

**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:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)				
Departamento/Instituto:	Área de Arte, Ciencia y Tecnología				
Materia:	Historia y Pensamiento				
Denominación de la asignatura:	Fundamentos Literarios				
Código:	52007				
Curso:	Primero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica				
Créditos ECTS:	6				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Dr. Rubén Sánchez Trigos Alfredo González-Barros Camba				
Profesor/a:	Dr. Rubén Sánchez Trigos Alfredo González-Barros Camba				
Grupos:	1º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	ruben.sachez@live.u-tad.com alfredo.gonzalez@live.u-tad.com
Página web: https://www.u-tad.com/					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren.
Aconsejables:
No se requieren.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y dentro de éste a la materia de historia y pensamiento.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Esta asignatura presenta una vinculación de interdisciplinariedad con asignaturas del ámbito de pensamiento, el arte y la comunicación.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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: <ol style="list-style-type: none">1. La literatura como universo interactivo (temas en link, contextos entrecruzados, abanico interdisciplinario, hipertexto, lector-autor)2. La lectura como herramienta de conocimiento y de consulta3. La comprensión lectora y su proyección audiovisual4. La investigación de estructuras, contenidos, personajes y tramas literarios5. El análisis y la crítica de textos literarios como instrumentos de creatividad

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Expresarse con corrección de forma oral y escrita • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir los hechos relevantes de la industria del videojuego • 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
--	---

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Formulaciones clásicas y contemporáneas de la estructura narrativa • Estrategias narrativas • Elementos psicológicos de una narración • Adaptación de la narrativa a distintos medios y géneros • El guión literario y cinematográfico • Elementos mitológicos y culturales: el viaje del héroe. Épica • Redefinición de los arquetipos e incorporación al diseño de un videojuego • Grandes guiones e historias

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Formulaciones clásicas y contemporáneas de la estructura narrativa	Semanas 1-2
Estrategias narrativas	Semanas 3-4
Elementos psicológicos de una narración	Semana 5-6
Adaptación de la narrativa a distintos medios y géneros	Semanas 7-8
El guión literario y cinematográfico	Semanas 9-10
Elementos mitológicos y culturales: el viaje del héroe. Épica	Semanas 11
Redefinición de los arquetipos e incorporación al diseño de un videojuego	Semanas 12-13
Grandes guiones e historias	Semanas 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
	Actividades de evaluación	6	0	6
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	16	16
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	75	75
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		59	91	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	45%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	5%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica

FERNÁNDEZ, Teodosio, Selena Millares y Eduardo Becerra (1995). *Historia de la literatura hispanoamericana*. Madrid: Universitas.

RICO, Francisco (1980-2000). *Historia y crítica de la literatura española*. Barcelona: Crítica.

VALVERDE, José María y Martín de Riquer (2010). *Historia de la literatura universal*. Madrid: Gredos.

Bibliografía complementaria

BOUSOÑO, C. (1985). *Teoría de la expresión poética*. Madrid: Gredos

BRAL, M. (2001). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra

CALINESCU, Matei (2003). *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch y postmodernismo*. Madrid: Tecnos.

DELEUZE, Gilles y Félix Guatari (2008). *Rizoma. Introducción*. Madrid: Pre-Textos.

DOMÍNGUEZ CAPARRÓS, J. M. (1992). *Teoría de la literatura*. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.

FERNÁNDEZ MORENO, César (1988). *Introducción a la poesía*. México: Fondo de Cultura Económica.

FRIEDRICH, Hugo (1974). *La estructura de la lírica moderna*. Barcelona: Editorial Seix Barral.

GIRARD, René (1995). *Mentira romántica y verdad novelesca*. Barcelona: Anagrama.

LÁZARO CARRETER, F. (2006). *Cómo se comenta un texto literario*. Madrid: Cátedra.

TODOROV (2003). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI Editores.

----- (1999). *Cruce de culturas y mestizaje cultural*. Madrid: Ediciones Júcar.

----- (2003). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán.

VOLPI, Jorge (2011). *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*. Madrid: Alfaguara.

AA. VV. (1996). *El siglo del Quijote. 1580-1680. Historia de la cultura española*. Madrid: Espasa-Calpe.

ANDRES-SUÁREZ, Irene (2012): *Antología del microrrelato español (1906-2011). El cuarto género narrativo*. Madrid: Cátedra.

BARTHES, Roland (1970.). *Mitologías*. México: Siglo XXI.

BENASSAR, Bartolomé (1994). *La España del Siglo de Oro*, Barcelona: Crítica.

CALVO REVILLA, Ana y de Navascués, Javier (2012). *Las fronteras del microrrelato. Teoría y crítica del microrrelato hispanoamericano*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert.

CAMBELL, Joseph (1999). *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.

CHEVALIER, Jean (1999). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.

DÍAZ, E. Y GONZÁLEZ, J. (2002): *El cuento español en el siglo XX*. Madrid: Alianza.

DÍEZ, M. (2004): *Antología del cuento literario*. Madrid: Alhambra Longman.

ELIADE, Mircea (1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas. I, II y III*, Paidós Orientalia: Barcelona.

GÓMEZ REDONDO, Fernando (1998). *Historia de la prosa medieval castellana*, Madrid: Cátedra.

GULLÓN, Germán (1976). *El narrador en la novela del siglo XIX*. Madrid: Taurus.

LACARRA, María Jesús (1989). *Cuentos de la Edad Media*. Madrid: Castalia.

----- (1999). *Cuento y novela corta en España. 1*. Barcelona: Crítica.

LAGMANOVICH, David (2007). *El microrrelato hispanoamericano*. Buenos Aires: Universidad Pedagógica Nacional.

LAGMANOVICH, David (2006). *El microrrelato. Teoría e historia*. Madrid: Menoscuarto.

LÉVI-STRAUSS, C. (1994). *Mito y significado*, Madrid, Alianza.

NOGUEROL Jiménez, Francisca (Ed.) (2004.) *Escritos disconformes. Nuevos modelos de lectura*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

NÚÑEZ RAMOS, Rafael (1992). *La poesía*. Madrid: Síntesis.

O'FLAHERTY, Wendy. D. (2005). *Mitos de otros pueblos*. Madrid: Siruela.

PAZ, Octavio (1971). *Los signos de rotación y otros ensayos*. Madrid: Alianza editorial

PRADO, Javier del (1999). *Análisis e interpretación de la novela: cinco modos de leer un texto narrativo*. Madrid: Síntesis.

RIVIÉRE, J. R. (1979). *Oriente y Occidente*. Barcelona: Salvat.

WENTZLAFF-EGGBERT (1999). *Bibliografía y Antología crítica de las Vanguardias Literarias en España*. Madrid: Iberoamericana-Vervuert.

Webgrafía

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <http://www.cervantesvirtual.com/seccion/literatura/>

Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua: www.rae.es

Diccionario de María Moliner: <http://cvc.cervantes.es/actcult/mmoliner/>

Diccionario Literario: <http://www.trazegnies.arrakis.es/indexdi1.html>

Rincón castellano: Cronología de la Literatura española: <http://www.rinconcastellano.com/>

Literatura Emblemática Hispánica. Proyecto de la Universidad de la Coruña:
<http://rosalia.dc.fi.udc.es/emblematica/>

Grupo de Investigación del Siglo de Oro de la Universidad de Navarra:
<http://griso.cti.unav.es/docs/inicio/principal.html>

Archivo Virtual de la Edad de Plata (1868-1936) <http://www.archivovirtual.org/>

Portal de la generación del 27 de la Junta de Andalucía
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/poetasdel27>

Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana (IILI): <http://www.iili.org/>

Bibliotheca Augustana de literatura universal
<http://www.fh-augsburg.de/~harsch/augusta.html>

Bibliotecas Virtuales- Literatura Universal
<http://www.bibliotecasvirtuales.com/>

10.- OBSERVACIONES

Recursos necesarios para la docencia:

- Aula con ordenador conectado a proyector y Microsoft Office
- Reproductor de CD y DVD
- Pizarra blanca
- Acceso a Internet
- Fotocopiadora o impresora
- Biblioteca
- Esporádicamente: aula de informática con ordenador para cada alumno y videoconsola

Recursos necesarios para el trabajo personal del alumno:

- Ordenador de gama doméstica
- Conexión a internet