

**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:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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 A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	5	5	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	32	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	1	1	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	2	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Elaboración de trabajos en	No	74	0	0

grupo (Modalidad a distancia)				
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	10	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

<b>Tema</b>	<b>Semanas</b>
Tema 1 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

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

BALLÓ, Jordi, PÉREZ, Xavier (1995). La semilla inmortal. 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) The Classic Era of American Pulp Magazines. Chicago: Chicago Review Press.
- 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) Writing for Animation, 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

### Materiales:

Ordenador personal  
Conexión a internet

### Software: