



## 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:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2051A      David García Ramos Gallego (**Profesor responsable**)      david.garcia@ucv.es



## Organización del módulo

### HISTORIA Y FILOSOFÍA

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

### Conocimientos recomendados

No se requiere ningún conocimiento previo, aunque se pedirán lecturas y visionados de películas clásicas que forman parte del canon y de la tradición literaria occidental principalmente, pero también de otras culturas. Por ello, se recomienda algún conocimiento de la literatura universal, textos, autores, temas y géneros, dado que se trabajarán durante el curso.



## Resultados de aprendizaje

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

R15 - Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo literario y audiovisual, referenciando sus principales obras. [RA3.4]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R16 - Analizar críticamente una obra literaria o audiovisual de manera que pueda identificar qué hace de ella una obra cultural significativa. [RA3.5]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R17 - Enumerar los principales autores y obras de la historia del cine, la literatura y animación, trabajados en la asignatura. [RA3.6]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.



R18 - Diferenciar las formas narrativas según los soportes y los cambios de estructura en función de si son obras literarias, audiovisuales o videojuegos. [RA12.1]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R19 - Analizar críticamente una fuente literaria audiovisual desde la perspectiva de la narración. [RA3.7 / RA12.2]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R20 - Leer críticamente obras literarias y razonar sobre el contenido de las mismas, expresando dichos razonamientos de forma oral, escrita o gráfica. [RA3.8 / RA12.3]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.



- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R21 - Realizar un cronograma histórico que muestre cómo las obras literarias y audiovisuales han evolucionado a lo largo del tiempo y cómo estas influencias se reflejan en los proyectos de animación y videojuegos. [RA.6.3]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R22 - Analizar las fuentes literarias y audiovisuales, considerando su impacto y relevancia desde una perspectiva de sostenibilidad cultural y ecológica, y cómo estas dimensiones pueden influir en sus propios proyectos. [RA.7.3]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.



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

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R15, R17, R18, R19, R21	40,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R16, R18, R19, R20, R22	40,00%	SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc)
R19, R20	20,00%	SE5 - 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.

*Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.*

*Por lo que a la asignatura de Historia de la literatura y el audiovisual se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 75%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en*



base a los siguientes criterios en 1ª convocatoria: prueba de evaluación única y trabajos realizados de manera individual, los mismos que en 2ª convocatoria.

#### Uso de herramientas de inteligencia artificial generativa

El uso de herramientas de inteligencia artificial generativa (como ChatGPT, Copilot, Claude u otras) deberá realizarse, en caso de emplearse, de forma ética, transparente y responsable, y siempre bajo la supervisión del profesorado. En particular:

- Toda utilización deberá ser comunicada al profesor responsable;
- Se deberá respetar la autoría, la originalidad y la honestidad académica;
- Su uso debe concebirse como apoyo a la reflexión personal, no como sustitución del trabajo crítico del estudiante.

Cualquier uso indebido o no declarado será considerado falta académica grave, de acuerdo con el reglamento de evaluación y la normativa universitaria sobre plagio y fraude.

#### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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	MD1 - Clase invertida.
M2	MD2 - Clase magistral participativa.
M3	MD3 - Aprendizaje cooperativo
M6	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	---	-------------	-------	------



AF1 - 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).	R18, R19, R22	MD1 - Clase invertida. MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	16,00	0,64
AF2 - 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.	R15, R16, R18, R22	MD2 - Clase magistral participativa. MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	36,00	1,44
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R15, R17, R18, R22	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	4,00	0,16
AF6 - 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.	R15, R17, R21	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	4,00	0,16
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>





### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R15, R16, R18, R19, R20	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	24,00	0,96
AF6 - 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.	R16, R18, R19, R20, R21	MD1 - Clase invertida. MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	36,00	1,44
AF1 - 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...	R15, R16, R18, R19, R20	MD1 - Clase invertida. MD3 - Aprendizaje cooperativo	17,00	0,68
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R15, R18, R20, R21	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	13,00	0,52
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## 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. Se presentarán los conceptos clásicos de la narratología y se trabajará el análisis de: tipos de narrador, diegesis, fábula, trama, historia, tema, tópico, polifonía, género discursivo.
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 o transtextualidad: hipertextualidad, intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad y architextualidad. Se analizarán fenómenos como la cita, la referencia, el multiverso, mundos posibles, intra y extra-diégesis, metaficción, autoficción, y otros fenómenos literarios y narrativos presentes en las producciones literarias y audiovisuales a lo largo de la historia.
Los grandes temas y su representación en literatura y cine	Este bloque aborda los temas que forman parte de las distintas tradiciones literarias y narrativas, su evolución e influencia en la cultura, la literatura y el universo del videojuego como producto cultural. Se abordará de manera monográfica el tema del <b>mar</b> , pero se presentarán y trabajarán otros temas (amor, traición, exploración, seres monstruosos, sacrificio, etc.)
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. Se hará a través de la figura del héroe y de su camino, que aparece en tanto en obras literarias narrativas como en videojuegos.



## Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Fundamentos de narratología clásica	8	16,00
Textos, hipertextos e intertextos	8	16,00
Los grandes temas y su representación en literatura y cine	10	20,00
Un camino de ida y vuelta: mecanismos narratológicos del videojuego	4	8,00



## Referencias

- Aristóteles. (1988). *Poética de Aristóteles* (V. García Yebra, Trad.). Ed. Gredos.
- Bajtín, M. M. (1999). *Estética de la creación verbal* (T. Bubnova, Trad.). Siglo veintiuno editores.
- 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.
- Carrión, J. (2023). La escritura artificial: De los surrealistas a los algoritmos. *Nueva sociedad*, 304, 148-156.
- Garrido Domínguez, A. (1993). *El texto narrativo*. Editorial Síntesis.
- Garrido Domínguez, A. (Ed.). (1997). *Teorías de la ficción literaria*. Arco/Libros.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (2001). *El relato cinematográfico*. Paidós.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado* (C. Fernández de Prieto, Trad.). Taurus.
- 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.
- Yorke, J. (2014). *Into the Woods*. Penguin Books.