



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL CINE Y LA ANIMACIÓN

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Historia del Cine y la Animación
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Samuel Viñolo Locubiche/samuel.vinolo@u-tad.com Rafael Lopez Fernandez/rafael.lopez@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 DE LA MATERIA

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

0. Introducción a la práctica de la historia del cine
1. Precursores y cine clásico
 - 1.1. Orígenes del cine y la animación (1760–1907)
 - 1.2. Formación de la industria de animación en el periodo mudo (1907–1926)
 - 1.3. El ascenso de Walt Disney y la transición al sonoro (1926–1933)
 - 1.4. Consolidación del modelo clásico de Hollywood (1933–1939)
 - 1.5. La animación durante la Segunda Guerra Mundial (1939–1945)
 - 1.6. El dominio global del cartoon estadounidense (1945–1955)
2. El cine tras la Segunda Guerra Mundial
 - 2.1. La animación limitada en la era de la televisión (1950–1975)
 - 2.2. Crisis de Hollywood y nuevas oportunidades (1960–1975)
 - 2.3. Animación del bloque comunista (1950–1990)
 - 2.4. Cine y animación japonesas (1950–1988)
3. El entretenimiento audiovisual en la era digital
 - 3.1. Los inicios de los videojuegos y la animación 3D (1975–1985)
 - 3.2. El “Renacimiento de Disney” y la irrupción del cine digital (1985–2004)
 - 3.3. Nuevas corrientes internacionales del audiovisual contemporáneo (2004–)

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	15	15
<i>Clases Prácticas</i>	12	12
<i>Tutorías</i>	3	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

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

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1- 4 semanas

Tema 2- 5 semanas

Tema 3- 5 semanas

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	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La asistencia a clase es obligatoria, así como la entrega de todos los trabajos a lo largo de la asignatura.

- No se permitirá el uso de otros dispositivos en clase que no sean para seguir la clase. Todos aquellos que estén dibujando en el aula o con programas abiertos que no sean para tomar notas y apuntes deberán abandonar el aula.
- Se recomienda ser puntuales. Aquellos alumnos que entren quince minutos más tarde serán penalizados con el 50% de asistencia. La asistencia de alumnos que lleguen más de 45 minutos tarde no será tenida en cuenta y se considerará que han faltado a clase.
- La calificación numérica de la asignatura es de 0 a 10. Es requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos para poder obtener un aprobado en la convocatoria ordinaria.
- En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en convocatoria ordinaria, deberá ir a convocatoria extraordinaria.
- La dinámica de las clases consiste en exposiciones magistrales acompañadas del visionado de fragmentos, con intervenciones de los alumnos.

- Las presentaciones de clase no se compartirán en Blackboard, por lo que se pide a los alumnos que tomen apuntes durante la asignatura.
- La asignatura se compone de tres bloques temáticos, y un tema introductorio no evaluable.
- La evaluación de la asignatura incluye:
 - Participación:
 - Participación en las actividades de clase y a través de Blackboard (10%)
 - Evaluación a lo largo del curso:
 - Visionado de cortos y evaluación en cuestionarios online (30%)
 - Tres trabajos grupales (10% x 3 = 30%)
 - Examen final: (30%)
- El alumno no podrá aprobar la asignatura si no ha realizado al menos el 80% de los cuestionarios de los cortometrajes.
- No se hará media en convocatoria ordinaria entre las distintas partes de la asignatura si el alumno:
 - obtiene una nota inferior al 3,5 en el promedio de los cuestionarios de visionado obligatorio y los trabajos grupales;
 - obtiene una nota inferior al 4 en el examen.

Evaluación de la participación en clase (10%)

- A lo largo del curso se propondrán una serie de actividades complementarias (sugerencias de visionados, visitas a exposiciones, lecturas, debates en clase) sobre cuestiones que afectan a la historia del cine. Se tendrá en cuenta la implicación activa de los alumnos en las mismas.

Evaluación de los cuestionarios de la asignatura (30%)

- Cada unidad incluye un listado de cortometrajes de visionado obligatorio que el alumno deberá ver de forma autónoma. El visionado de los cortometrajes será evaluado mediante cuestionarios online. La nota de este apartado se obtendrá por promedio de todos los cuestionarios realizados.
- Los cuestionarios de cada tema se cerrarán una semana después de cambiar de bloque temático.
- Es obligatorio haber completado al menos el 80% de los cuestionarios de cortometrajes para ser evaluado en convocatoria ordinaria. Los estudiantes por debajo de ese porcentaje no tendrán nota en la convocatoria ordinaria.

3

Evaluación de los trabajos grupales (30%)

- Al finalizar cada bloque temático, los alumnos tendrán que realizar una reseña historiográfica sobre un largometraje del periodo a partir de un listado proporcionado por el profesor. No será posible escoger largometrajes fuera de ese listado.
- Los alumnos deberán trabajar en grupos de entre dos y cuatro miembros.

- La extensión de los trabajos grupales será de entre 600 y 2500 palabras.
- En caso de dos o más grupos trabajando en un mismo título, el profesor les avisará por si alguno quiere cambiar de obra. En caso contrario, les avisará para que adopten enfoques diferentes que eviten duplicidades en las entregas.
- Las reseñas deben estructurarse con una introducción, desarrollo, conclusión y bibliografía utilizada. También debe recoger la siguiente información sobre las obras escogidas:
 - Aspectos estéticos (innovaciones artísticas, influencias previas e impacto posterior).
 - Aspectos económicos (contexto económico de la industria, detalles de la empresa responsable, equipo de producción y condiciones laboral, estrategias de comercialización, costes y recaudación).
 - Aspectos sociales (recepción crítica y popular, impacto sociocultural).
 - Aspectos técnicos (innovaciones tecnológicas, técnicas empleadas).
- La omisión de alguna de las partes invalidará la práctica.
- La valoración de la entrega tendrá en cuenta una parte colectiva (40%) y otra individual (60%), con los siguientes criterios de evaluación:
 - o Parte colectiva (40%)
 - Estructura y organización de las ideas (20%)
 - Coherencia y cohesión de las diferentes partes del ensayo (10%)
 - Argumentación sólida (10%)
 - o Parte individual (60%)
 - Corrección ortográfica y gramatical (20%)
 - Utilización de fuentes contrastadas e identificadas (30%) La no inclusión de fuentes puede invalidar la entrega.
 - Originalidad en la exposición de los argumentos y capacidad crítica (10%)
- Es imprescindible que cada alumno identifique las secciones del texto de las que se ha encargado.
- En caso de que algún miembro del grupo no entregue su sección a tiempo, el resto de los miembros del grupo pueden hacer la entrega indicando la parte que queda ausente y la razón para ello.
- Toda la bibliografía y obras audiovisuales mencionados en las reseñas deben incluirse citadas al final de cada trabajo.
- El plagio (la reproducción textual de fuentes sin citar) invalida la entrega y está considerado una falta curricular grave, que en determinados casos puede suponer la anulación de la convocatoria ordinaria.
- No se admitirá la entrega del trabajo final fuera de la fecha indicada sin una causa justificada.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

- COUSINS, M. (2021). Historia del cine. Blume.
- LORENZO HERNÁNDEZ, M. (2021). La imagen animada: una historia imprescindible. Diábolo.

Referencias recomendadas:

- 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
- VALLÍN PEREZ, P. (2019). ¡Me cago en Godard! Por qué deberías adorar el cine americano (y desconfiar del cine de autor) si eres culto y progre (Ensayo) . Arpa Editores
- MONROY, V. (2020). Contra la cinefilia (3ªED): Historia de un romance exagerado. Ed. Clave Intelectual.
- TARANTINO, Q (2023). Meditaciones de cine. Ed. Reservoir Books.
- BRESSON, R. (1997). Apuntes sobre el cinematógrafo. Ed. Ardora
- LUCAS, G. (2016). Conversaciones con George Lucas. Ocaso o despertar de un mito. Ed. Confluencias.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenador personal

Software:

Software básico