



Máster Universitario en Estudios de la Literatura y de la Cultura

Ciberliteratura y cultura digital

2022/2023

Campus virtual | Segundo semestre

Información

Créditos ECTS

Créditos ECTS: 3

Horas ECTS Criterios/Memorias

Trabajo del Alumno/a ECTS: 51

Horas de Tutorías: 3

Clase Expositiva: 9

Clase Interactiva: 12

Total: 75

Lenguas de uso

Castellano, Gallego

Tipo:

Materia Ordinaria Máster RD 1393/2007

Departamentos:

[Departamento externo vinculado a las titulaciones, Lengua y Literatura Españolas, Teoría de la Literatura y Lingüística General](#)

Áreas:

Área externa M.U en Estudios de la Literatura y de la Cultura, Teoría de la Literatura y Literatura Comparada

Centro

[Facultad de Filología](#)

Convocatoria:

Segundo semestre

Docencia:

Con docencia

Matrícula:

Matriculable | 1ro curso (Si)

Programa

Objetivos de la materia

1. Ofrecer un panorama renovador de los conceptos tradicionales de literatura, cultura y narrativa en los ámbitos de los paradigmas y los medios digitales.
2. Implicar los hábitos de consumo cultural del estudiante con el análisis y reflexión crítica propia del medio académico y científico.
3. Procurar los canales metodológicos necesarios, fundamentalmente herramientas semióticas y narratológicas, para hacer operativa y rigurosa la actividad interpretativa de las narrativas digitales, aplicadas principalmente al lenguaje de la interactividad.
4. Reflexionar sobre las nociones de autor, lector, texto, canon, comunidad, fandom, interactor, etc. a la luz de los cambios que provocan entornos como Internet, las redes sociales o la cultura participativa.
5. Analizar, comentar, experimentar, (e incluso diseñar) textos digitales, interactivos, videojuegos y exxperiencias de realidad virtual.
6. Suministrar los instrumentos de documentación e investigación básicos en este ámbito (bibliografía, bases de datos y recursos en línea).
7. Capacitar para la elaboración de trabajos académicos (reseñas, abstract, papers o comunicaciones) en este campo, así como para su presentación oral apoyada en presentaciones informáticas.
8. Iniciar al estudiante en la investigación personal en este ámbito.

Contenidos

Programa

I. Profesor Antonio Gil

POSTLITERATURA Y NARRATIVA AUMENTADA

1. Narrativa aumentada: de la novela, el cómic o el cine interactivos a las experiencias interactivas y la ludonarrativa.
2. La literatura (previrtual). Semiótica y narratología de la interactividad.
3. Las Experiencia de Realidad Virtual (EVs). La experiencia inmersiva. La experiencia interactiva. La experiencia narrativa.

Apartado práctico:

- Análisis de casos en diferentes novelas (pre)virtuales y postnovelas, como La saga/fuga de J.B., Él proyecto Nocilla, Él hacedor de Borges (remake); Crónica de viaje, Los muertos; Alba Cromm, Providence, Ático o Cero absoluto.
- Estudio y experimentación de obras interactivas en diferentes soportes y plataformas digitales, como We use to wait, Barcelona Roman Steampunk, Entiérrame, mi amor, Narr8, MediaEntity y Wonderbook.
- Estudio y prácticas de caso de experiencias interactivas como Examen, Heavy Rain, Dear Esther, The Stanley Parable, The Vanishing of Ethan Carter.
- Prácticas de caso de experiencias de realidad virtual como Dreams of Dali, Abbot's Book, The Price of Freedom, L. A. Noir o Half-Life: Alyx.

II. Profesor Luis Navarrete

GAME STUDIES Y LUDONARRATIVA(S)

1. Una introducción a los Game Studies.
2. El videojuego como dispositivo narrativo y ficcional.
3. Game design y diseño de narrativa.
- 4 Prototipando un videojuego narrativo: el walking simulator.

Apartado práctico:

- Estudio de casos y experiencia lúdica de diferentes títulos.
- Confección y análisis de herramientas esenciales del diseño: Game Concept, Game Design Document, flowboard, etc.
- Definición terminológica y análisis de las habilidades narrativas configuradas por el medio videolúdico.
- Creación de un prototipo para contar una historia lúdica de entre cinco y diez minutos de duración.

(nota: Este último apartado del programa podría sufrir cambios en función de la disponibilidad de aula de informática dotada del software requerido para la utilización del motor de juego con el que se desarrollará el prototipo videolúdico. En ese caso, el programa se reformulará hacia la perspectiva más teórica diseñadas para los escenarios 2 y 3 que se describe en el plan de contingencia).

Bibliografía básica y complementaria

Bibliografía básica

- AARSETH, Y. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins UP. Traducción portuguesa de José Augusto Mourão.
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- GIL GONZÁLEZ, A. J., "Narrativa aumentada" 1616. *Anuario de Literatura Comparada*, 5, 2015, pp. 45-74
- GIL GONZÁLEZ, A. J. (2020). "De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EVs): una

aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados”. En *Textualidades interliterarias. Lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Madrid y Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert, 2020, pp. 305-341.

MORA, V. L., *La escritura a la intemperie. Metamorfosis de la experiencia literaria y la lectura en la cultura digital*. León, Universidad de León, 2021.

MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Trad. de Susana Pajares. Barcelona, Paidós

RYAN, M-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Trad. María Fernández Soto. Barcelona: Paidós.

SICART, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*, Cambridge (Mass.) / Londres.

Bibliografía complementaria

BATEMAN, C. M. (Ed.). (2007). *Game writing: Narrative skills fuere videogames*. Independence: Charles River Media.

BOLTER, J. D. y R. Grusin (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass., MIT Press.

BOND, J. G. (2014). *Introduction to game design, prototyping, and development: from concept to playable game with Unity and C*. Addison-Wesley Professional.

BRATHWAITE, B., & SCHREIBER, I. (2009). *Challenges fuere game designers*. Nelson Education.

CARRILLO, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.

LÉVY, P. (1997). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, 2007.

HOLMES, D. (2012). *A Mind forever voyaging: A history of storytelling in video games*. Dylan Holmes.

JENKINS, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

JUUL, J. (2006). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/Londres: MIT.

KRAMARZEWSKI, La. & DE NUCCI, Y. (2018). *Practical Game Design*. Birmingham, Packt.

MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press.

MORA, V. L.,(2012). *El lectoespectador*, Barcelona, Seix Barral.

MUKHERJEE, S. (2015). *Video games and storytelling: Reading games and playing books*. New York, Palgrave Mcmillan.

PACKER, R. & JORDAN, K. (2002). *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. Norton Publishers. Parcialmente en red.

PÉREZ BOWIE y SÁNCHEZ ZAPATERO (eds.) (2015). « Transmedialidad y nuevas tecnologías». número monográfico de 1616. *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 5.

RYAN, M- L. (ed.) (1999). *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington y Indianapolis: Indiana University Press, pp. 78-107.

RYAN, M.- L. (2006). *Avatars of a Story*. Minneapolis: U of Minessotta P.

—(2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Trad. María Fernández Soto. Barcelona: Paidós.

- (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. U of Nebraska Press.
- SÁNCHEZ MESA MARTÍNEZ, D. (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco.
- SCHELL, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. AK Peters/ CRC Press.
- VAN LOOY, J. y J. BAETENS (2003). *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*. Leuven: UP of Leuven.
- VILARIÑO PICOS, M^a. T. y La. ABUÍN GONZÁLEZ (eds.) (2006). *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco.
- VV.AA. (2019) *Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria*. Monográfico de la revista *Caracteres*, 8. En línea en <http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>.

RECURSOS EN LÍNEA

Los recursos electrónicos –y en su caso, la docencia en remoto– de la materia se organizan fundamentalmente en torno al aula virtual de esta en el campus virtual, y muy especialmente en el portafolio de aula y edublog específico de la materia <https://ciberlit.wordpress.com/> y en la página web docente <https://luisnavarrete.com/USC/>, en ambos casos integrados en aquella.

Narrativa aumentada. Sección de Antonio Gil y Luis Navarrete en *El Cuaderno*. Cuaderno Digital de Cultura. En línea en <https://elcuadernodigital.com/category/literatura/narrativa-aumentada/>

Recursos de Unity, motor usado para el prototipado del juego: <https://unity3d.com/eres/get-unity/download/archive/>

Recursos y assets para crear escenarios en Unity <https://assetstore.unity.com/>

Otros recursos gratuitos para la creación de escenarios en Unity;
<https://www.turbosquid.com/search/3D-Models/frene>

Herramientas Open source para la creación de ficción interactiva:

- 1.- TWINE: <http://twinery.org/>
- 2.- QUEST: <http://textadventures.co.uk/quest/>
- 3.- RENPY: <https://renpy.org/>

Software Open source para escribir guiones y elaborar mapas de navegación:
<https://kitscenarist.ru/en/index.html>

Competencias

1. Competencias generales:

Poseer, comprender y saber aplicar los conocimientos que acercan oportunidad de ser originales en el desarrollo y la aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o

multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

2. Competencias transversales:

Competencia crítica y analítica para el estudio comparado de la literatura en relación con otros discursos culturales y artísticos y para desarrollar una comprensión global y crítica de la cultura a partir de las interacciones de los diversos sistemas y tradiciones artísticas y culturales.

Que los estudiantes puedan profundizar en los conocimientos ya adquiridos, enriqueciéndose desde una perspectiva interdisciplinar.

Que los estudiantes puedan aproximarse a la conceptos como los de "postliteratura", "postnovela", "narrativa aumentada", reflexionando y cuestionando las concepciones más tradicionales del término y del concepto de literatura.

3. Competencias específicas:

Que los estudiantes puedan proponer y desarrollar un proyecto personal y original sobre los contenidos de la materia.

Que los estudiantes puedan redactar en registro de investigación sobre los contenidos de su proyecto y de la materia en general.

Que los estudiantes puedan exponer públicamente y discutir en registro académico sobre los contenidos del proyecto y de la materia.

Que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica y aplicada, como editar en el edublog de la materia, experimentar directamente las aplicaciones interactivas propuestas y elaborar contenidos digitales sobre los contenidos de la materia.

Metodología de la enseñanza

El proceso de enseñanza/aprendizaje se concibe de una manera marcadamente activa y participativa. Las clases serán simultáneamente expositivas e interactivas, por la estrecha relación de los contenidos teóricos con su ejemplificación práctica y la presentación y análisis de casos concretos.

Se combinará en las horas presenciales la exposición audiovisual y verbal de los contenidos con la participación del alumnado.

Las exposiciones intentarán ofrecer visiones sinópticas, estados de la cuestión y suministrar los principales conceptos y aspectos teóricos.

Las sesiones combinarán la presentación de los marcos disciplinares y conceptuales, la selección de ejemplos representativos y el análisis, comentario y experimentación de casos específicos. Se proporcionarán las herramientas metodológicas y analíticas adecuadas a los textos que ilustren las cuestiones tratadas.

Los estudiantes, como parte de la programación, serán capaces de presentar un abstract escrito y/o desarrollar oralmente una presentación original de 15 minutos sobre cualquier aspecto, corpus y/o caso de su elección relacionado con la materia, de formato y contenido similares a los de una comunicación a un seminario o congreso científico. Una vez revisadas y discutidas por el profesor y el grupo, se recomendará que esta simulación se presente de manera efectiva en alguno de los eventos académicos descritos (muy en particular, por las fechas habituales y su idoneidad en cuanto las temáticas respectivas, al Simposio anual del CIPPCE –Centro de Investigación sobre Procesos y Práctica Culturales Emergentes– de la USC).

Como parte fundamental del proceso, los estudiantes propondrán y desarrollarán un proyecto de creación de contenidos de carácter digital, audiovisual e interactivo, de 5-10 minutos, enmarcado en el apartado práctico recogido en los contenidos del programa, durante las dos últimas sesiones del curso:

A tal fin, los estudiantes dispondrán de un framework creado específicamente para la creación de un prototipo ludonarrativo de 5 minutos de duración. Inspirado en los llamados Walking Simulator, su manejo no requiere el conocimiento previo de la programación en C# por los alumnos. Todos los elementos habrán sido encapsulados como objetos prefabricados configurables y usables en la escena del juego. Una vez conocido el framework, los estudiantes sólo deberán pensar y articular su historia a través del mismo. Se les entregará un dossier explicativo sobre el framework, consistente en: creación de un pickup; creación de un diario; creación de una nota, creación de interacciones estáticas; creación de cut scenes.

Pertrechados con los elementos estudiados en el apartado de diseño de juegos y narrativa del programa (Game Concept, Estructura, Historia, Personaje, etc.), los alumnos utilizarán el framework para llevar a cabo a ejecución de una historia breve de no más de 5 minutos de duración, en uno de los tres escenarios prefijados para escoger como ambientación. El proyecto finaliza con la exportación y compilación del prototipo en formato ejecutable.

Sistema de evaluación

Evaluación continua sin prueba final

Normalmente, la evaluación gravitará sobre el proyecto práctico realizado y presentado por el estudiante realizado en las aulas y descrito pormenorizadamente en el apartado anterior. Una vez recibido el feedback por parte del docente sobre el prototipo, los estudiantes podrán trabajar en su perfeccionamiento y presentar el trabajo final hasta las fechas señaladas para las convocatorias oficiales de los diferentes períodos de evaluación.

Alternativamente, los estudiantes podrán acordar que el trabajo principal a evaluar sea la presentación descrita en el apartado anterior sobre el análisis de algún caso de su elección relacionado con el primer bloque del temario.

El conjunto de la participación y el trabajo del estudiante en la materia ponderará un 20% y el trabajo principal presentado específicamente en uno de los bloques del programa ponderará el restante 80% de la nota final.

Segunda oportunidad de evaluación

En el caso de no superar la evaluación continua o no acreditar la asistencia en la primera oportunidad de evaluación, se podrá acceder a la segunda oportunidad de la materia en las mismas condiciones que la primera, para la que se deberán presentar alguno de los trabajos descritos de entidad y exigencia equivalente al de la primera oportunidad, que acrediten plenamente la adquisición de las destrezas y objetivos establecidos en la programación.

Se podrán conservar las notas parciales obtenidas, o presentar la subsanación de las carencias de los trabajos presentados. Excepcionalmente, y por razones justificadas, podrá acordarse la presentación del trabajo escrito contemplado en el apartado (c).

En las convocatorias sucesivas será necesario cursar íntegramente y superar de nuevo todo el proceso de evaluación.

No se contempla la realización de exámenes en ninguna de las dos oportunidades.

La asistencia las sesiones es obligatoria, en los porcentajes establecidos por la comisión académica o la memoria de la titulación. El incumplimiento de este requisito no es subsanable en la segunda oportunidad de evaluación, excepto dispensa formalmente reconocida o causa justificada de carácter extraordinario, documentalmente acreditada.

Observación importante sobre el plagio:

El plagio en el examen o en la realización de los trabajos programados o la utilización indebida y no indicada de manera adecuada de las fuentes impresas o de Internet puede implicar el suspenso en la convocatoria correspondiente con la calificación más baja.

Para los casos de realización fraudulenta de ejercicios o pruebas será de aplicación lo recogido en la "Normativa de evaluación del rendimiento académico de los estudiantes y de revisión de calificaciones".

Tiempo de estudio y trabajo personal

De acuerdo con el sistema de programación de créditos ECTS:

Horas presenciales de clase: 20 (x factor 1.5) = 35 horas de trabajo autónomo, de las que

Preparación de los trabajos y proyectos: 20 horas de trabajo autónomo

Lecturas: 10 horas de trabajo autónomo

Evaluación: 2 horas de trabajo autónomo

Tutorías: 3 horas presenciales

Recomendaciones para el estudio de la materia

La programación de la materia, como puede verse en el apartado de metodología de la enseñanza, requiere la implicación activa del estudiante con el proceso de aprendizaje, la retroalimentación con sus prácticas culturales digitales, el uso de herramientas digitales, la experimentación de nuevos entornos e incluso la producción de contenidos en este ámbito.

Observaciones

Tutorías

La comunicación y tutoría individual con el profesor, así como la entrega de trabajos escritos, podrán realizarse a través del correo electrónico del docente aj.gil@usc.es. Adicionalmente, se podrán organizar sesiones virtuales de tutoría, individuales o de grupo, a través de la plataforma Teams.
