

Código Contido	Nome	Curso académico	Idioma
P5191220	Ciberliteratura e cultura dixital	2020/2021	Galego

Obxectivos da materia

1. Ofrecer un panorama renovador dos conceptos tradicionais de literatura, cultura e narrativa nos ámbitos dos paradigmas e os medios dixitais.
2. Implicar os hábitos de consumo cultural do estudante coa análise e reflexión crítica propia do medio académico e científico.
3. Procurar as canles metodolóxicas necesarias, fundamentalmente ferramentas semióticas e narratolóxicas, para facer operativa e rigorosa a actividade interpretativa das narrativas dixitais, aplicadas principalmente á linguaxe da interactividade.
4. Reflexionar sobre as nocións de autor, lector, texto, canon, comunidade, fandom, á luz dos cambios que provocan contornas como Internet, as redes sociais ou a cultura participativa.
5. Analizar, comentar, experimentar, (e mesmo deseñar) textos dixitais e interactivos.
6. Fornecer os instrumentos de documentación e investigación básicos neste ámbito (bibliografía, bases de datos e recursos en liña).
7. Capacitar para a elaboración de traballos académicos (recensións, abstract, papers ou comunicacións) neste campo, así como para a súa presentación oral apoiada en presentacións informáticas.
8. Iniciar ao estudante na investigación persoal neste ámbito.

Contidos

Programa

I.- POSTLITERATURA E NARRATIVA AUMENTADA

1. O relato dixital. Hipertexto, hipermedia e narrativa interactiva.
2. A era do post: Postliteratura, postnovela e nova(s) narrativa(s).
3. Narrativa aumentada: da novela, o cómic ou o cinema interactivos ás experiencias interactivas e a ludonarrativa.
4. Semiótica e narratoloxía da interactividade. As Experiencia de Realidade Virtual (EVs).

Apartado práctico:

- Lecturas e análise de diferentes postnovelas, como El proyecto Nocilla, El hacedor de Borges (remake); Crónica de viaje, Los muertos; Alba Cromm, Providence, Ático ou Cero absoluto.
- Estudo e experimentación de obras interactivas en diferentes soportes e plataformas dixitais, como We use to wait, Barcelona Roman Steampunk, Entiérrame, mi amor, Narr8, MediaEntity e Wonderbook.
- Estudo e 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 realidade virtual como Dreams of Dali, Abbot's Book, The Price of Freedom, L. A. Noir ou Half- Life: Alyx.

II.- GAME STUDIES E LUDONARRATIVA(S)

1. Unha introdución aos Game Studies.
2. O videoxogo como dispositivo narrativo e ficcional.
3. Game design e deseño de narrativa.
4. Prototipando un videoxogo narrativo: o walking simulator.

Apartado práctico:

- Estudo de casos e experiencia lúdica de diferentes títulos.
- Confección e análise de ferramentas esenciais do deseño: Game Concept, Game Design Document, flowboard, etc.
- Definición terminolóxica e análise das habilidades narrativas configuradas polo medio videolúdico.
- Creación dun prototipo para contar unha historia lúdica de entre cinco e dez minutos de duración.

Bibliografía básica e 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, en prensa.
- 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. e 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 e 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 Minnessota 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.
- SHELL, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. AK Peters/ CRC Press.
- VAN LOOY, J. e J. BAETENS (2003). *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*. Leuven: UP of Leuven.

VILARIÑO PICOS, M^a. T. e A. 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 LIÑA

Os recursos electrónicos –e no seu caso, a docencia en remoto– da materia organizanse fundamentalmente a redor da aula virtual de esta no campus virtual, e moi especialmente no portafolio de aula e edublog específico da materia <https://ciberlit.wordpress.com/> e na páxina web docente <https://luisnavarrete.com/USC/>, en ambos os dous casos integrados en aquela.

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

Recursos de Unity, motor usado para o prototipado do xogo: <https://unity3d.com/eres/get-unity/download/archive/>

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

Outros recursos gratuítos para a creación de escenarios en Unity; <https://www.turbosquid.com/search/3D-Models/frene>

Herramientas Open source para a 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 e elaborar mapas de navegación: <https://kitscenarist.ru/en/index.html>

Competencias

1. Competencias xerais:

Posuír, comprender e saber aplicar os coñecementos que achegan oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e a aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación.

Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas, dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo.

Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirixido ou autónomo.

2. Competencias transversais:

Competencia crítica e analítica para o estudo comparado da literatura en relación con outros discursos culturais e artísticos e para desenvolver unha comprensión global e crítica da cultura a partir das interaccións dos diversos sistemas e tradicións artísticas e culturais.

Que os estudantes poidan profundar nos coñecementos xa adquiridos, enriquecéndose desde unha perspectiva interdisciplinar.

Que os estudantes poidan aproximarse á conceptos como os de "postliteratura", "postnovela", "narrativa aumentada", reflexionando e cuestionando as concepcións máis tradicionais do concepto de literatura.

3. Competencias específicas:

Que os estudantes poidan propoñer e desenvolver un proxecto persoal e orixinal sobre os contidos da materia.

Que os estudantes poidan redactar en rexistro de investigación sobre os contidos do seu proxecto e da materia en xeral.

Que os estudantes poidan expoñer publicamente e discutir en rexistro académico sobre os contidos do proxecto e da materia.

Que os estudantes poidan aplicar os coñecementos adquiridos de maneira práctica e aplicada, como editar no edublog da materia, experimentar directamente as aplicacións interactivas propostas e elaborar contidos dixitais sobre os contidos da materia.

Metodoloxía da ensinanza

O proceso de ensino/aprendizaxe concíbese dunha maneira marcadamente activa e participativa. As clases serán simultaneamente expositivas e interactivas, pola estreita relación dos contidos teóricos coa súa exemplificación práctica e a presentación e análise de casos concretos.

Combinarase nas horas presenciais a exposición audiovisual e verbal dos contidos coa participación do alumnado.

As exposicións tentarán ofrecer visións sinópticas, estados da cuestión e fornecer os principais conceptos e aspectos teóricos.

As sesións combinarán a presentación dos marcos disciplinares e conceptuais, a selección de exemplos representativos e a análise, comentario e experimentación de casos específicos. Proporcionarase as ferramentas metodolóxicas e analíticas adecuadas aos textos que ilustren as cuestións tratadas.

Os estudantes, como parte da programación, serán capaces de presentar un abstract escrito e/ou desenvolver oralmente unha presentación orixinal de 15 minutos sobre algún aspecto, corpus e/ou caso da súa elección relacionado coa materia, de formato e contido similares aos dunha comunicación a un seminario ou congreso científico. Unha vez revisadas e discutidas polo profesor e o grupo, fomentarase que esta simulación se presente de maneira efectiva nalgun dos eventos académicos descritos (moi en particular, por exemplo, polas datas habituais e a súa idoneidade en canto as temáticas respectivas, ao Simposio anual do CIPPE –Centro de Investigación sobre Procesos e Práctica Culturais Emerxentes– da USC).

Como parte fundamental do proceso, os estudantes propoñerán e desenvolverán un proxecto de creación de contidos de carácter dixital, audiovisual e interactivo, de 5-10 minutos, enmarcado no apartado práctico recollido nos contidos do programa, durante as dúas últimas sesións do curso:

A tal fin, os estudantes dispoñerán dun framework creado especificamente para a creación dun prototipo ludonarrativo de 5 minutos de duración. Inspirado nos chamados Walking Simulator, o seu manexo non require o coñecemento previo da programación en C# polos alumnos. Todos os elementos serían encapsulados como obxectos prefabricados configurables e usables na escena do xogo. Unha vez coñecido o framework, os estudantes só deberán pensar e articular a súa historia a través do mesmo. Entregaráselles un dossier explicativo sobre o framework, consistente en: creación dun pickup; creación dun diario; creación dunha nota, creación de interaccións estáticas; creación de cut scenes.

Pertrechados cos elementos estudados no apartado de deseño de xogos e narrativa do programa (Game Concept, Estrutura, Historia, Personaxe, etc.), os alumnos utilizarán o framework para levar a cabo a execución dunha historia breve de non máis de 5 minutos de duración, nun dos tres escenarios prefijados para escoller como ambientación. O proxecto finaliza coa exportación e compilación do prototipo en formato executable.

Sistema de avaliación da aprendizaxe

Avaliación continua sen proba final

Normalmente, a avaliación gravitará sobre o proxecto práctico realizado e presentado polo estudante nas aulas e descrito pormenorizadamente no apartado anterior. Unha vez recibido o feedback por parte do docente sobre o prototipo, os estudantes poderán traballar no seu perfeccionamento e presentar o traballo final ata as datas sinaladas para as convocatorias oficiais dos diferentes períodos de avaliación.

Alternativamente, os estudantes poderán acordar que o traballo principal a avaliar sexa a presentación descrita no apartado anterior sobre unha análise dalgun caso da súa elección relacionado co primeiro bloque do temario.

O conxunto da participación e o traballo do estudante na materia ponderará un 20% e o traballo principal presentado especificamente nun dos bloques do programa ponderará o restante 80% da nota final.

Segunda oportunidade de avaliación

No caso de non superar a avaliación continua ou non acreditar a asistencia na primeira oportunidade de avaliación, poderase acceder á segunda oportunidade da materia nas mesmas condicións que a primeira, para a que se deberán presentar algún dos traballos descritos de entidade e esixencia equivalente ao da primeira oportunidade, que acrediten plenamente a adquisición das destrezas e obxectivos establecidos na programación. Poderanse conservar as notas parciais obtidas, ou presentar a corrección das carencias dos traballos presentados.

Nas convocatorias sucesivas será necesario cursar integramente e superar de novo todo o proceso de avaliación.

Non se contempla a realización de exames en ningunha das dúas oportunidades.

A asistencia as sesións é obrigatoria, nas porcentaxes establecidas pola comisión académica ou a memoria da titulación. O incumprimento deste requisito non é emendable na segunda oportunidade de avaliación, excepto dispensa formalmente recoñecida ou causa xustificada de carácter extraordinario, documentalmente acreditada.

Observación importante sobre o plaxio:

O plaxio no exame ou na realización dos traballos programados ou a utilización indebida e non indicada de maneira adecuada das fontes impresas ou da internet pode implicar o suspenso na convocatoria correspondente coa cualificación máis baixa.

Para os casos de realización fraudulenta de exercicios ou probas será de aplicación o recollido na "Normativa de avaliación do rendemento académico dos estudantes e de revisión de cualificacións".

Tempo de estudos e de traballo persoal que debe dedicar un estudante para superala

De acordo co sistema de programación de créditos ECTS:

Horas presenciais de clase: 20 (x factor 1.5) = 35 horas de traballo autónomo, das que

Preparación dos traballos e proxectos: 20 horas de traballo autónomo

Lecturas: 10 horas de traballo autónomo

Avaliación: 2 horas de traballo autónomo

Titorías: 3 horas presenciais

Recomendacións para o estudo da materia

Observacións

PLAN DE CONTINXENCIA

4. Medidas de adaptación da docencia

Segundo as directrices para o desenvolvemento dunha docencia presencial segura (curso 2020-201) contéplanse as seguintes adaptacións complementarias ou específicas para os diferentes escenarios:

ESCENARIO 1. NORMALIDADE ADAPTADA

Neste escenario, ata un 10% (4.8 h) da docencia presencial poderase combinar coa docencia virtual. Por esa razón, en previsión da posible activación durante o curso dos dous escenarios seguintes, levará a cabo unha primeira práctica anticipada das dinámicas de docencia en remoto aplicada a un dos primeiros temas da materia, para familiarizar aos estudantes coa ferramenta e que poñan a proba as súas capacidades, virtualidades e dificultades específicas.

ESCENARIO 2. DISTANCIAMENTO. RESTRICIÓN PARCIAIS Á PRESENCIALIDAD FÍSICA.

Sen prexuízo do que dispoña normativamente o centro en canto ás concretas porcentaxes de repartición entre ambas as modalidades, prevese (segundo o exemplo facilitado no Anexo III das citadas directrices) un 50% de alternancia en cada grupo entre a docencia presencial e a virtual, tanto nas sesións expositivas como nas interactivas. Desta forma, na primeira sesión de cada tema (presencial) presentaranse os contidos do mesmo xunto aos materiais e as propostas de traballo que serán levadas a cabo durante a segunda sesión (virtual, pero no mesmo horario), a través das ferramentas e dinámicas que se describen no apartado seguinte.

ESCENARIO 3. PECHE DAS INSTALACIÓNS. IMPOSIBILIDADE DE IMPARTIR DOCENCIA CON PRESENCIALIDAD FÍSICA.

Contidos

Modificación parcial dos contidos do programa, ao non poder desenvolverse a parte práctica presencial, que afectan os temas seguintes:

Bloque II.- GAME STUDIES E LUDONARRATIVA(S) (Prof. Luís Navarrete).

- 1.- Estrutura dos game studies. Conexións e diferenzas co medio cinematográfico.
- 2.- Narratoloxía e mundos de ficción.
- 3.- Principios de ludoloxía e retórica procedural. A abdución.
- 4.- Significación e proceso da semiosis videolúdica.
- 5.- Establecemento dun modelo de análise crítica videolúdica.

Apartado práctico:

- Estudo de casos xenéricos e experiencia lúdica de diferentes títulos (online ou entregados vía Web polo profesor).
- Análise da natureza abductiva do videoxogo mediante o visionado dun fragmento do xogo Resident Evil 7 (Capcom, 2017).
- Análise, visionado e debate de prácticas videolúdicas procedurales.
- Elaboración de dous traballos escritos: 1) Elaboración dun Game Design Document en aplicación dos contidos teóricos estudados; 2) Exercicio de transferencia semiótica dun discurso fílmico a discurso videolúdico.

Metodoloxía do ensino

Para o bloque I do programa:

A partir da suspensión das clases presenciais, o ensino terá lugar exclusivamente por medios virtuais, a través do blogue de aula da materia, integrado na aula virtual da mesma: <https://ciberlit.wordpress.com/>
Coa pauta de seguir en todo o posible unha dinámica similar á establecida na docencia presencial, e nos mesmos horarios previstos para as sesións expositivas e interactivas, desenvolveranse sesións virtuais nas que se traballará sobre as presentacións de cada un dos temas, as lecturas dos textos previamente programadas e facilitadas en liña, os comentarios dos textos, materiais e recursos incluídas nas presentacións dos diferentes temas da programación, e as presentacións e discusións dos traballos individuais ou de grupo elaborados polos estudantes.

Neste último caso, e ante as posibles dificultades para completalos e expoñelos nas datas programadas inicialmente, os prazos para a entrega e aparición no edublog de todos os traballos flexibilizarase ata o final do período de docencia e no seu caso os períodos que se establezan para as probas finais e entrega de traballos correspondentes a cada unha dos respectivos períodos de avaliación.

Con posterioridade ás sesións virtuais, o desenvolvemento completo destas así como todos os materiais relacionados, permanecerán accesibles para todos aqueles estudantes que non puidesen participar de forma síncrona, contemplándose así mesmo a posibilidade de que poidan interactuar posteriormente cos mesmos e co docente de forma asíncrona, a través dos post xerados á mantenta do desenvolvemento de cada unha das sesións e entradas do edublog.

Para o bloque II do programa:

A docencia terá lugar, sempre que sexa posible de maneira síncrona, a través da web docente integrada na aula virtual da materia <https://luisnavarrete.com/USC/>.

No bloque II da materia, especificamente, manterase unha metodoloxía activa e participativa mediante o uso do software Discord. Este programa permitirá a todos os participantes do Máster coincidir nun espazo virtual onde compartir audio e vídeo. Así, as clases poderán seguir sendo expositivas e interactivas e estarán apoiadas por material bibliográfico e audiovisual compartidos en liña e en tempo real.

As dúas horas de duración da clase escindiranse en dous partes ben delimitadas. Na primeira hora o profesor mostra, comenta e analiza o material compartido seguindo a súa argumentación principal; na segunda parte da clase propónse unha serie de visionados, xogos e análises sobre os diferentes conceptos manexados na primeira.

Bibliografía básica

Nesta modalidade garantirase que todos os materiais de consulta, textos, lecturas e bibliografía básica necesaria facilítense directamente ou poidan consultarse en liña por parte do estudante. Potenciarase, na medida do posible, a consulta, ademais das fontes e textos escritos, de material audiovisual, conferencias, entrevistas, etc. accesibles en liña.

Bibliografía complementaria

Adicionalmente, na guía docente da materia, tamén accesible en liña, facilitarase un apartado de bibliografía complementaria recomendada para cada un dos temas, na que se incluírán e destacarán preferentemente traballos dispoñibles a través da sección de documentos abertos de Scribd (pode ser necesario rexistrarse para o acceso de proba gratuita), accesible en <https://scribd.com/>.

Así mesmo, a aula virtual da materia activada no campus virtual, utilizarase como repositorio dos materiais, presentacións e lecturas esenciais, así como ferramenta de comunicación co grupo a través do foro de noticias, publicación das cualificacións e revisións, etc.

Titorías

A comunicación e titoría individual co profesor, así como a entrega de traballos escritos, realizaranse, a partir da entrada en vigor do terceiro escenario, exclusivamente a través do correo electrónico do docente aj.gil@usc.es.

Avaliación

En calquera dos tres escenarios, aplicarase o sistema de avaliación continua sen proba final.

No terceiro escenario, non obstante, os traballos a presentar, descritos nos apartados anteriores, e as porcentaxes de avaliación relativas ós mesmos serán os seguintes:

Para a avaliación do bloque I do programa, a presentación dunha análise de caso (50% da nota final)

Para a avaliación do bloque II do programa (50% da nota final), substituirase a creación do prototipo videolúdico pola elaboración dun GDD dun videoxogo procedural (25%) e un exercicio de transferencia semiótica (cinema a videoxogo) (25%).

No escenario 3, as entregas dos traballos realizaranse por medios telemáticos. Neste escenario, non serán de aplicación as porcentaxes relativas á asistencia obrigatoria ou xustificación das faltas de asistencia.