



GUÍA DOCENTE

Fundamentos literarios y narrativos

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Fundamentos literarios y narrativos
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Rubén Sánchez Trigos / ruben.sanchez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

En la asignatura Fundamentos Literarios y Narrativos el alumnado adquirirá las competencias necesarias para comprender el impacto potencial de los recursos narrativos tradicionales en los receptores. Para ello, se fomentará la identificación y análisis del uso de recursos arquetípicos y míticos en los relatos artísticos tradicionales como medio para explorar problemáticas de interés universal. Asimismo, se explorará cómo la naturaleza audiovisual e interactiva de los videojuegos determina, tanto a nivel formal como de contenido, la recepción mimética, lírica y dramática del relato. Finalmente, se profundizará en el impacto referencial y material de los géneros literarios históricos en el videojuego.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1 Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.

K3 Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.

K8 Comprender las características de la sociedad de la información, con atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta hoy.

K10 Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.

K13 Conocer los fundamentos artísticos implicados en la realización de un videojuego para estar familiarizado con el trabajo de los artistas visuales

S5 Aplicar los fundamentos técnicos y artísticos de modelado y creación de texturas específicos para videojuegos, tales como UV, tipos de malla y tamaño adecuado de texturas.

S9 Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.

S11 Resolver los problemas propios que puedan surgir en el diseño de un videojuego, tales como la integración de los recursos gráficos (objetos, personajes, entornos) o errores de código.

C7 Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

Teorías y tendencias literarias contemporáneas.

Estrategias comunes en géneros literarios.

Desarrollo de técnicas literarias.

Desarrollo teórico de los mitos.

TEMARIO

- Unidad 1: Mito y relato
- Unidad 2: Arquetipos y argumentos arquetípicos
- Unidad 3: Narrador y narratología
- Unidad 4: Géneros naturales, literatura y videojuego
- Unidad 5: Géneros históricos miméticos
- Unidad 6: Géneros históricos no miméticos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 1 semanas
- Unidad 2: 3 semanas
- Unidad 3: 2 semanas
- Unidad 4: 3 Semanas
- Unidad 5: 3 semanas
- Unidad 6: 4 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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80% de las clases para presentarse al examen final de la asignatura.
- El profesor o profesora se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará el punto de participación.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado con un examen (práctico y/o teórico).
- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (evaluación continua o examen) sólo se presentará a convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de la parte aprobada.
- Es obligatorio aprobar todas las actividades para poder aprobar la asignatura. La nota de estas tareas solo se tendrá en cuenta si el estudiante obtiene al menos un 4 en el examen final.
- Es responsabilidad del estudiante comprobar que la actividad se ha subido correctamente para su corrección.
- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (evaluación continua o examen) sólo se presentará a convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de la parte aprobada.
- 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 a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- BAL, Mieke. (2001). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra
- BALLÓ, Jordi, PÉREZ, Xavier (1995). *La semillainmortal*. Barcelona: Anagrama.
- BARTHES, Roland (1970). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- 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 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) *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*. Vitoria: PortalEditions.
- ROAS, David (Ed.) (2001) *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco Libros.
- ROAS, David. (2011) *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma.
- TODOROV, Tzvetan. (2003). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán.
- VALVERDE, José María y DE RIQUER, Martín (2010). *Historia de la literatura universal*. Madrid: Gredos.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Ordenador personal
- Paquete de Microsoft Office
- Material de papelería para la realización de pruebas escritas