



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051217 **Nombre:** Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura

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

Módulo: HISTORIA Y FILOSOFÍA

Materia: FILOSOFÍA **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 propios del grado



Resultados de aprendizaje

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

- R1 Citar los principales autores que han reflexionado sobre la influencia social y moral de los videojuegos y las producciones de animación trabajados en la asignatura.
- R2 Argumentar con solidez sobre las consecuencias éticas y sociales de los videojuegos y producciones.
- R3 Utilizar vocabulario básico filosófico relacionado con la ética y la sociedad desarrollado en la asignatura.
- R4 Citar los principales autores que han reflexionado sobre el papel de la narración como parte de la condición humana trabajados en la materia.
- R5 Realizar un cronograma histórico con los hitos esenciales del papel de la narración en la historia humana.
- R6 Describir las consecuencias que se dan en el ser humano por su condición narrativa.
- R7 Elegir adecuadamente entre los distintos géneros narrativos aquellos que son más adecuados en función de las preocupaciones y anhelos que se dan en el ser humano en cada situación vital.



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				X
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.				

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E2				X
Aplicar los principios de la ética de su profesión, en las propuestas teóricas y prácticas en el ámbito de la animación y los videojuegos.				
E4				X
Explicar de forma razonada cómo la narración es un elemento esencial de la identidad antropológica, a nivel exigible en los estudios del grado.				



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

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	50,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	30,00%	Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	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



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	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	30,00	1,20
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, R3, R6, R7	20,00	0,80
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R2, R3, R4, R5, R6	10,00	0,40
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... M2	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	40,00	1,60
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	R2, R3, R4, R5, R6	30,00	1,20
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R1, R2, R3, R4	20,00	0,80
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



Temario

Bloque I. Hombre y Videojuegos

1. ¿Por qué nos preguntamos cosas?
2. ¿Qué tiene de especial el ser humano para haber terminado creando videojuegos y películas de animación?
3. ¿Qué diferencia hay entre conocer, creer, y crear?

Bloque II. Jugar y narrar

1. ¿Por qué nos gusta jugar? ¿Por qué nos gusta divertirnos?
2. ¿Existe el camino del héroe?
3. ¿Qué dice de cada época su forma preferida de narrar?
4. ¿Qué es la katarsis en la narración?
5. ¿Qué nos enseña la Ciencia Ficción?
6. ¿Qué diferencia hay entre verdad y verosimilitud?

Bloque III. Narrar e influir en la sociedad

1. ¿Qué características tiene nuestra sociedad?
2. ¿Cómo afecta la cultura -un videojuego o una película- a la sociedad?
3. ¿Educa la cultura, nos hace mejores, nos ayuda a conocer la realidad?
4. ¿Qué responsabilidad ética tiene nuestro trabajo?
5. ¿Qué implicaciones morales-estéticas se derivan de jugar en primera persona (ser actor del juego) y qué diferencia hay con ser mero espectador (cine de animación)?
6. ¿Existe la realidad? ¿Qué supone la virtualización?
7. ¿Tienen que ser nuestras obras bellas?

Bloque IV: Lo que revela de nosotros

1. ¿Por qué humanizamos a los animales?
2. ¿Por qué nos gustan las estéticas orientales?
3. ¿Por qué nos gusta la violencia?
4. ¿Sexualizamos la ficción?



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Temario	30,00	60,00

Referencias

GÓMEZ-FERRER. Apuntes de la asignatura, 2023

ARISTÓTELES Poética Gredos, Madrid, 1999.

MARÍAS, JULIÁN Breve tratado de la ilusión Alianza, Madrid, 2014.

CUADRADO ALVARADO, ALFONSO y PLANNELS, ANTONIO JOSÉ Ficción y videojuegos.
Teoría y práctica de la ludonarración UOC Press, Barcelona, 2020.