

y



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL CINE Y LA ANIMACIÓN

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia del Cine y la Animación
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Samuel Viñolo Locubiche / samuel.vinolo@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.
- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

CONTENIDO

- 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

TEMARIO

1. Precursores de la animación y el cine (1760-1926)
2. El cine clásico de Hollywood en el periodo sonoro (1926-1949)
3. Guerra fría, modernidad y nuevos cines: el cine de mediados de siglo (1950-1975) y el entretenimiento audiovisual en la era digital (1975-2023)

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,18	2,18
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	8,18	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,73	1,73
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	7,18	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,82	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18,82	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22,27	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,91	2,91
<i>Test de autoevaluación</i>	3,91	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00

TOTAL	75	9
-------	----	---

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Principal:

COUSINS, M. (2021). Historia del cine. Blume.

LORENZO HERNÁNDEZ, M. (2021). La imagen animada: una historia imprescindible. Diábolo.

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.

FURNISS, M. (2016). Animation: The Global History. Thames & Hudson.

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.

SOLOMON, Ch. (1994). Enchanted Drawings. The History of Animation. Wing Books.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal, webcam, micrófono

Software:

Software básico