

**Ficha Técnica:** Historia y Arte de la Animación  
Curso 2024/2025

## Asignatura

Nombre Asignatura	Historia y Arte de la Animación
Código	100522044
Créditos ECTS	6.0

## Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2022)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	4

## Datos Generales

### ➤ PROFESORADO

Pablo Úrbez Fernández

### ➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se requieren conocimientos previos

### ➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

- Proporcionar al alumno una visión global sobre cómo ha evolucionado el mundo de la animación desde sus orígenes a nuestros días.
- Que el alumno comprenda la relación existente entre animación y otras manifestaciones artísticas.
- Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la animación y sepa reconocer estilos y técnicas.
- Conocer e identificar las distintas técnicas de animación, tanto tradicional como experimental.
- Comprender el origen de las técnicas de animación como parte de un contexto artístico.
- Comprender las posibilidades expresivas de cada técnica.

### ➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

- Comprender el proceso de creación de una animación como una sucesión de fases.
- Desarrollar cada una de las fases de creación de una animación con calidad profesional.
- Experimentar con técnicas creativas originales en la producción de animación.
- Crear un proyecto personal de animación que cubra todas las fases fundamentales de producción.
- Valorar la importancia del dibujo como parte esencial de cualquier creación de animación.
- Manejar con suficiente habilidad todas las herramientas que intervienen en el proceso de creación

de una animación.

## ➤ **COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN / RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### A. Competencias generales-transversales

CGT1. Conocimientos para comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CGT2. Conocimientos para analizar el discurso audiovisual, atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes.

CGT5. Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

CGT6. Conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

CGT7. Conocimiento de las bases expresivas del lenguaje. Abarcará todo lo relativo a la comunicación, lenguaje y habla: fonología y fonética, paisaje sonoro, presentación, locución y doblaje.

CGT9. Conocimiento de los fundamentos artísticos, históricos, literarios, sociológicos, económicos, etc., que le permitan decidir mediante criterios propios y hacerse aconsejar ante cada producción audiovisual.

### B. Competencias específicas

CE1. Conocimiento de la historia y evolución de los medios audiovisuales a través de sus soportes y propuestas estéticas, artísticas e industriales. Conocimiento de la relación entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual teniendo en cuenta los conceptos teórico-prácticos de las representaciones audiovisuales, los sistemas de comunicación y los valores simbólicos y culturales.

CE4. Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, tecnológicos, humanos y económicos hasta su comercialización.

CE7. Conocimiento de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guión atendiendo a diferentes medios, formatos, tecnologías y soportes de producción, así como el trabajo del dialoguista o el adaptador de obras literarias. También se incluye el conocimiento teórico y práctico del análisis audiovisual. Conocimiento de los modelos teóricos de construcción

narrativa de las obras audiovisuales (cine, radio, televisión, videojuegos, multimedia y otros), así como de los elementos básicos de la narración y de la creación de relatos y la articulación de los mismos gracias al montaje.

CE9. Conocimiento de la creación del espacio de la imagen y de sus representaciones icónicas, tanto en la imagen fija aislada (pintura y fotografía) como en la imagen secuencial fija o en movimiento (cine, cómic, videojuegos y otros). Estos conocimientos también abarcan las relaciones entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.

CE19. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas herramientas y tecnologías de la comunicación.

CE22. Conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.

## » **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

- Principios de la animación
- Técnicas de animación
- Creación y diseño de personajes
- Proceso de producción: cómo se realiza una película pasando por las distintas fases
- Historia de la animación: EEUU, Japón y Europa
- La animación en España

## » **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

- Clase magistral: 26 horas (100% de presencialidad)
- Clase práctica: 10 horas (100% de presencialidad)
- Trabajos (individuales o grupales): 40 horas (0% de presencialidad)
- Tutorías (individuales o grupales): 8 horas (25% de presencialidad)
- Estudio independiente (no presencial): 62 horas (0% de presencialidad)
- Pruebas de evaluación (oral y/o escrita): 4 horas (100% de presencialidad)

TOTAL: 150

## ➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará teniendo en cuenta la asistencia y participación del alumno en las clases prácticas y teóricas, su trabajo en los ejercicios prácticos y la nota obtenida en el examen.

La calificación final en la **CONVOCATORIA ORDINARIA** se obtendrá según los siguientes porcentajes:

ASISTENCIA y PARTICIPACIÓN: 10%

PRÁCTICAS: 40%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 50%

\* Para aprobar la asignatura será imprescindible obtener como mínimo un 3,5 en el examen final

La calificación final en la **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA** se obtendrá según los siguientes porcentajes:

PRÁCTICAS: 40%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 60%

\*Para aprobar la asignatura, será imprescindible obtener como mínimo un 3,5 en el examen final

\*\*El alumno podrá conservar las calificaciones aprobadas de la convocatoria ordinaria.

**ALUMNOS EN SEGUNDA MATRÍCULA O PROCEDENTES DE OTRAS UNIVERSIDADES QUE ESTÉN EXENTOS DE ASISTENCIA**

PRÁCTICAS: 50%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 50%

\*Si el profesor lo considera conveniente, el alumno de segunda matrícula podrá acordar un sistema de evaluación alternativo.

## NORMAS COMUNES SOBRE EXPRESIÓN ESCRITA

Se aplican para la corrección de los exámenes escritos de la asignatura y de cualquier entrega de ejercicios escritos tanto en la convocatoria ordinaria como la extraordinaria: La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario.

Con objeto de facilitar la tarea de profesores y alumnos, desde el curso 2020/21 la Universidad adopta como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en lo que se refiere a calidad de la expresión oral y, en particular, en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación. Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación. Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un máximo de dos puntos.

## ➤ BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

### **Bibliografía básica**

Catmull, Edwin, *Creatividad*, S. A., Conecta, 2018

Moscardó Guillén, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Alianza.

Winder, Catherine y Dowlatabadi, Zahra. (2017). *Producing Animation*, Routledge.

### **Bibliografía complementaria**

Costa Villaverde, E. (2012). *El elemento fantástico en el cine de animación : imaginarios, culturales y representaciones de arquetipos*.

Martínez Barnuevo, M. L. (2008). *El largometraje de animación español : análisis y evaluación*.

Muñoz, L., León, R. J. R. de, & Rolando José Rodríguez de León. (2009). *El cine de animación en Japón (1917-1967)*. Editorial Mnk Books.

Sánchez Navarro, Jordi. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*, UOC.

Yébenes, P. (2002). *Cine de animación en España (1ª ed.)*. Ariel.

## ➤ HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES

El profesor estará a disposición de los alumnos para cualquier duda en tutorías, preferentemente los lunes de 13:00 a 15:00, previa solicitud por correo electrónico: **pablo.urbez@villanueva.edu**

➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha elaborado de acuerdo a la memoria verificada de la titulación.