



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051101 **Nombre:** Documentación histórica

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 1 **Semestre:** 1

Módulo: HISTORIA Y FILOSOFÍA

Materia: HISTORIA **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:



Organización del módulo

HISTORIA Y FILOSOFÍA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
FILOSOFÍA	6,00	Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura	6,00	2/2
HISTORIA	18,00	Documentación histórica	6,00	1/1
		Historia de la literatura y el audiovisual	6,00	1/2
		Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

Los requeridos para el grado



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo en sus principales hitos.
- R2 Analizar críticamente una obra literaria o audiovisual de manera que pueda identificar qué hace de ella una obra cultural significativa.
- R3 Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo literario y audiovisual, referenciando sus principales obras.
- R4 Diferenciar las formas narrativas según los soportes y los cambios de estructura en función de si son obras literarias, audiovisuales o videojuegos.
- R5 Analizar críticamente una obra audiovisual (cómic, videojuegos, cine de ficción y/o fantasía) y su impacto en la sociedad actual como elemento cultural.
- R6 Identificar estética y visualmente los distintos períodos históricos como fuente para elaboración de proyectos susceptibles de suceder en dichas épocas.
- R7 Explicar las razones por las que se impusieron los modelos estéticos predominantes en cada período histórico estudiado.
- R8 Utilizar el lenguaje básico de la estética y la historia en los análisis y argumentaciones.
- R9 Utilizar el lenguaje básico relacionado con el cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción en las argumentaciones.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B3	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.			X	

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E1	Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.				X
E3	Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.				X
E8	Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.		X		



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R6, R7, R8	60,00%	Pruebas escritas
R1, R3, R6, R7, R8	20,00%	Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)
R1, R3, R6, R7, R8	20,00%	Pruebas orales

Observaciones

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	Clase invertida
M2	Clase magistral participativa
M3	Aprendizaje cooperativo
M6	Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2, M3	R1, R2, R6, R7, R8	33,00	1,32
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1, M2	R1, R2, R5, R6, R7, R8, R9	19,00	0,76
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3, M6	R1, R5, R6, R7, R8, R9	4,00	0,16
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M3	R1, R5, R6, R7, R8, R9	4,00	0,16
TOTAL		60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M1, M3, M6	R1, R4, R5, R6, R7, R8, R9	26,66	1,07
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M1, M2	R1, R2, R3, R5, R6, R7, R8	13,33	0,53
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial). M1	R1, R2, R3, R6, R7, R8, R9	33,33	1,33
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M6	R1, R2, R5, R6, R7, R8, R9	16,68	0,67
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Contextualización histórica	1. Fuentes documentales primarias y secundarias para construir la Historia de un proyecto de animación o videojuego. 2. Contextualización histórica para ambientar y recrear relatos en los aspectos visuales y estéticos de cada período histórico. 3. La Historia de la cultura en la Prehistoria y la Antigüedad 4. La Historia de la cultura en la Edad Media y Moderna 5. La Historia de la cultura en la Edad Contemporánea 6. Análisis práctico del uso de referentes culturales históricos en proyectos de animación y videojuegos de prestigio

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Contextualización histórica	30,00	60,00



Referencias

- ALCINA FRANCH, J. *Arte y antropología*, Madrid, Alianza, 1982
- BORRÁS GUALIS, G., y otros *Introducción General al Arte. Madrid*, Istmo, 1988
- DONDIS, D.A., *La sintaxis de la imagen*, GG Diseño, 2012
- GOMBRICH, E., *Breve Historia del Mundo*, Ed Peninsula, 2010
- GOMBRICH, E.H., *Historia del arte*. Madrid, Debate-Círculo de Lectores, 1997 (y reediciones)
- FATÁS, G. y G. M. BORRÁS, (1999): *Diccionario de términos de arte y elementos de arqueología, heráldica y numismática*, Madrid, Alianza.
- HELLER, E., *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Gustavo Gili, 2004
- LAVER, J., *Breve Historia del traje y la moda, ensayos de arte, catedra*, Madrid.
- HOTTENROTH, F., *Historia General del Arte. Historia de armas, joyas, muebles, cerámica, aperos de labranza, etc. de los pueblos antiguos y modernos*. Editorial: Barcelona: Montaner y Simon, .-, 1893
- PASTOREAU, M., SIMONNET, D.M, *Breve Historia de los colores*, Paidós, Barcelona, 2006.
- JARDI, ENRIC. *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili 2013



Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

☒ Microsoft Teams

☒ Kaltura



Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

☒ Microsoft Teams

☒ Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:

Las sesiones presenciales se imparten con la aplicación teams. De las dos horas una, o una y media, se dedica a explicar el contenido y la otra a que ellos trabajen bajo la supervisión del docente estando todo el tiempo la sesión de teams abierta para dudas y aclaraciones



2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los sistemas de evaluación:

- ☒ No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- ☐ Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación:



El porcentaje de asistencia y participación se medirá exclusivamente por la participación tanto en las clases que se produjeron de forma presencial como en las actividades en plataforma y durante las clases sincrónicas. Esta participación supone realizar preguntas, responder a dudas así como realizar los ejercicios que no computan en nota pero que son demandados por los profesores de la asignatura.

El examen será teórico con respuestas a desarrollar y comentarios de imágenes. Para el mismo se podrá contar con los apuntes de la asignatura.

El requisito de obtención de un mínimo de 5 en el examen final para poder mediar con la evaluación continua se modifica al 4,5 atendiendo a las circunstancias de excepcionalidad del cuatrimestre.