GUÍA DOCENTE

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación: **EL MITO EN LA CULTURA DIGITAL**
Código: 103664
Plan de estudios: **GRADO EN CINE Y CULTURA** Curso: 4
Materia:
Carácter: OPTATIVA
Duración:
Créditos ECTS: 6.0
Horas de trabajo presencial: 60
Porcentaje de presencialidad: 40.0%
Horas de trabajo no presencial: 90
Plataforma virtual: Moodle

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre: LESAGE GARRIGA, LUISA (Coordinador)
Departamento: ESTUDIOS FILOLÓGICOS Y LITERARIOS
Área: FILOLOGÍA GRIEGA
Ubicación del despacho: Área de Griego. Facultad de Filosofía y Letras
E-Mail: llesage@uco.es Teléfono: 957218771

Nombre: SÁNCHEZ TORRES, FRANCISCO
Departamento: ESTUDIOS FILOLÓGICOS Y LITERARIOS
Área: FILOLOGÍA LATINA
Ubicación del despacho: Área de Latín. Facultad de Filosofía y Letras
E-Mail: fstorres@uco.es Teléfono: 957218771

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Ninguno

Recomendaciones

Ninguna

GUÍA DOCENTE

COMPETENCIAS

CB2	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.
CB3	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.
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CG5	Que los estudiantes sepan reconocer y asumir la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, la diversidad de género y la multiculturalidad, la no discriminación de personas con discapacidad y el fomento de la cultura de la paz y los valores democráticos.
CE2	Que los estudiantes sepan valorar los rasgos históricos que aparecen en las producciones cinematográficas.
CE6	Que los estudiantes sepan identificar el relieve del cine en la vida social, política, cultural y económica.
CE13	Que los estudiantes posean elementos para valorar la relación del cine con otras disciplinas humanísticas y científicas.
CE14	Que los estudiantes sepan colaborar en labores de documentación y asesoría, escritura de guiones y dirección artística cinematográfica.

OBJETIVOS

En la asignatura se pretende ofrecer una aproximación a los modelos temáticos y formales de la mitología grecolatina y su proyección en la era digital, así como su estudio como hipotexto para la conformación de los distintos subgéneros y tópicos presentes en la cultural digital.

1. Conocimiento de los aspectos fundamentales de la mitología grecolatina y su función en la sociedad.
2. Conocimiento de la recepción de esta cultura clásica en la cultura digital.

CONTENIDOS

1. Contenidos teóricos

Parte 1. La divinidad y el universo

1. Mitografía y cultura digital
2. La divinidad en la mitología
3. Culto a los dioses: ritos, misterios, sacerdotes
4. Teogonías y cosmogonías

Parte 2: Naturaleza y mundo mortal

1. El mito y el héroe
2. Metamorfosis y monstruos
3. Otros relatos míticos

2. Contenidos prácticos

Los contenidos teóricos mencionados en la sección anterior se irán exponiendo y analizando sobre la lectura y comentario crítico de fuentes primarias y secundarias.

Asimismo, se analizará la proyección de la mitología clásica en la cultura digital mediante el visionado y comentario crítico de películas y videojuegos que recojan elementos de la cultura clásica.

GUÍA DOCENTE

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS

Igualdad de género
Paz, justicia e instituciones sólidas

METODOLOGÍA

Adaptaciones metodológicas para alumnado a tiempo parcial y estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales

Se aconseja que informen de su situación al profesor durante las dos primeras semanas del cuatrimestre, o bien en el momento en el que se conozca un cambio de situación, para que se pueda llevar a cabo la adaptación del temario y la metodología a la situación del alumno. Una vez finalizado ese plazo, si no ha habido dicha comunicación, se considerará como un alumno a tiempo completo.

Actividades presenciales

Actividad	Grupo completo	Grupo mediano	Total
Actividades de evaluación	3	-	3
Análisis de documentos	20	15	35
Lección magistral	18	-	18
Tutorías	4	-	4
Total horas:	***45***	***15***	***60***

Actividades no presenciales

Actividad	Total
Búsqueda de información	10
Consultas bibliográficas	10
Estudio	35
Trabajo individual	35
Total horas:	***90***

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Casos y supuestos prácticos
Cuaderno de Prácticas
Presentaciones PowerPoint
Referencias Bibliográficas

Aclaraciones

Los materiales de trabajo (presentaciones, textos, vídeos) se irán subiendo a la plataforma Moodle a lo largo de la asignatura. Se recomienda que el alumnado prepare las clases teóricas y prácticas con antelación.

GUÍA DOCENTE

EVALUACIÓN

Competencias	Cuaderno de prácticas	Exposición oral	Proyecto
CB2	X	X	
CB3	X		X
CB4		X	
CE13		X	X
CE14			X
CE2	X		X
CE6	X	X	
CG5	X	X	
Total (100%)	***20%***	***30%***	***50%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

Valora la asistencia en la calificación final:

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación:

Para superar la asignatura será necesario obtener como mínimo 5 de media entre los distintos criterios de evaluación.

"Cuaderno de prácticas" hace referencia a las prácticas de análisis y comentario de textos de mitología y su pervivencia en la era digital. Se habilitará en la plataforma Moodle la actividad "tarea" con los plazos de entrega para las prácticas.
"Proyecto" denota el trabajo escrito de investigación, búsqueda de fuentes y reflexión sobre un tema acordado con el profesorado.
"Exposición oral" corresponde a una breve presentación individual (alrededor de 10 min.) sobre la presencia de un tema mitológico en la cultura digital (una escena de película/serie, un videojuego, etc.).

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales:

La evaluación del alumnado a tiempo parcial se basará en las tareas escritas (proyecto, prácticas). Véase arriba sobre esta modalidad.

GUÍA DOCENTE

Aclaraciones sobre la evaluación de la primera convocatoria extraordinaria y convocatoria extraordinaria de finalización de estudios:

Tanto en la 1ª convocatoria extraordinaria como en la convocatoria extraordinaria de finalización de estudios, la evaluación consistirá en un trabajo escrito. Para la nota se tendrá en cuenta el dominio de la lengua española: presencia/ausencia de faltas de ortografía, medios expresivos, puntuación, etc.).

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor:

Excelencia en los diferentes grupos subsumidos en la calificación final. Se concederá Matrícula de Honor a los estudiantes con nota más alta, dentro del cupo establecido normativamente.

BIBLIOGRAFIA

1. Bibliografía básica

Aguion, I. et al. (1997), *Héroes y dioses en la Antigüedad*, Madrid: Alianza.

Brunel, P. (2019), "Variantes modernes sur le mythe de la métamorphose", en J. M. Losada y A. Lopscomb (eds.), *Myth and Audiovisual Creation*, Berlin: Logos, pp. 75-90.

Campbell, J. (1972), *El héroe de las mil caras*, México: Fondo de Cultura Económica.

Galván, B. (2019), "Orfeo desciende a la logia negra: Recepción y actualización del mito de Orfeo en *Twin Peaks* (1990-2017)", en J. M. Losada y A. Lopscomb (eds.), *Myth and Audiovisual Creation*, Berlin: Logos, pp. 91-102.

García Gual, C. (1997), *Diccionario de mitos*, Barcelona: Planeta.

Losada Goya, J. M. (2019), "El mito y la era digital", en J. M. Losada y A. Lopscomb (eds.), *Myth and Audiovisual Creation*, Berlin: Logos, pp. 43-72.

Losada, J.M. y Lopscomb, A. (eds.) (2019), *Myth and Audiovisual Creation*, Berlin: Logos.

Martin, R. (dir.) (1996), *Diccionario de la mitología griega y romana*, Madrid: Espasa Calpe, 1996.

Moorman, E. M. & Uitterhoeve, W. (1997), *De Acteón a Zeus. Temas sobre la mitología clásica en la literatura, la música, las artes plásticas y el teatro*, Madrid: Akal.

Renger, A., & Solomon, J. (Eds.). (2013). *Ancient Worlds in Film and Television*. Leiden, The Netherlands: Brill.

Zajko V, (ed.) (2017), *A Handbook to the Reception of Classical Mythology*. Hoboken: John Wiley & Sons.

2. Bibliografía complementaria

Ninguna

CRITERIOS DE COORDINACIÓN

Actividades conjuntas: conferencias, seminarios, visitas...

Criterios de evaluación comunes

Fecha de entrega de trabajos

CRONOGRAMA

Periodo	Actividades de evaluación	Análisis de documentos	Lección magistral	Tutorías
1ª Quincena	0,0	3,0	3,0	0,0
2ª Quincena	0,0	4,0	2,0	2,0

GUÍA DOCENTE

Periodo	Actividades de evaluación	Análisis de documentos	Lección magistral	Tutorías
3ª Quincena	0,0	5,0	2,0	0,0
4ª Quincena	1,0	5,0	2,0	0,0
5ª Quincena	1,0	5,0	2,0	0,0
6ª Quincena	0,0	5,0	3,0	0,0
7ª Quincena	0,0	4,0	2,0	2,0
8ª Quincena	1,0	4,0	2,0	0,0
Total horas:	***3,0***	***35,0***	***18,0***	***4,0***

Las estrategias metodológicas y el sistema de evaluación contempladas en esta Guía Docente serán adaptadas de acuerdo a las necesidades presentadas por estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales en los casos que se requieran.

PLAN DE CONTINGENCIA: ESCENARIO A

El escenario A, se corresponde con una menor actividad académica presencial en el aula como consecuencia de medidas sanitarias de distanciamiento interpersonal que limite el aforo permitido en las aulas.

METODOLOGÍA

Aclaraciones generales sobre la metodología en el escenario A

Se adoptará un sistema multimodal o híbrido de enseñanza que combine, en todo lo posible, las clases presenciales en aula y las clases presenciales por videoconferencia (sesiones síncronas) que se impartirán en el horario aprobado por el Centro. La distribución temporal de las actividades que se llevarán a cabo de forma presencial en aula y presencial por videoconferencia estará determinado por el Centro en función del aforo permitido en los espacios docentes y las medidas sanitarias de distanciamiento interpersonal que estén vigentes en cada momento.

GUÍA DOCENTE

EVALUACIÓN

Competencias	Cuaderno de prácticas	Exposición oral	Proyecto
CB2	X	X	
CB3	X		X
CB4		X	
CE13		X	X
CE14			X
CE2	X		X
CE6	X	X	
CG5	X	X	
Total (100%)	***20%***	***30%***	***50%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

Valora la asistencia en la calificación final (Escenario A):

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación (Escenario A):

Para superar la asignatura será necesario obtener como mínimo 5 de media entre los distintos criterios de evaluación.

"Cuaderno de prácticas" hace referencia a las prácticas de análisis y comentario de textos de mitología y su pervivencia en la era digital. Se habilitará en la plataforma Moodle la actividad "tarea" con los plazos de entrega para las prácticas.
"Proyecto" denota el trabajo escrito de investigación, búsqueda de fuentes y reflexión sobre un tema acordado con el profesorado.
"Exposición oral" corresponde a una breve presentación individual (alrededor de 10 min.) sobre la presencia de un tema mitológico en la cultura digital (una escena de película/serie, un videojuego, etc.).

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales (Escenario A):

La evaluación del alumnado a tiempo parcial se basará en las tareas escritas (proyecto, prácticas). Véase arriba sobre esta modalidad.

GUÍA DOCENTE

PLAN DE CONTINGENCIA: ESCENARIO B

El escenario B, contempla la suspensión de la actividad presencial en el aula como consecuencia de medidas sanitarias.

METODOLOGÍA

Aclaraciones generales sobre la metodología en el escenario B

La actividad docente presencial se llevará a cabo por videoconferencia (sesiones síncronas) en el horario aprobado por el Centro. Se propondrán actividades alternativas para los grupos reducidos que garanticen la adquisición de las competencias de esa asignatura.

EVALUACIÓN

Competencias	Cuaderno de prácticas	Exposición oral	Proyecto
CB2	X	X	
CB3	X		X
CB4		X	
CE13		X	X
CE14			X
CE2	X		X
CE6	X	X	
CG5	X	X	
Total (100%)	***20%***	***30%***	***50%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

Herramientas Moodle	Oral Presentation	Practice Book	Project
Forum	X		
Task		X	X
Videoconference	X		X

GUÍA DOCENTE

Valora la asistencia en la calificación final (Escenario B):

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación (Escenario B):

Para superar la asignatura será necesario obtener como mínimo 5 de media entre los distintos criterios de evaluación.

"Cuaderno de prácticas" hace referencia a las prácticas de análisis y comentario de textos de mitología y su pervivencia en la era digital. Se habilitará en la plataforma Moodle la actividad "tarea" con los plazos de entrega para las prácticas.
"Proyecto" denota el trabajo escrito de investigación, búsqueda de fuentes y reflexión sobre un tema acordado con el profesorado.
"Exposición oral" corresponde a una breve presentación individual (alrededor de 10 min.) sobre la presencia de un tema mitológico en la cultura digital (una escena de película/serie, un videojuego, etc.).

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales (Escenario B):

La evaluación del alumnado a tiempo parcial se basará en las tareas escritas (proyecto, prácticas). Véase arriba sobre esta modalidad.