



GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS LITERARIOS

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Fundamentos Literarios
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Arte, Ciencia y Tecnología
Materia:	Historia y Pensamiento
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dr. Rubén Sánchez Trigos/ruben.sachez@live.u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

Competencias básicas y generales

CG8 - Manifiestar 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.

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.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de

su área de estudio.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias Específicas

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 sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

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

CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

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.

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

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

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

Identificar el contexto histórico del arte y sus raíces sociales.

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

CONTENIDO

- 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.

TEMARIO

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	30,00	30,00
<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33
<i>Clases Prácticas</i>	20,67	20,67
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	6,00	6,00
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	16,00	0,80
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	70,00	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Mitos y arquetipos: - 3 semanas.

Tema 2 El viaje del héroe: - 2 semanas

Tema 3 Géneros y corrientes narrativas miméticas : 5 semanas

Tema 4 Géneros y corrientes narrativas no miméticas: 5 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	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.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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) 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) 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.

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:

-