

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Historia de la Animación
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño/ Campus Creativo
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial/Online
<b>Semestre</b>	1
<b>Curso académico</b>	2024-2025
<b>Docente coordinador</b>	María Socorro Pascual
<b>Docente</b>	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
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

### 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
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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](mailto: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.