

## 68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2023/24

**Asignatura:** 68037 - Imágenes como relatos. De la pintura al videojuego

**Centro académico:** 103 - Facultad de Filosofía y Letras

**Titulación:** 550 - Máster Universitario en Estudios Avanzados en Historia del Arte

**Créditos:** 4.5

**Curso:** 1

**Periodo de impartición:** Anual

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:**

### 1. Información básica de la asignatura

Esta asignatura se integra en un módulo que tiene como finalidad el estudio avanzado de los mecanismos de producción de sentido y construcción narrativa a través de los dispositivos integrados en la imagen fija, la imagen móvil y su relación con los soportes sonoros.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro, en concreto, con los siguientes: 4: Educación de calidad; 5: Igualdad de género; 10: Reducción de las desigualdades; 16: Paz, justicia e instituciones sólidas; 17: Alianzas para lograr los objetivos.

### 2. Resultados de aprendizaje

El estudiantado, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

1-Es capaz de buscar sistemáticamente y organizar e interpretar coherentemente informaciones obtenidas por diversas vías y procedentes de diversas fuentes (bibliográficas, documentales, orales, etc.), relacionadas con el campo del lenguaje audiovisual (cine, la fotografía, el cómic, la imagen electrónica, televisión, vídeo, Internet, los juegos de ordenador, video juegos y la realidad virtual).

2-Es capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a sus conocimientos de especialización y juicios en el campo del lenguaje audiovisual.

3-Es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios, en el marco estricto de la ética profesional y en el campo del lenguaje audiovisual.

4-Es capaz de analizar fenómenos complejos, capacidad de abstracción (capacidad de crear o identificar los patrones que ordenan los diferentes aspectos de la realidad o de un fenómeno concreto y capacidad de ordenar y relacionar datos relativos un fenómeno o problema de estudio y de distinguir los aspectos relevantes y secundarios del mismo) y capacidad de síntesis, siempre en niveles de conocimiento avanzado y especializado (lenguaje audiovisual).

5-Es capaz de difundir y comunicar clara y convincentemente, ordenada y coherentemente, bien de forma oral o escrita, ideas, argumentos y valoraciones complejas y originales a públicos especializados y no especializados así como capacidad de debatir en el seno de un grupo las aportaciones realizadas en trabajos académicos de nivel avanzado y en trabajos de investigación relativos al campo del lenguaje audiovisual.

6-Es capaz de hacer un uso eficaz de las TIC tanto en las tareas o labores de búsqueda y de fuentes de información y en la organización de los datos encontrados como en la comunicación o difusión -oral y escrita- de los resultados del trabajo en el campo del lenguaje audiovisual.

7-Es capaz de comprender la necesidad de realizar un trabajo profesional con una actitud coherente con el respeto a los derechos fundamentales y a los principios de igualdad de oportunidades y de igualdad entre hombres y mujeres, y acorde con los valores democráticos como el respeto a las diferencias y la resolución pacífica de conflictos.

8-Es capaz de comprender sistemáticamente las fuentes más importantes, los actuales enfoques de interpretación y fundamentales temas de debate, las especificidades y problemáticas y las claves de la investigación de un campo especializado o concreto de estudio de la Historia de Arte, como es el campo de estudio del lenguaje audiovisual.

9-Es capaz de analizar y evaluar críticamente las fuentes específicas de información en la investigación del lenguaje audiovisual (fuentes documentales, bibliográficas, orales, etc.), en especial aquellas que tienen carácter inédito.

10-Es capaz de analizar directamente la obra de arte, fuente fundamental de la investigación de la disciplina: capacidad de observar, describir e interpretar en nivel avanzado sus características físicas y el lenguaje de sus formas y capacidad de

catalogar la obra artística de acuerdo con los métodos y las normas propios de la disciplina.

11-Es capaz de construir sistemáticamente, con rigor y sentido crítico, teorías, tesis o conclusiones sobre un fenómeno que constituyan una aportación al conocimiento de una parcela de la Historia del Arte (lenguaje audiovisual), a partir de los conocimientos adquiridos, las informaciones recogidas y el análisis de las obras artísticas.

### 3. Programa de la asignatura

- 1.- El *storytelling* y el audiovisual.
2. La elaboración del relato en las artes plásticas. La pintura de lo divino.
3. Fotografía y narración.
4. El discurso narrativo de los medios de masas: cómic y publicidad.
5. Peculiaridades y posibilidades del relato cinematográfico.
6. Evolución del *storytelling* televisivo.
7. Internet como relato.

### 4. Actividades académicas

El programa de actividades formativas que se ofrece al estudiantado para lograr los resultados de aprendizaje previstos es el siguiente:

- 1) **Clases teóricas:** exposiciones orales por parte del profesorado de los contenidos teóricos de la asignatura en el ámbito del aula (lecciones magistrales).
- 2) **Clases prácticas:** análisis, comentario e interpretación de fuente y textos de arquitectura, escultura, pintura y medios audiovisuales, y prácticas externas.
- 3) **Estudio y trabajo personal.**
- 4) **Tutorías.**
- 5) **Pruebas de evaluación.**

### 5. Sistema de evaluación

#### Primera convocatoria

**Evaluación continua** que constituye el 100 % de la nota final, y que consta de estas actividades:

- **Actividades prácticas (20%):** análisis y comentario de textos y fragmentos audiovisuales.
- **Trabajo de introducción a la investigación (55%):**
- **Participación activa y seguimiento (25%):**

Los criterios de evaluación son: calidad de los contenidos, claridad y rigor en su exposición; utilización de aparato crítico (fuentes y bibliografía); capacidad de análisis y síntesis; uso adecuado de la terminología artística; y presentación y corrección formal.

**Evaluación global**, que constituye el 100 % de la nota final, y que consta de estas actividades:

- **Actividades prácticas (20%):** análisis y comentario de textos y fragmentos audiovisuales.
- **Trabajo de introducción a la investigación (55%)**
- **Seguimiento y tutorización (25%)**

Los criterios de evaluación son los mismos que en la evaluación continua

Será necesario obtener como nota resultante un 5,0 para aprobar esta asignatura.

#### Segunda convocatoria

**Evaluación global** (a realizar en la fecha fijada en el calendario académico).

La segunda convocatoria se rige por el mismo sistema, pruebas, cálculos y criterios de evaluación que la primera convocatoria.