



GUÍA DOCENTE 2021-2022

**<p dir="ltr" style="text-align: left;"><p><span lang="ES-
TRAD">Perspectiva sociológica y antropológica sobre
lo diferentes movimientos y referentes culturales de las sociedades
contemporáneas: vanguardias artísticas, movimientos intelectuales,
mitología,
religión, cultura popular, cine, música, cómic y otros géneros
audiovisuales. <span lang="ES-
TRAD"> </p>
</p>**

Código

1. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Historia y cultura de los videojuegos

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Mar Chicharro Merayo

3.b Coordinador de la asignatura

Mar Chicharro Merayo

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Primer curso, segundo semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica



6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Básicas y Generales: CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5, CG02, CG03, CG05, CG14, CG16, CG17, CG18

Transversales: CT01, CT02, CT04, CT06, CT07, CT08

Específicas: CE-COM 02, CE-COM 04

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes

- Comprender al papel social y cultural de los videojuegos entiendo el formato en el contexto que lo crea y lo consume.
- Conocer los principales mitos, su significado, trascendencia y simbolismo.
- Adquirir una pátina de cultura general haciendo especial hincapié en los referentes de la cultura popular contemporánea.

8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Bloque introductorio

Tema 1. El mito y su función social.

Definición y conceptos. Características principales de los relatos y personajes míticos. Principales aproximaciones al estudio de lo mítico. Mitos, relatos y cuentos: formas de contar. Narrativa del mito: el viaje del héroe.

Mitos y fuentes míticas. Estudio de casos

Tema 2. Mitos clásicos y religiosos.

Aproximación a los relatos y personajes míticos más relevantes de la cultura grecorromana: sobre unicornios, amazonas y sirenas. Lo mítico en el relato religioso: el profeta, el salvador y la virgen. Evolución y desarrollo de algunos mitos clásicos y religiosos presentes en la cultura audiovisual contemporánea.

Tema 3. La literatura como fuente mítica.

Personajes literarios mitificados. El género del comic y el mito del superhéroe y la superheroína.

Tema 4. El cine como productor de mitos.

Los mitos propuestos por el cine. Géneros cinematográficos y lecturas míticas de la historia. Estereotipos de género en la gran pantalla. Cine y literatura: construyendo mitos transmedia.



Tema 5. Mitos contemporáneos propuestos por el audiovisual.

Mitos hegemónicos en la sociedad contemporánea. El uso del mito en la edad de oro de la televisión. Relato mítico en los videojuegos. Mitojuegos.

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Barthes, Roland, (1991) Mitologías, Madrid: Siglo XXI,
Campbell, Josep, (1979) Psicoanálisis del mito, México, Fondo de Cultura Económico, ,
Durand, Gilbert , (2013) De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra., Barcelona: Anthropos. ,
Eliade, Mircea , (1999) Mito y realidad, Barcelona: Kairós. ,
Jung, Carl-Gustav , (2002) Arquetipos e inconsciente colectivo, Barcelona: Paidós.,
Lévi-Strauss, Claude, (1955) “The structural study of myth”., Journal of American folklore,, n. 68, pp. 428-555. <https://doi.org/10.2307/536768> ,
Propp, Vladimir , (1974) Las raíces históricas del cuento, Fundamentos, Madrid,,
Propp, Vladimir , (2009) Morfología del cuento, , Akal, Madrid,,

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Clases prácticas

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas Sesiones magistrales Discusión y comentarios	CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5 CG02, CG03, CG05, CG14, CG16, CG17, CG18	45	0	45
Clases prácticas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje a través de textos y visionados Aprendizaje por proyecto Análisis de formatos audiovisuales	CE-COM 02, CE-COM 04	15	0	15
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de	CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5 CG02, CG03, CG05, CG14,	0	85	85



problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CE-COM 02, CE- COM 04 CT01, CT02, CT04, CT06, CT07, CT08			
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5 CG02, CG03, CG05, CG14, CE-COM 02, CE- COM 04 CT01, CT02, CT04, CT06, CT07, CT08	5	0	5
Total		65	85	150

10. Sistemas de evaluación:

Los alumnos de esta asignatura serán evaluados a partir de los siguientes elementos:

1. Prácticas y ejercicios que se contabilizarán de manera individual y que se irán señalando en clase (30%). Se irán señalando por la profesora al hilo de la asignatura. Estos ejercicios también pueden ser realizados a lo largo de las clases teóricas o prácticas, bien en versión oral o escrita. En el caso de los ejercicios escritos, éstos se entregarán, siempre en mano, el día y en la hora establecida por la profesora. Para que esta dimensión se contabilice y sea puntuable, se deben realizar, al menos el 80% de los ejercicios planteados por la profesora. No todos los ejercicios realizados han de puntuar. Lo harán aquellos que sean resueltos con la fórmula y la actitud adecuada.
2. Trabajos grupales (30%). Se irán señalando por la profesora al hilo de la asignatura, y estarán especialmente conectados con las sesiones prácticas (biblia, guion original y rodaje, realización y edición del teaser). En el caso de los ejercicios escritos, éstos se entregarán, siempre en mano, el día y en la hora establecida por la profesora.
3. Examen en la convocatoria oficial (40% de la calificación final). Será obligatorio aprobar el examen para poder sumar a la calificación final los apartados previos. El examen se referirá al material que se explique en clase. En este examen se valorará el conocimiento que el alumno tenga de la asignatura así como su capacidad para sintetizarlo, para relacionar conceptos y para expresarlo por escrito de manera estructurada y bien argumentada.

Nota:

El dominio de la ortografía castellana es una dimensión evaluable: más de dos faltas de ortografía (ya sean de la misma palabra, o distintas, e incluyendo tildes) supondrán un suspenso en el ejercicio correspondiente (ya sea una práctica individual, un ejercicio de grupo, o el examen de la asignatura). Cuando se trate de un ejercicio que se ha realizado en casa, una sola falta de ortografía (incluidas tildes) supondrán un suspenso en el correspondiente ejercicio.



El manejo de la redacción y de la expresión escrita en los ejercicios a resolver será otro elemento de evaluación a considerar por el profesor.

Nota 2. Cabe la posibilidad de integrar actividades extracurriculares (jornadas, seminarios, conferencias...) en las prácticas y ejercicios de la asignatura (ya sea en su dimensión individual o grupal). Estas actividades extracurriculares pueden convertirse en puntuables (materia de evaluación) si la profesora así lo estima oportuno.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen	40 %	40 %
Trabajos y prácticas individuales	30 %	30 %
Trabajos grupales	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Clases magistrales
Foros debate y discusión dirigida.
Aprendizaje basado en problemas y ejercicios.
Estudio de casos.
Aprendizaje por proyectos.
Visionado, prueba y análisis de formato audiovisuales
Elaboración de informes y trabajos individualmente o en grupo.
Seminarios
Tutorías.

12. Idioma en que se imparte:

Español



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2020-2021		
TITULACIÓN	GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	
CURSO	PRIMERO	
ASIGNATURA / CÓDIGO	MITOS Y REFERENTES DE LA CULTURA POPULAR CONTEMPORÁNEA 8204	
SEMESTRE (1.º/2.º)	1º	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	BÁSICA	6
COORDINADOR/A	MAR CHICHARRO MERAYO	
PROFESORADO	MAR CHICHARRO	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Las sesiones teóricas se impartirán estableciendo turnos rotatorios acordes a la capacidad del aula. Las sesiones prácticas se impartirán en turnos rotatorios acordes a la capacidad del aula. Si fuera necesario, se completarán con ejercicios guiados virtualmente.		
2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Las clases teóricas se impartirán de manera virtual. Las clases prácticas se impartirán de manera virtual lo que se combinará con la realización de ejercicios prácticos por parte de los estudiantes, guiados por la profesora.		
CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Las tutorías se realizarán presencialmente o virtualmente, previo aviso de los estudiantes, vía mail.		
2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Las tutorías se realizarán por mail o virtualmente, previa cita.		



CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

Se mantiene el sistema de evaluación que establece la guía docente. En relación con las sesiones prácticas, se combinarán los ejercicios presenciales, con los guiados virtualmente.

El examen se administrará en forma de tarea colgada en ubuvirtual y que se resolverá en casa en el tiempo y forma que se establezca.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Se mantiene el sistema de evaluación que establece la guía docente, si bien los ejercicios presenciales se sustituyen por los guiados virtualmente.

El examen se administrará en forma de tarea colgada en ubuvirtual y que se resolverá en casa en el tiempo y forma que se establezca.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)

COMENTARIOS