



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: FILOSOFIA **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

| | | |
|-------|--|--|
| 2052A | <u>Guillermo Gómez-Ferrer Lozano</u> (Profesor responsable) | g.gomezferrer@ucv.es |
| | <u>Daniel Ordinana Bellver</u> | daniel.ordinana@ucv.es |



Organización del módulo

HISTORIA Y FILOSOFÍA

| Materia | ECTS | Asignatura | ECTS | Curso/semestre |
|-----------|------|---|------|----------------|
| FILOSOFIA | 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

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. [RA8.1]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R2 - Argumentar con solidez sobre las consecuencias éticas y sociales de los videojuegos y producciones. [RA8.2 / RA3.1]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- 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.

R3 - Utilizar vocabulario básico filosófico relacionado con la ética y la sociedad desarrollado en la asignatura. [RA8.3]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción



- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R4 - Citar los principales autores que han reflexionado sobre el papel de la narración como parte de la condición humana trabajados en la materia. [RA4.1]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R5 - Realizar un cronograma histórico con los hitos esenciales del papel de la narración en la historia humana. [RA4.2]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R6 - Describir las consecuencias que se dan en el ser humano por su condición narrativa. [RA4.3]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



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. [RA4.4]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R8 - Analizar críticamente las producciones narrativas, videojuegos y animaciones, integrando los principios de ecología integral en la evaluación de su impacto social, ético y cultural, fomentando propuestas que promuevan la igualdad de género, la accesibilidad universal, la cultura de paz y el respeto por la sostenibilidad medioambiental. [RA7.1]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- 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.

R9 - Desarrollar propuestas narrativas y de ocio digital que integren reflexiones filosóficas y éticas sobre la condición humana, promoviendo la igualdad, la accesibilidad universal y una cultura de paz a través del diseño y la narración de animación y videojuegos. [RA6.1]

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

- 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.



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

Modalidad presencial

| Resultados de aprendizaje evaluados | Porcentaje otorgado | Instrumento de evaluación |
|-------------------------------------|---------------------|---|
| R1, R3, R6, R7, R8 | 40,00% | SE1 - Pruebas escritas. |
| R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9 | 40,00% | SE4 - Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc) |
| R2, R3, R7 | 20,00% | SE5 - Pruebas orales. |

Observaciones

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Faltas de ortografía:

Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados hasta 2 puntos, tanto en actividades individuales como grupales y en el examen.

Trabajos escritos y pruebas orales:

En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos individuales y colectivos así como pruebas orales y un trabajo final. Los criterios de evaluación de estos trabajos serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen.

No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a



través del aula virtual.

Examen y nota final:

El aprobado del examen final es imprescindible (nota mínima 5 sobre 10) para computar y promediar con el resto de las calificaciones obtenidas en el transcurso de la asignatura. No se podrá compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas. Por lo tanto, no aprobar el examen implica el suspenso de la convocatoria. En cualquier caso, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno podrá realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Copiar en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Criterios para la concesión de matrícula de honor:

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.

Evaluación única:

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 "Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura" se refiere, **el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%**, 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:

- Realizar los trabajos de reflexión a partir de las lecturas recomendadas y los análisis de producciones animadas o videolúdicas.
- Escribir un trabajo extra donde se profundice en uno de los temas dados en clase y otro sobre las actividades realizadas en clase.
- Presentar un trabajo de investigación mediante una grabación si no es posible presentarla en clase. En este caso, se debe entregar la presentación, así como el trabajo de reflexión sobre el cuál se ha escrito la investigación.
- Realizar el proyecto final en solitario, por lo que la extensión exigida será menor.
- Aprobar el examen.

En 2ª convocatoria:

- Se mantendrán los trabajos realizados en la primera convocatoria y se deberán entregar los



trabajos de reflexión Y/o resúmenes no realizados en la primera convocatoria.

·La presentación debe realizarse durante la primera convocatoria, dado que debe haber feedback entre los alumnos.

·Aprobar el examen.

Sobre el uso de la IA:

Aunque **no se recomienda el uso de IA generativa** los alumnos podrán usarla para:

·Consulta y aprendizaje asistido.

·Búsqueda de recursos y referencias alternativos.

·Mejorar la redacción de los textos, siempre que el contenido sea original.

Los alumnos no podrán usar la IA para:

·Presentar como propio el trabajo generado por IA.

·Realizar cualquier parte del proceso creativo de la escritura de guion o del análisis de producciones audiovisuales y/o interactivas mediante IA.

Criterios de cita y atribución:

·En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos etc.)

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

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). | R1, R4, R5, R6, R7, R8, R9 | MD1 - Clase invertida. | 20,00 | 0,80 |
| 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. | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9 | MD2 - Clase magistral participativa. | 30,00 | 1,20 |
| AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. | R1, R4, R5, R6, R8, R9 | MD3 - Aprendizaje cooperativo | 10,00 | 0,40 |
| TOTAL | | | 60,00 | 2,40 |



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... | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9 | MD2 - Clase magistral participativa. | 40,00 | 1,60 |
| 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... | R1, R4, R5, R6, R7, R8, R9 | MD1 - Clase invertida. | 30,00 | 1,20 |
| AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. | R1, R4, R5, R6, R8, R9 | MD3 - Aprendizaje cooperativo | 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 |
|---|--|
| BLOQUE 1. Homo ludens. Juego, mito y cultura | Indagar en las bases de la cultura humana y el papel que tiene el juego, el mito y el modo de transmitir sabiduría a través de las historias. |
| BLOQUE 2. Las industrias (culturales) de la animación y el videojuego. Evolución, cambios y tendencias. | Explorar las bases de las industrias culturales de la animación y el videojuego, qué ha sido y cómo es ahora, las influencias estéticas y narrativas entre diferentes culturas y cómo encajan en el contexto global actual. |
| BLOQUE 3. Jugar, contar y crear. Valores éticos, estéticos y filosóficos de la animación y el videojuego. | Centrar el enfoque en las obras de animación y videojuegos, en su valor como obra ética, estética y narrativa y su impacto en la sociedad. |
| BLOQUE 4. Impacto y problemas actuales de la animación y los videojuegos en la cultura | Estudiar en profundidad las problemáticas actuales que afectan de un modo u otro a la animación y los videojuegos, cómo el impacto medioambiental y la perspectiva animal, cuestiones de género, raza y clase, desde un punto de vista ético y filosófico, el uso del sexo y la violencia. |



Organización temporal del aprendizaje:

| Bloque de contenido | Nº Sesiones | Horas |
|---|-------------|-------|
| BLOQUE 1. Homo ludens. Juego, mito y cultura | 6 | 12,00 |
| BLOQUE 2. Las industrias (culturales) de la animación y el videojuego. Evolución, cambios y tendencias. | 6 | 12,00 |
| BLOQUE 3. Jugar, contar y crear. Valores éticos, estéticos y filosóficos de la animación y el videojuego. | 9 | 18,00 |
| BLOQUE 4. Impacto y problemas actuales de la animación y los videojuegos en la cultura | 9 | 18,00 |

Referencias

Bibliografía recomendada:

- Alt, Matt. 2022. *Manga, arcades y karaokes. Cómo la cultura pop japonesa reinventó el mundo*. Península.
- Armstrong, Karen. 2020. *Breve historia del mito*. Siruela.
- Bateman, Chris. 2018. *The Virtuous Cyborg*. Squint Books.
- Bown, Alfie. 2017. *The PlayStation Dreamworld*. Polity.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso y Planells de la Maza, Jose Antonio. 2020. *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOC Press.
- Eagleton, Terry. 2017. *Cultura*. Taurus.
- Fisher, Mark. 2016. *Reallismo Capitalista ¿no hay alternativa?* Caja negra editorial.
- Han, Byung-chul. 2018. *Buen entretenimiento*. Herder.
- Levitt, Deborah. 2018. *The Animatic Apparatus. Animation, Vitality, and the Futures of the Image*. zero books.
- Panikkar, Raimon. 2021. *Ecosofía. La sabiduría de la tierra*. Fragmenta editorial.
- Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. The MIT Press.
- Wood, James. 2016. *Los mecanismos de la ficción*. Taurus.