajos fuera de plazo	No serán corregidos salvo por fuerza de causa mayor con el debido justificante.

Actividad 3. Línea temporal

Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • En esta actividad se entregará todo el contenido del proyecto relacionado el trabajo individual de historia de la animación. • El timeline o línea temporal debe enmarcarse en la Historia de la Animación, si bien los hitos y las fechas a destacar serán seleccionados por el estudiante. El número mínimo de hitos de la Historia para este ejercicio se sitúa en 30, no habiendo un número máximo. • Es recomendable que se incluyan imágenes o dibujos ilustrativos que acompañen a los hitos seleccionados.
-------------	--

Puntuación	<p>Esta entrega tendrá calificación en base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la adecuación del ejercicio. El trabajo cumple con los requisitos mínimos expuestos en el apartado anterior. • la calidad de contenidos expuestos. Existe una coherencia narrativa en los hitos seleccionados, se percibe una investigación suficiente y una estructuración cuidadosa, etc. • el diseño del timeline. La línea temporal está bien diseñada, la lectura de los hitos es sencilla, se comunica correctamente los contenidos planteados con una correcta armonía y equilibrio entre los elementos que conforman el timeline (texto, imágenes, fondo, caligrafía). Los elementos se distribuyen bien espacialmente y la composición es correcta. <p>La puntuación final se hará en una escala del 0 al 10, siendo el 0 la nota mínima y el 10 la máxima. Se recuerda que esta entrega tiene un peso de un 15% sobre la nota final.</p>
Fecha de entrega	
Formato	<p>En esta entrega se deberán adjuntar en una carpeta comprimida (.zip o .rar) los siguientes archivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archivo editable en el que fue realizado el trabajo (Photoshop, Illustrator, Indesign, etc.). En caso de realizar el trabajo a través de una aplicación o página web, será preciso una invitación para poder acceder al trabajo. • Imagen final en JPGE o PNG. • Trabajo final en formato PDF.
Nomenclatura	<p>La nomenclatura del archivo zip será: Apellidos Nombre Timeline</p> <p>La nomenclatura de los archivos de la carpeta deberá hacer alusión al contenido de los mismos.</p> <p>Por ejemplo: Imagen Final nombre_apellidos</p>
Trabajos fuera de plazo	No serán corregidos salvo por fuerza de causa mayor con el debido justificante.

Actividad 4. Animación grupal

Descripción	<p>En esta actividad se entregará todo el contenido del proyecto relacionado el trabajo de animación grupal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La temática del corto será libre, pero deberá enmarcarse dentro de la Historia de la Animación. • La duración aproximada será de 3 minutos, no pudiendo durar menos de 2 minutos ni excederse más de 4 minutos.
-------------	---

Puntuación	<p>Esta entrega tendrá calificación en base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la adecuación del ejercicio. El trabajo cumple con los requisitos mínimos expuestos en el apartado anterior. • la calidad y el ritmo narrativo de la animación. El vídeo se hace ameno de ver, comunica bien los contenidos planteados, se comprende el hilo narrativo de la historia planteada, se percibe una investigación suficiente sobre el tema tratado etc. • la calidad de la animación y coordinación de la misma con el sonido y o música tratados. • la calidad y evolución del material documental presentado. • la presentación en clase <p>La puntuación final se hará en una escala del 0 al 10, siendo el 0 la nota mínima y el 10 la máxima. Se recuerda que esta entrega tiene un peso de un 15% sobre la nota final.</p>
Fecha de entrega	<p>Todos los miembros del grupo deben realizar la entrega completa del ejercicio.</p> <p>El ejercicio deberá ser presentado en clase ese mismo día.</p>
Formato	<p>En esta entrega se deberán adjuntar en una carpeta comprimida (.zip o .rar) los siguientes archivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo con la animación en formato MP4 o MOV. • Documentación generada durante el proceso de creación: storyboard, guión, animática, etc. Formato PDF para los documentos escritos y formato MP4 o MOV para vídeos. •
Nomenclatura	<p>La nomenclatura del archivo zip será:</p> <ul style="list-style-type: none"> • NÚMERO DEL GRUPO_Nombre_de_la_animación <p>La nomenclatura de los archivos de la carpeta deberán hacer alusión al contenido de los mismos y al nombre de la animación. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • STORYBOARD_nombre_de_la_animación
Trabajos fuera de plazo	<p>No serán corregidos salvo por fuerza de causa mayor con el debido justificante.</p>

RÚBRICAS DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad 1. Test finalización de bloque. Kahoot

En este ejercicio se evaluará la presencia y realización de los test en clase. La calificación del mismo será dicotómica: test realizado o no realizado.

Actividad 2. Propuesta de preguntas finalización en bloque

En esta actividad se evaluará la entrega del ejercicio correctamente. La calificación del mismo será dicotómica: entregado o no entregado.

Actividad 3. Línea temporal

Trabajo individual línea temporal	Calificaciones						Puntos
Adecuación al ejercicio. El trabajo cumple con los requisitos expuestos en la descripción de la tarea.	Sobresaliente (10 puntos)	Notable (8 puntos)	Bien (6 puntos)	Adecuado (4 puntos)	Poco adecuado (2 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	10 puntos
Calidad de contenidos expuestos. Existe una coherencia narrativa en los hitos seleccionados, se percibe una investigación suficiente y una estructuración cuidadosa, etc.	Sobresaliente (50 puntos)	Notable (40 puntos)	Bien (30 puntos)	Adecuado (20 puntos)	Poco adecuado (10 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	50 puntos
Diseño del timeline. La línea temporal está bien diseñada, la lectura de los hitos es sencilla, se comunica correctamente los contenidos planteados con una correcta armonía y equilibrio entre los elementos que conforman el timeline (texto, imágenes, fondo, caligrafía). Los elementos se distribuyen bien espacialmente y la composición es correcta.	Sobresaliente (40 puntos)	Notable (32 puntos)	Bien (24 puntos)	Adecuado (16 puntos)	Poco adecuado (8 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	40 puntos
Puntos totales							100

Actividad 4. Animación grupal

Trabajo animación grupal	Calificaciones						Puntos
Adecuación al ejercicio. El trabajo cumple con los requisitos expuestos en la descripción de la tarea.	Sobresaliente (10 puntos)	Notable (8 puntos)	Bien (6 puntos)	Adecuado (4 puntos)	Poco adecuado (2 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	10 puntos
Calidad y el ritmo narrativo de la animación. El vídeo se hace ameno de ver, comunica bien los contenidos planteados, se comprende el hilo narrativo de la historia planteada, se percibe una investigación suficiente sobre el tema tratado etc.	Sobresaliente (40 puntos)	Notable (32 puntos)	Bien (24 puntos)	Adecuado (16 puntos)	Poco adecuado (8 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	40 puntos
Calidad de la animación y coordinación de la misma con el sonido y o música tratados.	Sobresaliente (20 puntos)	Notable (16 puntos)	Bien (12 puntos)	Adecuado (8 puntos)	Poco adecuado (4 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	20 puntos
Calidad y evolución del material documental presentado.	Sobresaliente (15 puntos)	Notable (12 puntos)	Bien (9 puntos)	Adecuado (6 puntos)	Poco adecuado (3 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	15 puntos
Presentación en clase	Sobresaliente (15 puntos)	Notable (12 puntos)	Bien (9 puntos)	Adecuado (6 puntos)	Poco adecuado (3 puntos)	Nada adecuado (0 puntos)	15 puntos
Puntos totales							100

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.