

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS LITERARIOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Historia y Pensamiento
Denominación de la asignatura:	Fundamentos Literarios
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Dr. Rubén Sánchez Trigos
E-mail:	ruben.sachez@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y, dentro de éste, a la materia de historia y pensamiento.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica de la capacidad artística y de su vinculación del diseño y de su interactividad con la rama de Arte, desde el conocimiento de los aspectos básicos en la tradición y evolución artística y literaria y como se pueden incorporar al diseño o a la creación digital.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura presenta una vinculación de interdisciplinariedad con asignaturas del ámbito de pensamiento, el arte y la comunicación.

Esta asignatura constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, análisis y crítica de textos literarios universales,

como inspiración en el diseño de productos interactivos, aportando el desarrollo de formulaciones clásicas y contemporáneas de la estructura narrativa.

Los aspectos que se profundizarán:

- La literatura como universo interactivo (temas en link, contextos entrecruzados, abanico interdisciplinario, hipertexto, lector-autor)
- La lectura como herramienta de conocimiento y de consulta
- La comprensión lectora y su proyección audiovisual
- La investigación de estructuras, contenidos, personajes y tramas literarios
- El análisis y la crítica de textos literarios como instrumentos de creatividad

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CE1 Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE5 Comprender la influencia de la historia del arte, la literatura y los juegos como contexto de la producción creativa.

CE9 Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos

CE16 Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva

CE27 Reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Contextualizar el proceso de diseño en el marco y referentes culturales y artísticos.

Valorar e integrar el trabajo de los artistas en el proceso de creación del videojuego

Describir los hechos relevantes de la industria del videojuego

Analizar los juegos que han tenido un impacto social relevante

Valorar la literatura y los distintos géneros literarios como elementos necesarios para el diseño

Reconocer los elementos literarios básicos que permiten escribir un guión

Practicar la elaboración de guiones y diseños simples

4. CONTENIDOS

- Teorías y tendencias literarias contemporáneas.
- Estrategias comunes en géneros literarios.
- Desarrollo de las técnicas habituales en géneros literarios.
- Desarrollo teórico de los mitos (orientales y occidentales), la épica y el nacimiento de la moderna.

5. TEMARIO

1. Mitos y arquetipos.

2. El viaje del héroe.
3. Géneros y corrientes narrativas miméticas.
4. Géneros y corrientes narrativas no miméticas.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	30	30	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	21	21	100
Tutorías	4	4	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	16	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	70	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Mitos y arquetipos.	1,2,3
Tema 2 El viaje del héroe.	4,5

Tema 3 Géneros y corrientes narrativas miméticas.	6, 7,8,9,10
Tema 4 Géneros y corrientes narrativas no miméticas.	11, 12, 13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha. Claridad expositiva y de síntesis. Calidad de la redacción y la maquetación. Claridad expositiva y síntesis. Claridad expositiva. Comprensión y argumentación de los conceptos más teóricos vistos durante la asignatura. Capacidad de relación entre obras y dichos conceptos.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias		50%
SE3 Prueba Objetiva		40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- Es necesario haber presentado todos los trabajos y haber aprobado para acceder a la evolución continua. La no presentación de un trabajo en el plazo de tiempo estipulado conllevará la pérdida de la evaluación continua.
- Es necesario haber aprobado el examen y todos los trabajos para hacer media.
- La Universidad establece un mínimo del 80% de asistencia para superar la asignatura satisfactoriamente. En caso de no superar este mínimo, el alumno tendrá derecho a una evaluación extraordinaria. Dicha evaluación consistirá en la realización de un examen (suponiendo un 50% de la nota final) y en la realización de una práctica individual (suponiendo un 50% de la nota final).

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BALLÓ, Jordi, PÉREZ, Xavier (1995). La semillainmortal. Barcelona: Anagrama.
VALVERDE, José María y DE RIQUER, Martín (2010). Historia de la literatura universal. Madrid: Gredos.

Bibliografía recomendada

BARTHES, Roland (1970). Mitologías. México: Siglo XXI.
BAL, Mieke. (2001). Teoría de la narrativa. Madrid: Cátedra
CALINESCU, Matei (2003). Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch y postmodernismo. Madrid: Tecnos.
FERRERAS, Daniel F. (1995) Lo fantástico en la literatura y el cine. Madrid: Ediciones Vosa.
HAINING, Peter. (2000) TheClassic Era of American Pulp Magazines. Chicago: Chicago ReviewPress.
HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, David. (2005) Lovecraft. Una mitología. Madrid: ELR Ediciones.
KING, Stephen. (2006) Danza macabra. Madrid: Valdemar.
LÁZARO CARRETER, F. (2006). Cómo se comenta un texto literario. Madrid: Cátedra.
LÉVI-STRAUSS, C. (1994). Mito y significado, Madrid, Alianza.
MARX, Christy. (2006) WritingforAnimation, Comics, and Games. Focal Press
McCLOUD, Scott. (2004) Understanding Comics: The Invisible Art. HarperCollins
MORENO, Fernando Ángel. (2011) Teoría de la literatura de ciencia ficción: poética y retórica de lo Prospectivo. PortalEditions, Vitoria.

ROAS, David (Ed.) (2001) Teorías de lo fantástico. Madrid: Arco Libros.

-----Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico. Madrid: Páginas de Espuma, 2011.

TODORV, Tzvetan. (2003). Introducción a la literatura fantástica. México: Ediciones Coyoacán.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

- Aula con ordenador conectado a proyector y Microsoft Office
- Reproductor de CD y DVD
- Pizarra digital y pizarra blanca
- Acceso a Internet
- Fotocopiadora o impresora
- Biblioteca

Materiales:

Ordenador personal
Conexión a internet

Software: