Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051109 **Nombre:** Historia de la literatura y el audiovisual

Créditos: 6,00 **ECTS Curso:** 1 **Semestre:** 2

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

No es necesario ningún conocimiento previo. Sí capacidad de comprensión lectora y escritora.

Resultados de aprendizaje

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

R1 Identificar las principales obras literarias y su influencia social de entre las trabajadas en el programa de estudios.

R2 Analizar críticamente una obra literaria o audiovisual de manera que pueda identificar qué hace de ella una obra cultural significativa.

R3 Enumerar los principales autores y obras de la historia del cine, la literatura y animación, trabajados en la asignatura.

R4 Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo literario y audiovisual, referenciando sus principales obras.

R5 Diferenciar las formas narrativas según los soportes y los cambios de estructura en función de si son obras literarias, audiovisuales o videojuegos.

R6 Analizar críticamente una fuente literaria o audiovisual desde la perspectiva de la narración.

R7 Leer críticamente obras literarias y razona sobre el contenido de las mismas, expresando dichos razonamientos de forma oral, escrita o gráfica.

R8 Criticar desde la perspectiva narrativa una obra audiovisual.

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, R3, R4, R5, R8	50,00%	Pruebas escritas
R2, R5, R6, R8	30,00%	Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)
R2, R5, R7	20,00%	Pruebas orales

Observaciones

La asistencia y participación se evaluarán mediante pequeñas tareas orales en clase, comprendidas en el 20% correspondiente a ese sistema de evaluación.
El examen debe aprobarse (5) para poder promediar y aprobar la asignatura.
La falta de corrección lingüística será penalizada con el suspenso y repetición de dicho instrumento de evaluación.

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	R2, R4, R7	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	R5, R6, R7	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	R3, R8	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. M6	R1, R6, R8	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, M2	R3, R4, R5	27,00	1,08
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. M6	R1, R6, R8	13,00	0,52
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	R5, R6, R7	34,00	1,36
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R3, R8	16,00	0,64
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
Fundamentos de narratología clásica	En este bloque se manejarán las teorías más clásicas sobre narratología.
Textos, hipertextos e intertextos	En este bloque se abordarán las distintas relaciones que los textos mantienen entre sí, en orden a explicitar los vínculos de interdependencia textuales.
Los grandes temas y su representación en literatura y cine	Este bloque aborda los hitos fílmicos y literarios que permiten comprender la influencia de estos lenguajes y mitos fundacionales, no solo en el universo del videojuego sino en nuestra propia configuración cultural.
Un camino de ida y vuelta: mecanismos narratológicos del videojuego	Este bloque consiste en identificar aquellas influencias del mundo literario y fílmico en los videojuegos, así como las inversas, que también se dan.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Fundamentos de narratología clásica	6,00	12,00
Textos, hipertextos e intertextos	4,00	8,00
Los grandes temas y su representación en literatura y cine	15,00	30,00
Un camino de ida y vuelta: mecanismos narratológicos del videojuego	5,00	10,00

Referencias

Bergala, A.; Aumont, J.; Marie, M y Vernet, M. (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós.

Bal, M. (1995). *Teoría de la Narrativa: una introducción a la narratología*. Cátedra.

Barthes, R. (1970) Introducción al análisis estructural del relato en *Análisis estructural del relato* (pp. 3-43). Editorial Tiempo Contemporáneo.

Eagleton, T. (1998). *Una introducción a la teoría literaria*. Fondo de Cultura Económica.

Gaudreault, A. y Jost, F. (2001). *El relato cinematográfico*. Paidós.

Llovet, J. (2018). *La literatura admirable*. Pasado & Presente.

Mendoza Fillola, A. y Cerrillo, P. (2003). *Intertextos: aspectos sobre la recepción del discurso artístico*. Universidad Castilla-La Mancha.

Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Sangrila Ediciones.

Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra.

Propp, V. (1998). *Morfología del cuento popular*. Akal.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Steiner, G. (2021). *Un lector*. Siruela

Truffaut, F. (2010). *El cine según Hitchcock*. Alianza.

Bibliografía complementaria:

Aumont, J. (2004). *Las teorías de los cineastas: la concepción del cine de los grandes directores*. Paidós Ibérica.

Bateman, C. (2021). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames.* Bloomsbury Academic.

Borges. J. L. (2011). *Ficciones*. Debolsillo.

Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. The MIT Press.

Parkinson, D. (2012). *History of Film*. Thames and Hudson.

Serna-Rodrigo, R. y Rovira-Collado, J. (2016), Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria, en *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares* (pp. 772-785). Universidad de Alicante.

Yorke, J. (2014). *Into the Woods*. Penguin Books.