



# Guia docent

## 804389 - HMA - Història i Models de l'Audiovisual

Última modificació: 11/02/2024

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

**Titulació:** GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2023      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Torelló Oliver, Josep  
Bellmunt Soler, Marc

**Altres:**

### METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Treball Autònom

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Identificar les diferents etapes històriques, estètiques i tecnològiques en la producció de films, espots publicitaris, animació o art digital i les aportacions de les dones al llarg de la història en diversos rols a la creació artística

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

| Tipus                      | Hores | Percentatge |
|----------------------------|-------|-------------|
| Hores activitats dirigides | 12,0  | 8.00        |
| Hores aprenentatge autònom | 90,0  | 60.00       |
| Hores grup gran            | 30,0  | 20.00       |
| Hores grup mitjà           | 18,0  | 12.00       |

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### Història de l'animació

**Descripció:**

Orígens i proto-animació  
Animació primerenca  
Disney  
Fleischer  
Warner/MGM i l'animació comèdia  
Mitjans de Segle XX i les guerres mundials  
Animació i propaganda  
Neixement de l'anime  
Animació post IIGM al bloc soviètic  
Animació post IIGM al bloc occidental  
Aparició de la TV i impacte a l'animació  
Nous contextos al SXX tardà  
L'aparició del videojoc i impacte en l'animació  
La Disney Renaissance  
Animació CGI  
Evolució de l'anime

**Dedicació:** 37h 30m

Grup gran/Teoria: 15h

Aprenentatge autònom: 22h 30m

### Història del videojoc

**Descripció:**

Protovideojoc  
Naixement del videojoc  
Atari, la primera generació de consoles i l'arcade  
Ordinadors domèstics i els hobby programmers  
Segona generació de consoles  
Crisi del videojoc americà  
Transició al model de consoles japonès, 3a generació de consoles  
Les consoles portàtils  
Impacte de la tecnologia CD-ROM, entrada de Sony al mercat del videojoc  
eSports, l'impacte de Corea  
Internet, nous models de distribució i jocs indie  
Sisena, setena i vuitena generacions de consoles

**Dedicació:** 37h 30m

Grup gran/Teoria: 15h

Aprenentatge autònom: 22h 30m



### Història de la publicitat

**Descripció:**

Fulletons i revistes – de la premsa de Gutenberg a la revista moderna

Publicitat en ràdio - SXX

Publicitat en TV – mitjans SXX

Els 90 del SXX – aparició d'Internet

Blogs i videoblogs

Xarxes socials

Publicitat digital i SEO

Streaming i influencers

**Dedicació:** 37h 30m

Grup gran/Teoria: 15h

Aprenentatge autònom: 22h 30m

### Història del cinema

**Descripció:**

Primer cinema. Primera dècada del segle XX.

Cap a la narrativitat (1910-1920)

L'esplendor del cinema mut i la sonorització (1920-1930)

L'estandarització del clacissisme (1930-1940)

La dècada de la guerra (1940-1950)

L'últim classicisme i el naixement de la modernitat (1950-1960)

La modernitat cinematogràfica (1960-1970). L'assaig com a forma

De la modernitat cap al Blockbuster (1970-1980)

La postmodernitat. TV i digitalització (1980-1990)

Globalització i digitalització (1990-2000)

Segle XXI. Noves pantalles (2000-2010). El present del cinema (2010-2024)

**Dedicació:** 37h 30m

Grup gran/Teoria: 15h

Aprenentatge autònom: 22h 30m

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

10 % Parcial conju

20 % Examen Final

15 % Exercici 1

15 % Exercici 2

30 % Treball final

10 % Actitud i aprenentatge

## NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

- Les pràctiques es realitzaran en temps de treball autònom.

- L'entrega fora de termini de la pràctica comporta suspendre-la.

- Atenent a la naturalesa de l'assignatura i al caràcter universitari de la titulació es valorarà tant el contingut dels exercicis com la seva correcta redacció i maquetació.



## BIBLIOGRAFIA

---

### Bàsica:

- Casetti, Francesco; Di Chio, Federico. Cómo analizar un film . Barcelona [etc.] : Paidós, DL 1991. ISBN 8475096689.