Guía docente
804389 - HMA - Historia y Modelos del Audiovisual

Última modificación: 11/02/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Torelló Oliver, Josep
Bellmunt Soler, Marc

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo
- Clase participativa
- Estudio de casos
- Trabajo autónomo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar las diferentes etapas históricas, estéticas y tecnológicas en la producción de filmes, spots publicitarios, animación o arte digital y, las aportaciones de las mujeres a lo largo de la historia en diversos roles a la creación artística

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Historia de la animación

Descripción:
Orígenes y protoanimación
Animación primera enca
disney
Fleischer
Warner/MGM y la animación cómica
Mitjans de Segle XX y las guerras mundiales
Animación y propaganda.
Neixement del anime
Animación post IIGM al bloque soviético
Animación post IIGM al bloque occidental
La aparición de la TV y el impacto en la animación.
Nous contextos al SXX tardà
La aparición del videojoc y el impacto en la animación.
El Renacimiento de Disney
Animación CGI
Evolución del anime

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

Historia del videojuego

Descripción:
Protovideojuego
Nacimiento del videojuego
Atari, la primera generación de consolas y el arcade
Ordenadores domésticos y los hobby programmers
Segunda generación de consolas
Crisis del videojuego americano
Transición al modelo de consolas japonés, 3a generación de consolas
Las consolas portátiles
Impacto de la tecnología CD-ROM, entrada de Sony en el mercado del videojuego
eSports, el impacto de Corea
Internet, nuevos modelos de distribución y juegos indie
Sexta, séptima y octava generaciones de consolas

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

Historia de la publicidad

Descripción:
Folletos y revistas – de la prensa de Gutenberg en la revista moderna
Publicidad en radio - SXX
Publicidad en TV – medios SXX
Los 90 del SXX – aparición de Internet
Blogs y videoblogs
Redes sociales
Publicidad digital y SEO
Streaming e influencers

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

Historia del cine

Descripción:
Primer cine. Primera década del siglo XX.
Hacia la narratividad (1910-1920)
El esplendor del cine mudo y la sonorización (1920-1930)
La estandarización del clacisismo (1930-1940)
La década de la guerra (1940-1950)
El último clasicismo y el nacimiento de la modernidad (1950-1960)
La modernidad cinematográfica (1960-1970). El ensayo como forma
De la modernidad hacia el Blockbuster (1970-1980)
La posmodernidad. TV y digitalización (1980-1990)
Globalización y digitalización (1990-2000)
Siglo XXI. Nuevas pantallas (2000-2010). El presente del cine (2010-2024)

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

10 % Conjunción parcial
20 % Examen Final
15 % Ejercicios 1
15 % Ejercicios 2
30 % final de juego
10 % Actitud y aprendizaje

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las prácticas se realizaran en hora de trabajo autónomo.
- La entrega fuera de plazo de la práctica comportará suspenderla.
- Debido a la naturaleza de la asignatura y al carácter universitario de la titulación, se valorará el contenido de los ejercicios así como su correcta redacción y maquetación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

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