



GUÍA DOCENTE 2023-2024

Mitos y referentes de la cultura popular contemporánea

1. Denominación de la asignatura:

MITOS Y REFERENTES DE LA CULTURA POPULAR CONTEMPORÁNEA

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8204

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

Historia y cultura de los videojuegos

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

Por determinar

4.b Coordinador/a de la asignatura

Por determinar

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

Primer curso, segundo semestre

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

Básica



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB1 - Que los/las 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/las 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/las 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/las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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

COMPETENCIAS GENERALES

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias



para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 02 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE-COM 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

9. Programa de la asignatura

9.1- 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.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Bloque introductorio Tema 1. El mito y su función social. Definición y conceptos. Mito, leyenda y cuento. Funciones de estos relatos. Mito e ideología. Estructuras narrativas y semánticas. Mitos y fuentes míticas. Estudio de casos Tema 2. Estudiando las narraciones míticas: nombres propios Antropología del mito: Malinowski y Levi-Strauss. Psicoanálisis y mito. Jung: inconsciente colectivo y arquetipo. Joseph Campbell y el viaje del héroe. Tema 3. El audiovisual como recurso de mitos. Narrativas universales/míticas en el cine y la televisión. Estudio de casos: la destructora; el regreso y la fundación de la patria.



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Balló, Jordi y Pérez, Xavier, (2006) La semilla inmortal , Anagrama ,
Barthes, Roland, (1991) Mitologías , Madrid: Siglo XXI,
Campbell, Josep, (1979) El héroe de las mil caras. 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, Madrid, Fundamentos,
Propp, Vladimir , (2009) Morfología del cuento, Madrid , Akal,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8204&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la 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	CE-COM 02, CE-COM 04	15	0	15



audiovisuales				
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5 CG02, CG03, CG05, CG14, CE-COM 02, CE-COM 04 CT01, CT02, CT04, CT06, CT07, CT08	0	85	85
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

11. Sistemas de evaluación:

Los/las alumnos/as de esta asignatura serán evaluados a partir de los siguientes elementos. Es necesario obtener, al menos, un 5 sobre 10 en cada una de las dimensiones, para aprobar la asignatura:

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. Esta dimensión no es recuperable en convocatoria extraordinaria
2. Trabajos de curso (30%). Se trata de un trabajo analítico, en el que se abordará el estudio de un formato audiovisual, conectándolo con la narrativa mítica. El trabajo podrá ser expuesto al final de la asignatura. La exposición será también puntuable dentro de esta misma dimensión.
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 %

Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



12. 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.

13. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

14. Idioma en que se imparte:

Español