

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
-------------	--

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción
-------------	--

Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
-------	------------------	----------------	---

Curso:	1	Código:	4653
--------	---	---------	------

Periodo docente:	Segundo semestre
------------------	------------------

Materia:	Antropología
----------	--------------

Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Javier Rubio Hípola	fj.rubio@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

¿Qué es la imaginación? ¿Para qué sirve? ¿Es la imaginación una forma de evadirnos de la realidad? ¿Es la imaginación una forma de profundizar en el misterio de la propia vida? ¿Cómo emplear la imaginación para crear mundos ficcionales? ¿Qué condiciones deben tener los mundos ficcionales para ser habitables e, incluso, memorables? ¿Qué verdad sobre nosotros descubrimos en el Reino de Fantasía y en los mundos inventados por la Ciencia-Ficción? Esta asignatura pretende responder a estas y otras preguntas sobre el lugar de la fantasía y los juegos en la propia vida.

Esta asignatura se integra junto con otras del grado en la Materia de Antropología. El objetivo de esta materia es proporcionar al alumno un conocimiento integral del hombre y de sus anhelos más profundos desde una doble perspectiva: la antropológica y la ética. Este aprendizaje dará al alumno las claves sobre las pautas de comportamiento de los usuarios en los mapas virtuales de juego y de su relación con la realidad que se le presenta. Los alumnos también obtendrán formación sobre las bases filosóficas que asientan la fantasía y la ciencia ficción, que les ayudará a emular historias en paisajes imaginarios. En este sentido, se incluye formación sobre cómo las obras de los autores de videojuegos más representativos han configurado la imaginación de mundos de juego. Además, el alumno aprenderá a poner en valor la formación universitaria como medio para impulsar la búsqueda comunitaria del saber, la sensibilidad hacia la teoría y su aplicación práctica en el ejercicio profesional, al mismo tiempo que comprenderá la importancia de adquirir un compromiso ético en el desarrollo responsable de su actividad.

OBJETIVO

La finalidad última de esta asignatura es dotar al creador y narrador de videojuegos de una mirada amplia, profunda y relacional sobre la naturaleza y el propósito de los "mundos ficticiales", fruto de la imaginación creadora del hombre. Al abordar estos mundos ficticiales como objetos culturales, podemos desarrollar una mirada crítica sobre el valor de estas creaciones y también podremos estudiar las interacciones entre el "mundo real" y los "mundos ficticiales" y los frutos, en clave de desarrollo personal, cultural y social, de esas interacciones.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Explorar el uso de la imaginación especulativa, práctica y creativa en los mundos de la fantasía y la ciencia ficción.
- Comprender la noción de "mundo posible" y su alcance para la comprensión y el estudio de los videojuegos como objetos culturales.
- Conocer y aplicar diversos modelos y perspectivas para el estudio y la valoración crítica de diversos mundos ficticiales.
- Estudiar la interacción entre los mundos ficticiales y el mundo real y sus posibles consecuencias o frutos en la vida personal, cultural y social.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son, en sentido estricto, conocimientos concretos previos, pero los alumnos que tengan carencias básicas en su capacidad para expresarse oralmente y por escrito con corrección, pueden utilizar:

- CASSANY, Daniel. La cocina de la escritura. Anagrama, Colección Argumentos, Barcelona, 1995.
- MORALES, Carlos Javier. Guía para hablar en público. Alianza Editorial, Madrid, 2002.

Del mismo modo, quien tenga carencias sobre los fundamentos de la cultura que configuran Occidente, puede paliarlas con:

- GRAMBRA, Rafael. Historia sencilla de la filosofía, Rialp, Madrid, 1999.

CONTENIDOS

PRÓLOGO

- Médicos ficticios para patologías reales: relato y aprendizaje
- Situación inicial y descripción de los personajes: presentaciones
- El Monte del Destino: comunidad de alumnos y profesores
- La alianza: una guía docente para unirlos a todos

¿QUÉ SABEMOS DE LA FANTASÍA Y LA CIENCIA FICCIÓN?

- Primera aproximación a los géneros de Fantasía y Ciencia Ficción
- Conceptos fundamentales del pensamiento contemporáneo
- Mundo actual, mundos posibles y mundos posibles poéticos

MUNDOS POSIBLES POÉTICOS - ¿ES EL SEÑOR DE LOS ANILLOS MÁS VERDADERO QUE EL PERIÓDICO DE ESTA MAÑANA?

1. Nociones fundamentales de poética

- Mito, trama y mimesis
- Caracteres y catarsis
- Peripecias, agniciones, lances patéticos
- Pensamiento, elocución, melopeya y espectáculo (reto, resolución, balance)
- Vigencias sociales: ideas, creencias, usos, estimaciones y pretensiones
- Lo sagrado y lo profano

2. Géneros naturales, géneros históricos, subgéneros

- Narración, drama, lírica
- Épica, tragedia, comedia, drama
- Ficción especulativa: Fantasía y Ciencia Ficción

3. El Reino de Fantasía

- Entre lo extraño puro y lo maravilloso puro (Todorov)
- El cuento tradicional y la ironía moderna (La princesa prometida)
- Las funciones "en" el cuento de hadas (Propp)
- Las funciones "del" cuento de hadas (J. R. R. Tolkien)
- La historia interminable: una fantasía metafísica

4. Ciencia Ficción: he visto cosas que vosotros no creeríais

- Precedentes, padres y etapas de la CF
- De Frankenstein a Westworld: el novum, las hipótesis y las profecías
- Distopías y épicas distópicas: de 1984 a Divergente
- X-Men: la invasión de los superhéroes

5. Universos ficcionales

- Mundo primario y mundo secundario

- Tipología de mundos primarios: abiertos, cerrados, implicados
- Tipología de mundos secundarios: fronterizos, paralelos, alternativos
- Macro y micro estructura del mundo ficcional
- Tipología de viajes entre mundos: unidireccional, circular, en espiral
- Condiciones del mundo ficcional: verosimilitud, necesidad, habitabilidad
- Los accesos entre mundos (portales)

MUNDO ACTUAL - ¿QUÉ SOSTIENE NUESTRO MUNDO?

6. Un despertar existencial

- La persona en el mundo
- Diversos sentidos del término "mundo"
- La convivencia: lo interpersonal y lo social
- El dinamismo personal: descubrir, discernir, obrar

7. La persona en acción

- La autoposesión de la persona
- El carácter futurizo y dramático de la vida humana
- El yo, la circunstancia y la situación
- Vocación y responsabilidad; personalización y despersonalización
- Identidad y reconocimiento

8. La cultura como segunda naturaleza

- Imaginación especulativa, práctica y creativa
- El sistema de vigencias: ideas, creencias, usos, estimaciones y pretensiones
- Dos mentalidades: dialéctica y dialógica
- Virtudes y patologías de la imaginación

EL VALOR ESPECULATIVO Y PRÁCTICO DE LA FICCIÓN

9. El estatuto ontológico de los objetos culturales

- Poética lúdica y ficcional
- La ficción como juego; el juego como ficción
- El diálogo y la construcción de mundos compartidos
- Estructura dialógica de las experiencias filosófica, ética, lúdica, estética y religiosa
- Dimensiones comunicativas: poética, retórica, ética, política, estética

ÉXODO

- Enciclopedia heterocósmica
- Feedback final de la asignatura

- Lección magistral participativa
- Ejercicios de análisis (textos, audiovisuales, videojuegos)
- Trabajo autónomo
- Trabajo cooperativo en grupos reducidos
- Sistema de acción tutorial
- Investigación
- Estudio

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva-participativa Evaluación Clases prácticas Seminarios teórico-prácticos	Trabajos individuales o en grupo Estudio teórico y práctico Trabajo virtual en red

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

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

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios

posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad para descubrir y confrontarse personalmente con la cultura universitaria: búsqueda comunitaria del saber, sensibilidad hacia la teoría y la acción creativa, liderazgo personal y social.

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para descubrir el aspecto dialógico de la realidad como camino a la propia plenitud y abrirse a la Trascendencia como fundamento del ser y su sentido en la propia existencia.

Competencias específicas

Capacidad para reconocer las bases filosóficas que han influenciado en las obras literarias y cinematográficas a la hora de crear mundos imaginarios.

Capacidad para descubrir la antropología implícita en toda acción y ciencia humana y analizarla críticamente: ¿qué idea del hombre subyace en las diversas teorías y cuáles son sus implicaciones prácticas: personales, sociales?

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Definir y situar la imaginación y su sentido en la vida personal y social.

Identificar las relaciones entre la imaginación y: el conocimiento, la memoria, la identidad, la vocación, los proyectos, la política y la creación de mundos ficcionales.

Valorar críticamente mundos ludo-ficcionales desde diversos modelos teóricos.

Aplicar procedimientos creativos para el diseño de personajes y mundos ludo-ficcionales coherentes y memorables.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN PRIMARIO (POR DEFECTO)

Requisitos mínimos:

- Darse de alta en el aula virtual (AV) y publicar una foto-retrato y un correo-e antes de la segunda semana de

clase. Opcional: enviar un correo-e al profesor con intereses profesionales, becas de estudios, formación previa (título e institución) y cualquiera otra información que considere relevante poner en conocimiento del profesor

- Asistir al menos al 80 por ciento de las clases, seminarios y tutorías.
- El plagio y el uso de fuentes no referencias en los trabajos y exposiciones supone el suspenso en la presente convocatoria de la asignatura. El plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos conllevan el suspenso de dicho ejercicio.
- Cumplir con las fechas y horas de entrega.

Ponderación de la evaluación:

Pruebas escritas: 60%

Trabajos: 20%

Asistencia, participación, ejercicios, tutorías y contribuciones a la comunidad de aprendizaje: 20%

SISTEMA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIO

Pueden acogerse a este sistema los alumnos que, con causas justificadas y probadas, y con permiso expreso del director del grado, no puedan participar en el sistema de evaluación primario. También pueden acogerse a este sistema los alumnos que cursen esta asignatura en 2ª o siguientes convocatorias, cuando su horario de clase sufra solapamientos con los de esta asignatura.

Requisitos:

- Darse de alta en el aula virtual (AV) y publicar una foto-retrato y un correo-e antes de la cuarta semana de clase.
- Aprobar de forma independiente la prueba escrita y el trabajo individual.
- Subir el trabajo individual al AV al menos 24h antes de la fecha del examen final.
- Realizar la prueba escrita el día y hora asignados por la coordinación del grado y publicados en la web de la universidad.
- El plagio y el uso de fuentes no referencias supone el suspenso en la asignatura y la notificación inmediata de esa falta grave a las autoridades académicas.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos conllevan el suspenso de dicho ejercicio.

Ponderación:

· Prueba escrita: 60%

· Trabajo individual: 20%

· Contribuciones a la comunidad de aprendizaje: 20%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Aristóteles Poética Gredos, Madrid, 1999.

Julián Marías Breve tratado de la ilusión Alianza, Madrid, 2014

Antonio José Plannels, Alfonso Cuadrado Alvarado Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración UOC Press, Barcelona, 2020.

J.R.R. Tolkien Árbol y hoja y el poema Mitopoeia Minotauro, Barcelona, 2002.

Complementaria

PROFESOR DE LA ASIGNATURA Bibliografía extendida "final cut del profesor"

Hay una bibliografía complementaria abundante y apasionante, parte de ella accesible gratuitamente on line, pero este no es el lugar para consignarla: ni es ágil de editar para el profesor, ni facilita el acceso del alumno. Para encontrar la "Bibliografía expandida (final cut del profesor)" tendrás que entrar en el Aula Virtual.